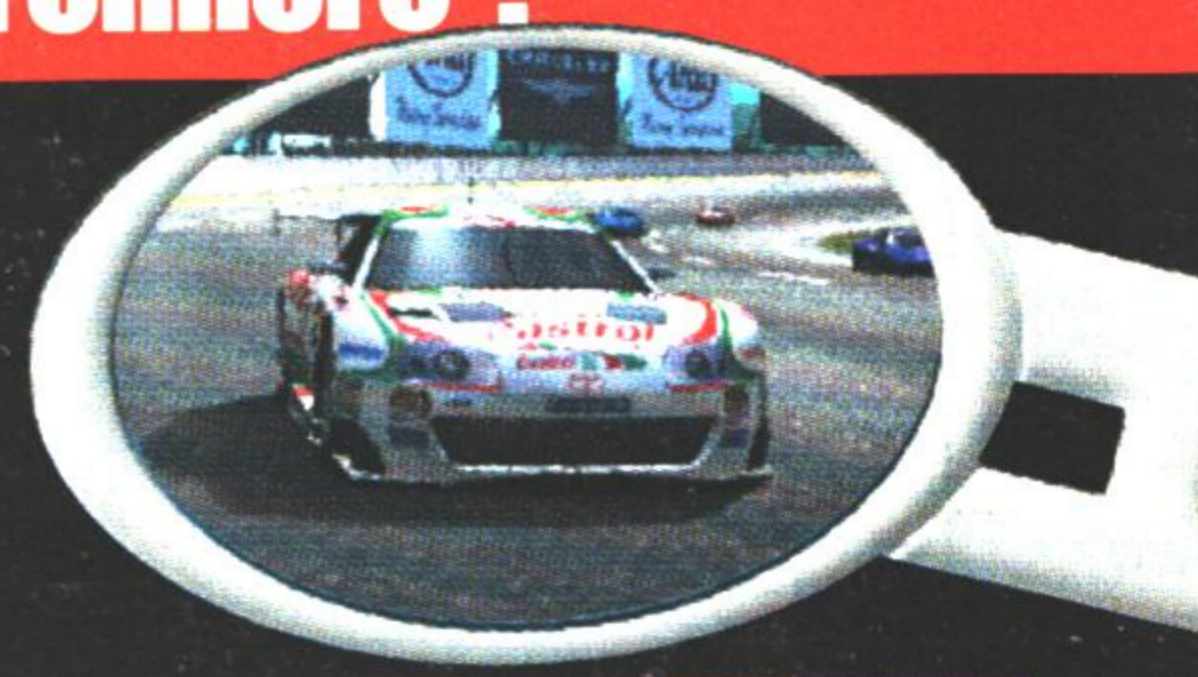


Gran Turismo 3, découvrez le test en avant-première !

100%  
consoles

# 100% consoles



**MEGA DOSSIER XBOX**  
plus de 55 jeux dévoilés !

Les premières images  
des jeux Sega sur Xbox.

Dead or Alive 3 sur Xbox !



**BANJO-TOOIE**  
LA SOLUCE COMPLÈTE

Game Boy Advance



**Le 22 juin**  
**en France !**

Sega fait  
son show  
à Tokyo :  
le Game Jam !

**Shenmue 2**  
**La Dreamcast n'est pas morte !**





# 38 tonnes de plaisir

## EIGHTEEN 18 WHEELER™

☆☆☆ AMERICAN PRO TRUCKER ☆☆☆



Dreamcast.

« Il rugit de hargne et démarre en trombe mon "petit monstre". Un coup d'œil dans le rétro : la cargaison bien arrimée sur le trailer n'a pas "bronché". C'est vrai, je pilote un des 4 super trucks proposés pour cette traversée des "States"! Pour le style de conduite, on verra tout à l'heure : en artiste du volant (mode parking) / en combattant (mode Arcade) / en compétiteur (mode Versus). »

Sega et Dreamcast sont des marques déposées de Sega Corporation. 2001 © SEGA CORPORATION. 2000.

[www.dreamcast-europe.com](http://www.dreamcast-europe.com)

SEGA®





## Final Fantasy X

10

*Cheub compte les jours, et la sortie de Final Fantasy X sonnera pour lui la fin de sa vie sociale pour le replonger dans l'obscurité de sa chambre. En attendant, il se ronge les doigts en regardant les dernières images disponibles, et c'est avec une joie non dissimulée qu'il a dévoré la news concoctée par Neko-Chan. Si, comme lui, vous avez besoin de votre dose de FFX pour tenir le mois, vous allez être servi...*

Beaucoup de choses se sont passées en deux mois ! Tout d'abord, la présentation de la Xbox au Tokyo Game Show, une console à ne certainement pas sous-estimer. Du reste, dans ce numéro, j'ai fait, un gigantesque dossier qui vous présente les jeux en développement sur cette console. Même si une bonne part de ces titres, sont aussi sur PS2 ou sur PC... cela représente tout de même un nombre incroyable de jeux en projet. L'autre événement du moment, c'est la sortie de la Game Boy Advance au Japon, et très bientôt en France. A la rédac, on en a tous déjà une ! Personnellement j'ai adoré Napoléon, Cheub a craqué sur Castlevania... Je pense qu'on va vous en parler souvent de cette console ! Enfin une portable couleur qui en a dans le ventre. C'est aussi l'occasion pour les éditeurs, de renflouer un peu leurs caisses. Leur situation économique n'étant pas au beau fixe. Sinon pour vous donner des nouvelles de la rédac, nos petites Néko sont parties en vacances, mais elles reviennent dès le prochain numéro, encore plus en forme que jamais, avec sans doute l'arrivée d'une petite nouvelle ! Luk a acheté GT3 en import, mais évidemment, comme notre ami a la poisse, il fallait bien qu'il lui arrive un pépin. Son jeu marche sur toute les consoles, sauf la sienne ! L'E3 s'annonce très chaud, avec enfin une présentation de la Game Cube, toujours la Xbox, et Sony qui nous promet de montrer de gros jeux, jusqu'à présent inédits. Bon, dans le précédent numéro, on vous avait glissé deux poissons d'avril : dans le sommaire l'encadré sur Cheub le fou. Le deuxième était mieux caché, dans le test de Sega Smash Pack, on avait écrit Final Fantasy 2, au lieu de Phantasy Star 2 !

Panda



3

RÉDACTION : 49, rue d'Alleray, 75015 Paris. Tél : 01-53-68-99-50. Fax : 01-53-68-99-51.  
 DIRECTEUR DE LA PUBLICATION : Muriel Doan-Van. RÉDACTEUR EN CHEF : François Garnier. RÉDACTEUR EN CHEF ADJOINT : Sébastien Le Charpentier (Cheub).  
 HELP 49, rue d'Alleray 75015 PARIS. PUBLICITÉ : Thomas Maubert, Tél : 01-53-68-99-50.  
 Fax : 01-53-68-99-51. FABRICATION : Sybille Sawastyanowicz. RÉALISATION GRAPHIQUE : Guénahel Galpin. ADMINISTRATION / VENTES : HDC BP32, 37390 La Membrolle-sur-Choisille. Tél : 02-47-87-07-87. CHEF DES VENTES : Marc Lemius, Tél : 02-47-87-07-87. MARKETING : Delphine Papillon. COMPTABILITÉ : Lydia Madère.  
 Ont collaboré à ce numéro : Kim-Lan Doan, Louis-David Delahaye, Luc Jouillat, le Ninja, Neko-Chan, Kara, Danièle Stantcheva.  
 100% CONSOLES est édité par MON JOURNAL ADOMEDIAS, SARL de presse au capital de 5000 F. RC Créteil B 429 558 893. Siège social : 29, rue Etienne-Dolet, 94140 Alfortville. Gérant : Muriel Doan-Van. Principal actionnaire : Mon Journal Multimédias.  
 Distribution : MLP. Imprimé en CEE.  
 ISSN : en cours. Commission paritaire: 80176. Dépôt légal : à parution.  
 Remerciements à Sunrise Import, Power Games, Espace 3.

MON  
JOURNAL



News Japon	6	Gun Griffon (PS2)	50
News France	16	Illbleed (DC)	57
Previews	18	Kaze no Klonoa (PS2)	58
Dossier Game Boy Advance	22	Kessen 2 (PS2)	54
Tests	32	Le Livre de la jungle Groove Party (PS2)	53
18 Wheeler (DC)	45	Matt Hoffman Pro BMX (PS1)	49
4x4 Evolution (PS2)	64	MTV TJ Lavin's Ultimate BMX (PS1)	64
Air Ranger (PS2)	60	Pokémon Puzzle Challenge (GBC)	43
Alone in the Dark IV (PS1)	40	Quake 3 (PS2)	48
ATV off Road Fury (PS2)	61	Ring of Red (PS2)	38
Bio Hazard Code Veronica Complete (PS2)	66	Sakura Wars 3 (DC)	62
Championship Motocross 2001 (PS1)	65	Sky Odyssey (PS2)	42
Confidential Mission (DC)	46	Silpheed (PS2)	52
Crazy Taxi (PS2)	36	The Bouncer (PS2)	43
Daytona USA 2001 (DC)	44	Unreal Tournament (PS2)	56
Densha de Go 3 (PS2)	60	Warriors of Might and Magic (PS2)	50
European Super League (DC)	65	Worms World Party (DC)	57
Extermination (PS2)	51	Dossier X-Box	68
Formula One 2001 (PS1)	39	Soluce Banjo-Tooie	93
Formula One 2001 (PS2)	39	Courrier	108
Gran Turismo 3 (PS2)	32	Abonnement	110

4

## Soluce Banjo-Tooie **93**

Que les possesseurs de N64 se réjouissent ! Ce mois-ci ils trouveront pas moins de 15 pages pleines à craquer sur Banjo-Tooie. Grâce à elles, aucune pièce de puzzle ne vous échappera et aucun Jinjo ne sera oublié, ce qui vous permettra de finir le jeu sans jamais bloquer. De plus, vous trouverez des cheats qui vous permettront de vous balader dans le jeu sans jamais mourir. Si, avec ça, Banjo-Tooie vous pose encore des problèmes, consultez un médecin !

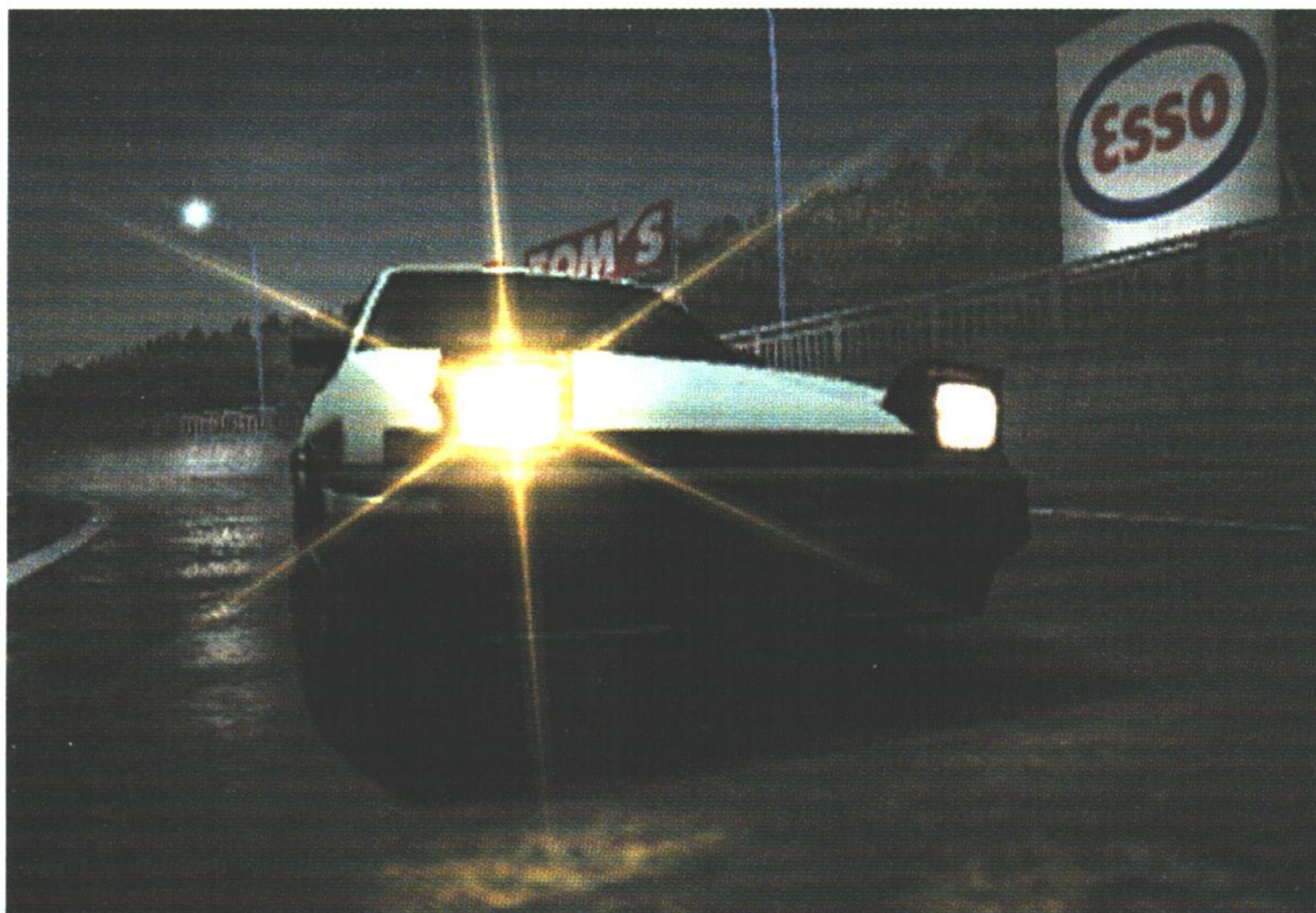


## Dossier Xbox **68**

La console de Billou, qui faisait sourire à une époque, commence à sortir de sa tanière. Et franchement, si l'on en croit ce que l'on a vu, elle a tout ce qu'il faut pour s'imposer sur le marché des consoles. Le nombre de jeux annoncés augmente de jour en jour, et les images sont tout simplement superbes. Le Panda, toujours prêt à se sacrifier pour ses lecteurs, a fait le voyage jusqu'au Japon pour assister à la présentation officielle de la console durant le Tokyo Game Show. Résultat : des interviews exclusives des créateurs de la console, et un dossier explosif qui risque de vous donner l'envie d'acheter cette console avant l'heure.







## GT3

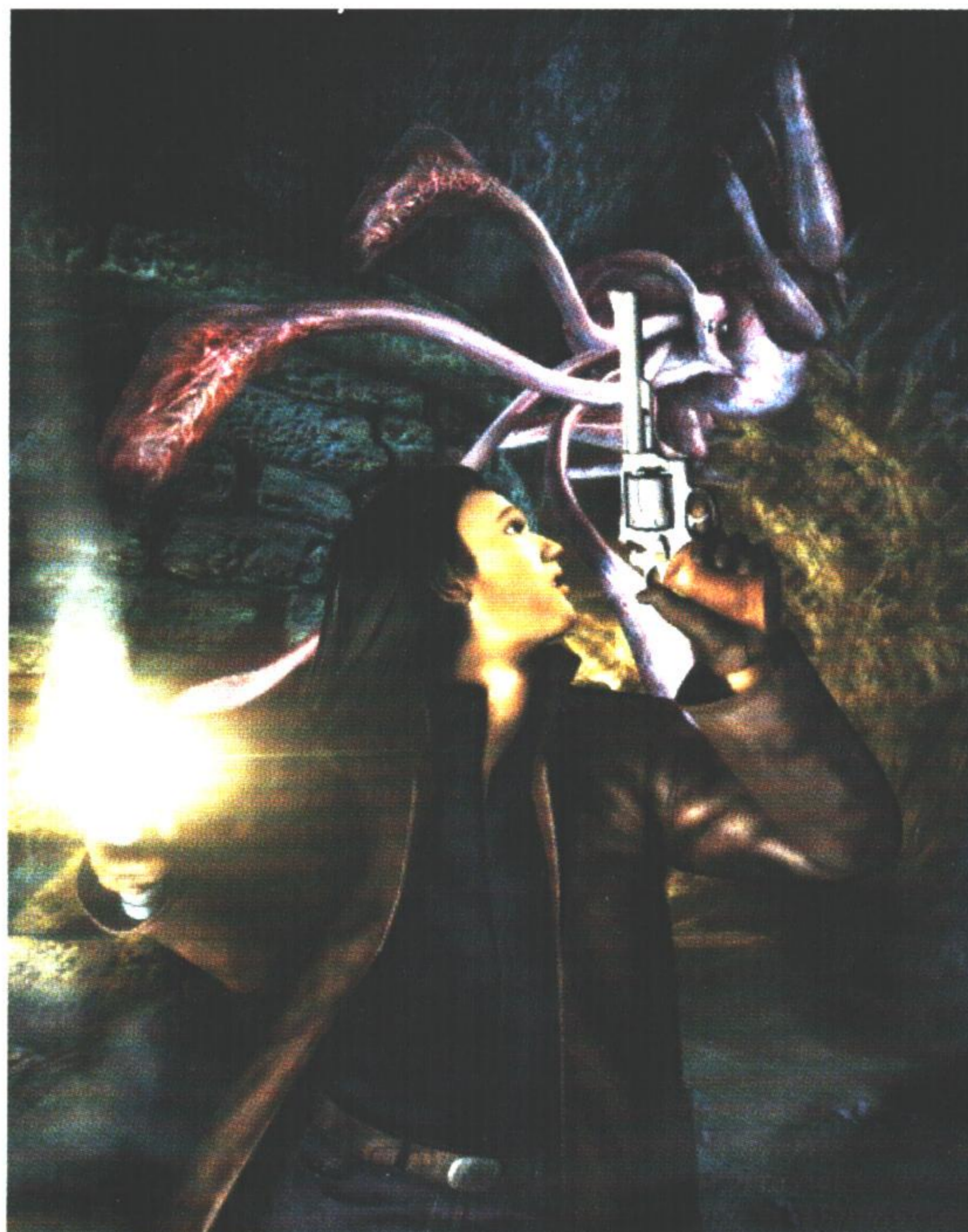
32

Ça y est la bombe de la PS2 est arrivée. Soit deux nuits blanches d'affilée pour Luk ! Le pauvre avait le Panda derrière lui en permanence, l'encourageant de quelques phrases du genre : « Non mais je rêve, tu tiens ton pad à l'envers ou quoi ? » « Tourne, tourne, mais non... pas dans ce sens-là, j'aurais mieux fait de refiler le test à un aveugle... » « Bon, passe-moi le pad et retourne regarder Loft Story ». « Quoi ? tu vas te coucher alors qu'il est seulement 8 heures du matin, et que tu n'as pas fini le jeu à 100% ? ». Le pauvre Luk aura-t-il survécu à ce test ? Vous le saurez au prochain numéro...

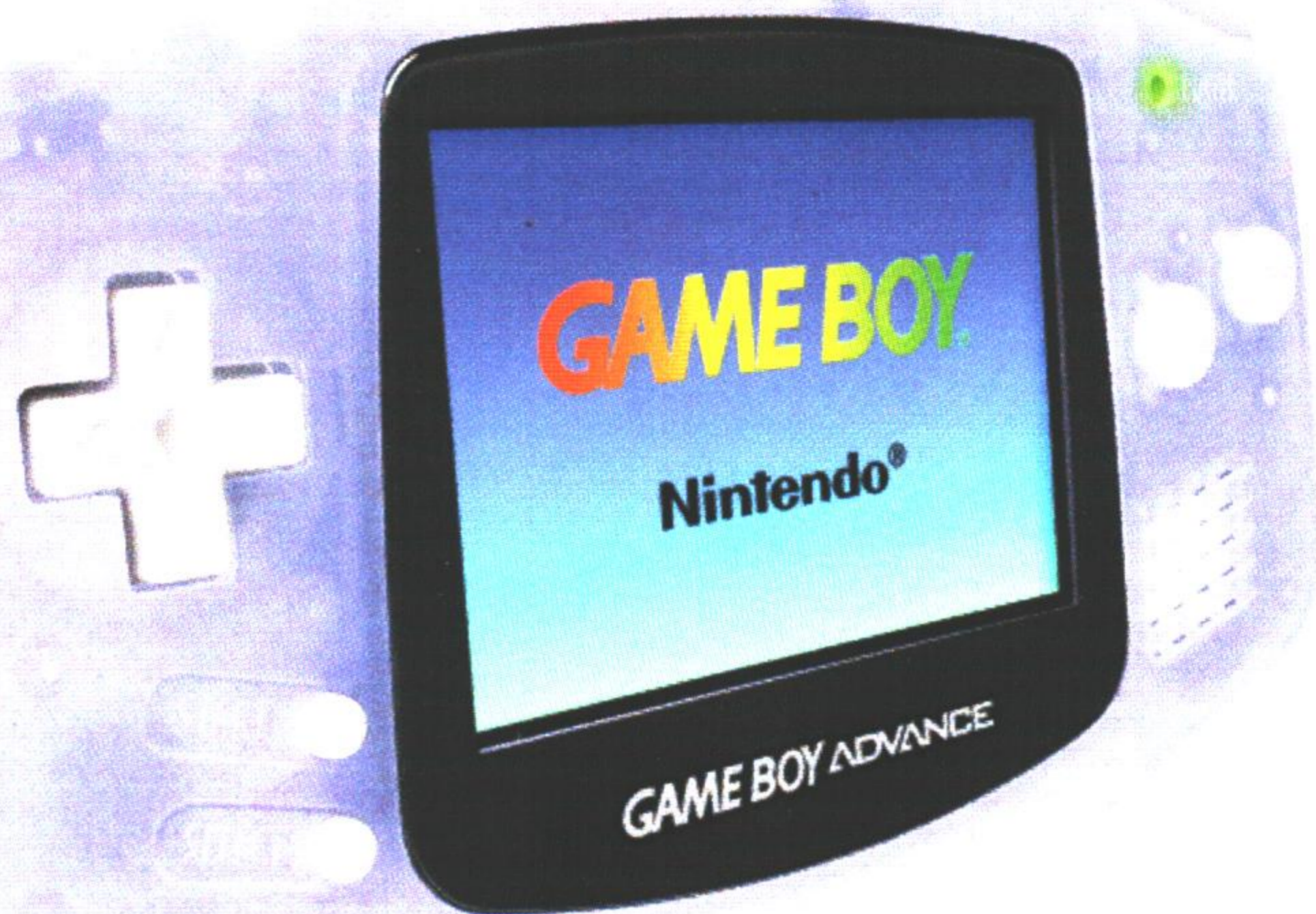
## Alone in the Dark

40

Luk, qui n'a peur de rien (même pas du noir !), s'est jeté avidement sur cette aventure terrifiante. Il fallait le voir, frissonnant devant l'écran et vantant à qui voulait bien l'entendre la beauté des graphismes, les superbes effets de lumière de la lampe de poche, et l'ambiance très lovecraftienne de l'ensemble. Si vous voulez comprendre ce qui a mis notre testeur préféré dans un tel état, allez donc lire son test.



5



## Dossier GBA

22

Alors que la petite dernière de Nintendo est en rupture de stock au Japon, sa sortie en France se rapproche à grands pas. Nous profitons de cette attente pour vous présenter tous les jeux sortis ou à venir, et pour faire une mise au point sur la console : fiche technique, tests, previews et infos. Un dossier complet réalisé par l'adorable Neko-Chan.

## Shenmue 2

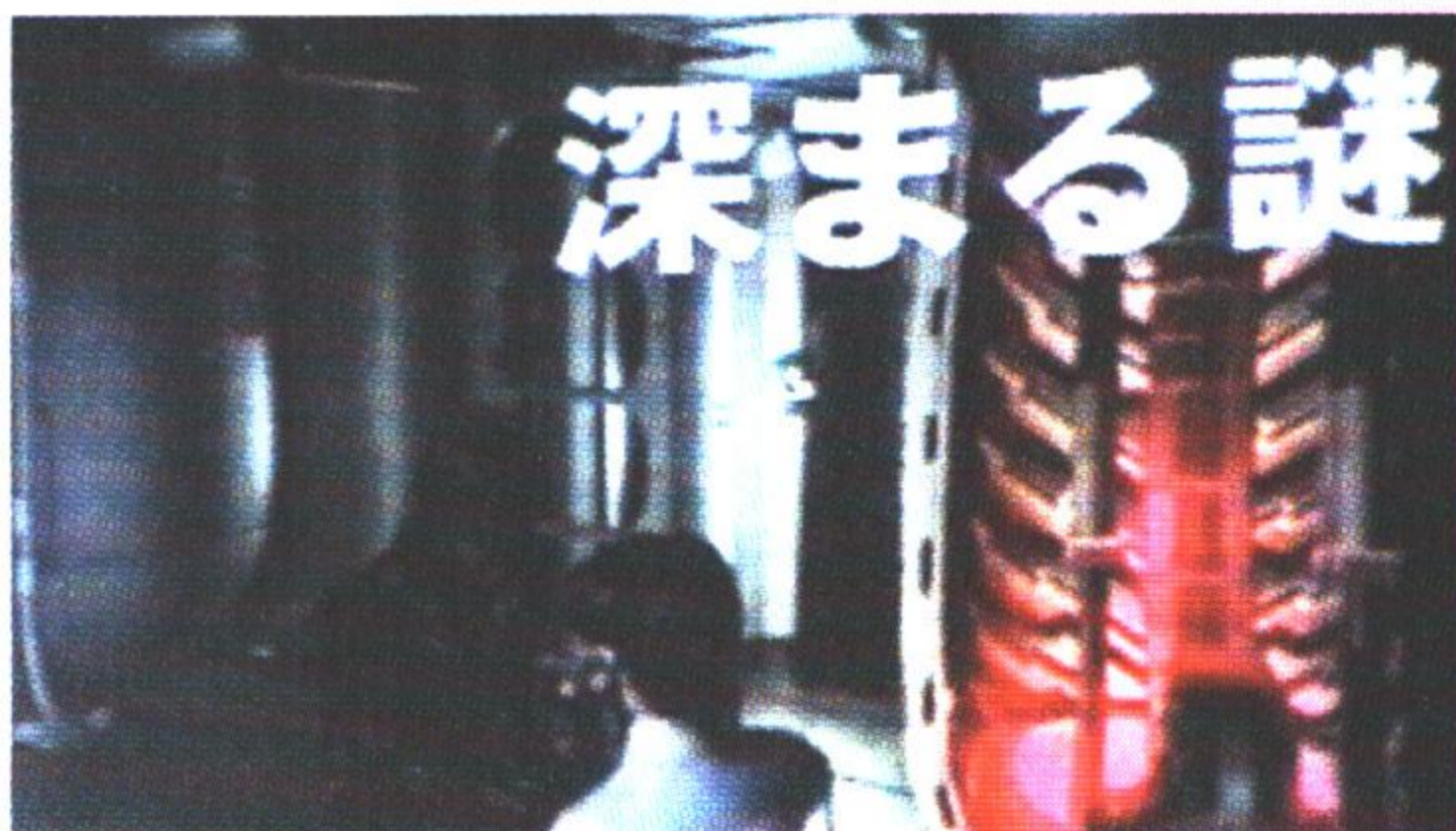
14

Neko-Chan a assisté à la conférence de Yu Suzuki, présentant les nouveautés de Shenmue 2. Elle vous explique tout ce que le maître a dévoilé sur ce qui s'annonce comme l'événement Dreamcast de cette fin d'année. Du reste, on en a même fait notre couverture.





# Tokyo Game



Phase Paradox, un jeu qui a une bonne tête.



Galop Racer 5 était l'un des jeux qui proposait le meilleur show !



Dans ce jeu, le croirez-vous, il y a même un costume de Panda !



DNA sur PS2 est un titre à suivre de près.



Koshien, un jeu de baseball de plus sur PS2.

**L**e Tokyo Game Show... le Japon... le rêve, quoi ! Mais voilà, j'ai dû vite redescendre sur terre, car Kaihain Makihura (la station du RER local) est à une heure de Tokyo. Je passe les différents barrages, j'exhibe mon beau badge « presse », et me voici enfin dans l'antre. Deux grandes salles, une ambiance très sombre, des centaines d'écrans de télé... Je fais un premier tour rapide. Finalement, la superficie totale n'est pas gigantesque, de l'ordre d'une fois et demie le Supergames à Paris (pour ceux qui s'en souviennent). Ce qui saute aux yeux et aux oreilles, c'est la place stupéfiante accordée aux téléphones portables et à leurs jeux. Un quart du salon leur est dédié. Il faut dire que les Japonais sont suréquipés en mobiles, et que j'ai vu des modèles, là-bas, qui font rêver...



Il y avait pas mal de monde, difficile d'avancer dans la foule !

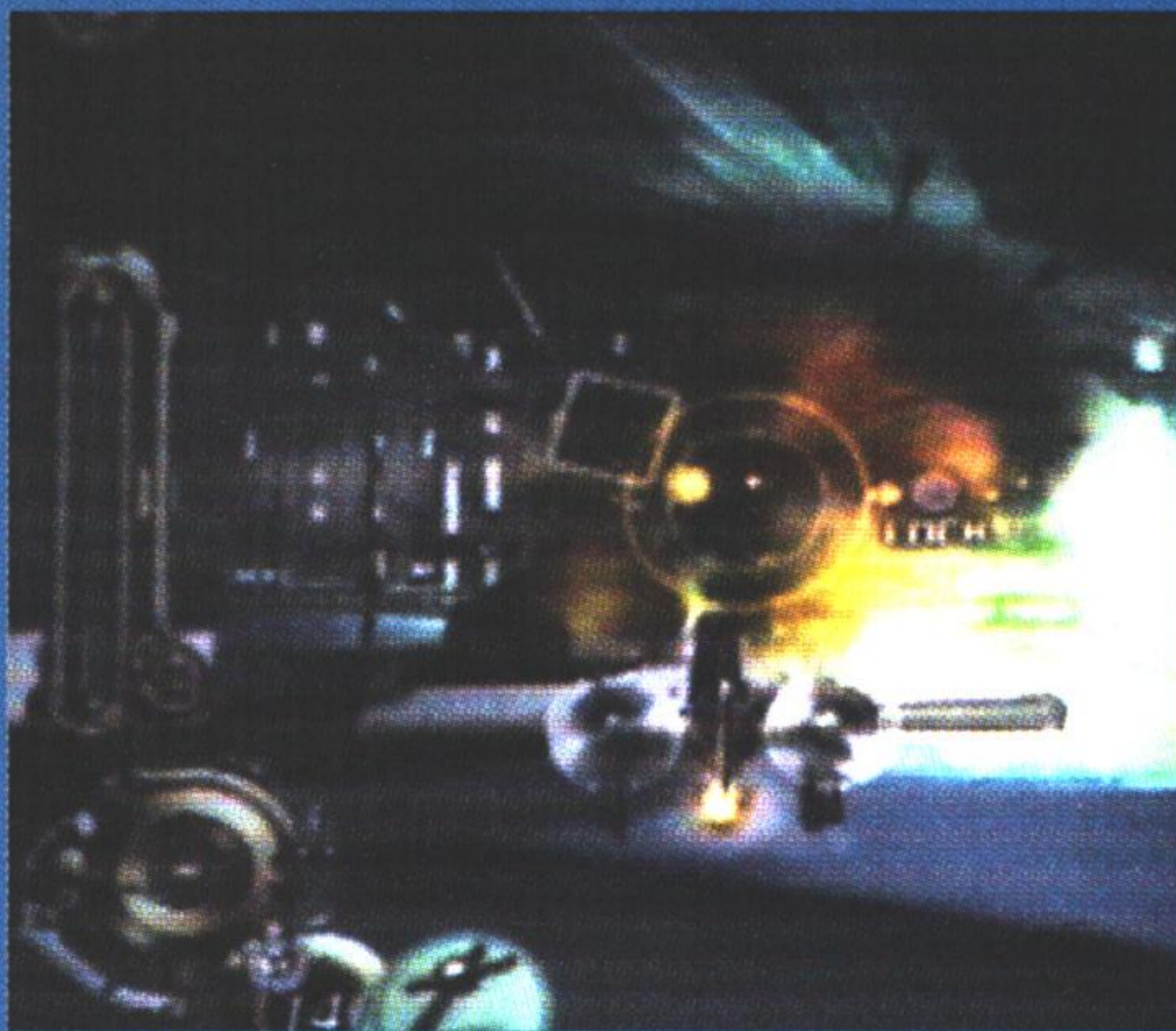


Les téléphones portables attaquent la PS One!

Tous les stands fourmillent d'avenantes petites hôteses, (dé)vêtues d'affriolantes tenues (comme je ne suis pas chien, je vous en fais profiter tout au long des pages Japon), et distribuant généreusement force sacs plastiques et dossiers de presse vantant les mérites des jeux des différents éditeurs. En une heure, on se retrouvait avec trois sacs, et une tonne de papiers divers. Avec mon beau caméscope numérique, fraîchement acheté à Akhiabara, je me balade dans le salon. Je visite, je filme, je discute... Là, je dois démolir un mythe : si on vous dit que les Japonais parlent bien anglais, ne le croyez pas. J'ai assisté à tant de scènes cocasses qui prouvent le contraire... Même

## SKY GUNNER

**D**ans le genre du shoot-them-up qui vous en met plein la vue, Sky Gunner se pose en maître. Changement de vue et de scrolling, zoom, rotation... C'est une sorte de Klonoa ou de Sonic version shoot. La réalisation est vraiment à la hauteur de la PS2, avec un style très manga qui n'est pas pour me déplaire.



Les effets spéciaux sont très nombreux.



Un jeu à fort potentiel, vivement la version déf.



# Show



Un des nombreux shows musicaux !

sur le stand Aruze, pas une seule personne du staff ne comprenait l'anglais, et c'est une des hôtesse qui a fait, comme elle a pu, l'interprète... Mais je vous rassure, tout s'est très bien passé ! Sauf le rendez-vous avec Namco, que j'ai raté, puisqu'il y a deux New Otani Hotel, un dans Tokyo et un à côté du TGS, et que je n'ai pas choisi le bon...



L'un des points forts du salon était la présence de Microsoft, que je vous détaille dans le dossier Xbox. Sinon, il faut avouer que l'heure était à la discrétion. Certes, il y avait beaucoup de jeux, mais, en y regardant de près, aucun gros hit top secret, aucune surprise fracassante. En revanche, quelle belle occasion de s'emparer du pad ! Final Fantasy X, en version jouable, se pare, une nouvelle fois, de scènes cinématiques renversantes... Pour ce qui est du jeu, il reste classique, et, graphiquement, c'est beau, mais pas aussi impressionnant qu'on pourrait le croire. Shadow Heart, un RPG très classique, a l'air intéressant, même si les décors de fond ne sont pas très fins. Enfin, ce qui est clair, c'est qu'en nombre de jeux montrés, la PlayStation 2 dominait le salon, et de loin. On notait tout de même pas mal de petits jeux PSone, un peu de PC de-ci, de-là, trois jeux DC sur le stand Capcom...

Le salon vu de haut. On en prenait plein les yeux, mais surtout plein les oreilles.

## HEAVY METAL

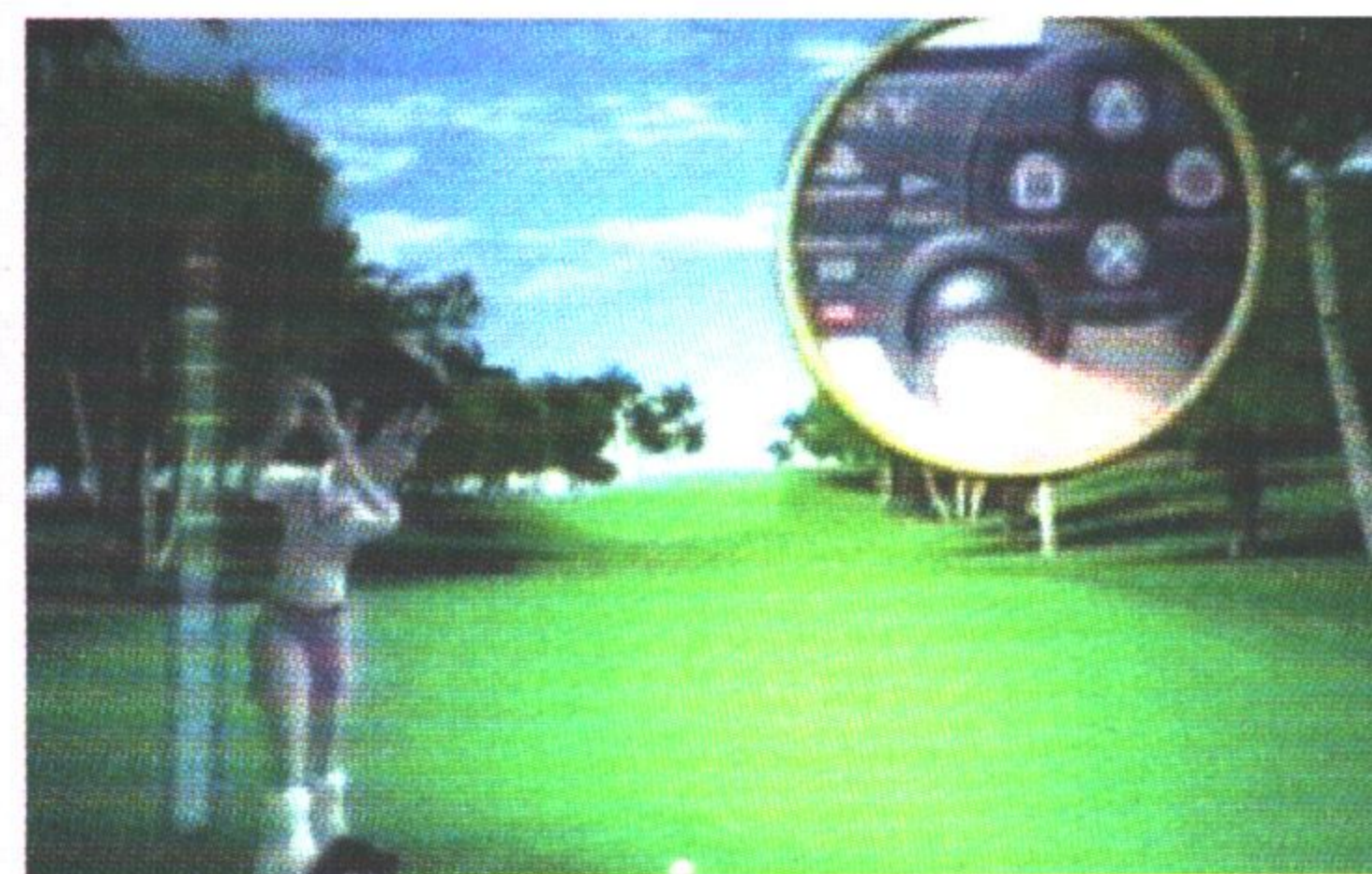
Le seul vrai titre Dreamcast intéressant du salon ! Un jeu d'arcade de Capcom. Une sorte de Virtua, en peu plus Doom-like. La maniabilité est excellente et la réalisation technique n'est pas en reste, avec une animation très bonne, fluide et rapide à souhait. Bref, un titre que j'attends avec impatience !



Le mode deux joueurs est toujours plus fun !



Il faisait un temps à ne pas mettre un Panda dehors !



Un petit jeu de golf de Artlink, qui gère l'analogique pour vos swings.



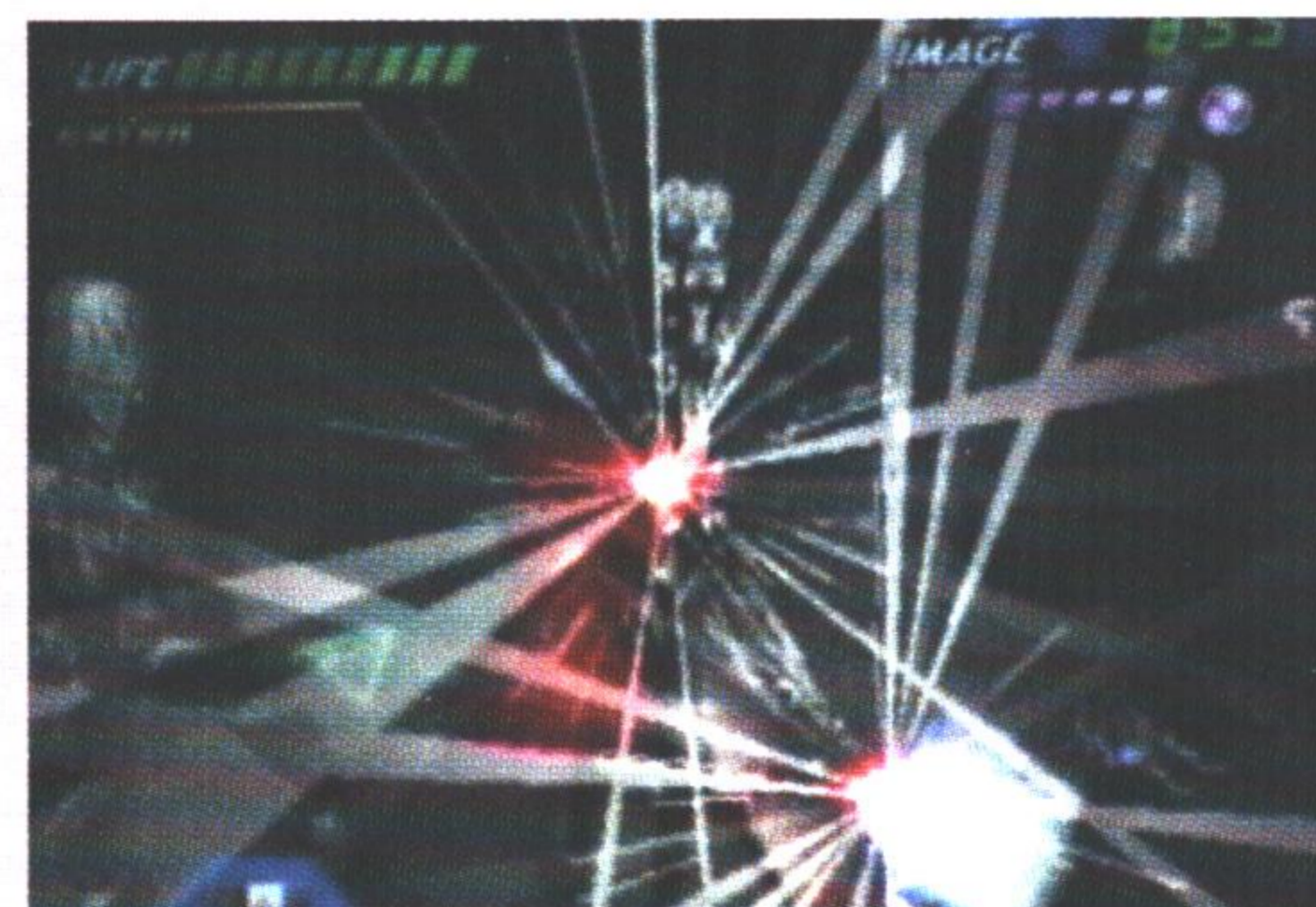
Vous incarnez un photographe genre paparazzi...



Un petit RPG ancienne mode, pour PS2, bien sûr.

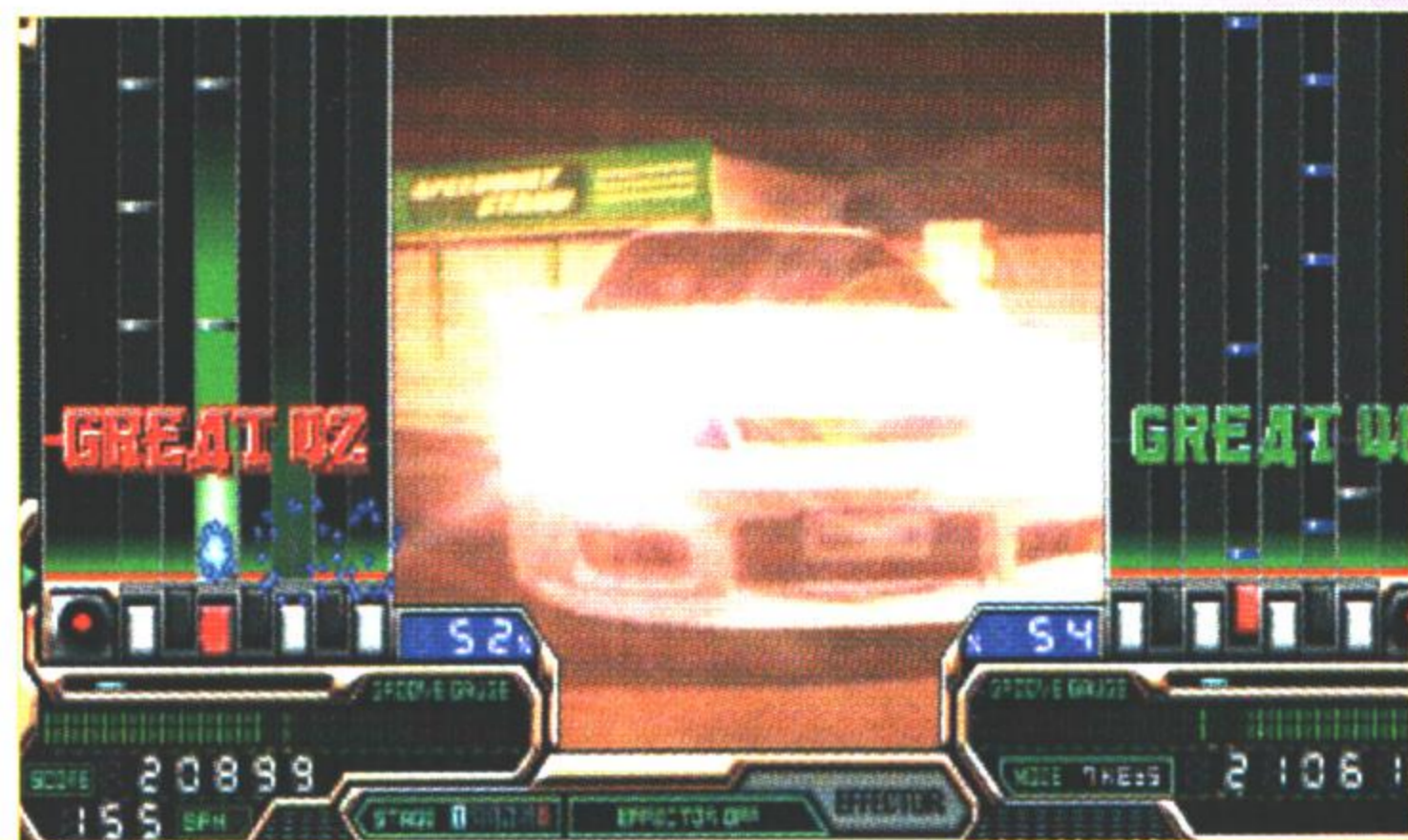


Un jeu de ma-jong, tiré d'un animé très connu au Japon.



Maken Shao, la nouvelle version d'un ancien titre DC.





### Beatmania IIDX 4th

Après son succès dans les salles d'arcade, le quatrième volet de Beatmania « la simulation de Dj » se voit adapté sur PS2. Le principe reste identique à tous ceux du genre : restez dans le rythme. Toujours développé par Konami, cet opus propose plusieurs courses aussi différentes les unes que les autres : Techno, 7 stars, Euro, Flower, Turbo, Hyper, Dj Taka, Millenium, Bonus et L.E.D. En plus, le jeu permet de s'exercer sur pas moins de cinquante-trois partitions. On peut le pratiquer aussi bien tout seul qu'à deux. Pour les fans du genre, c'est un cadeau.

8



### Tokimeki Memorial 2 Substories ~ Leaping School Festival

Voici un titre bien connu de la gente masculine japonaise. La série Tokimeki met généralement en scène des collégiennes dans leur vie de tous les jours, à la manière d'un digital comics. Cet opus n'échappe pas à la règle et n'offre donc aucun intérêt pour un joueur français, car ce genre de titres n'est jamais traduit en Occident. Mais si le japonais ne vous fait pas peur, sachez que dans cette version des mini jeux et des bonus ont été ajoutés.

### WTA Tour Tennis

Ce jeu PS2 est un jeu de tennis strictement féminin (le W du titre signifie women). Ici, seules les tennis-women professionnelles ont le droit de s'échanger quelques balles. On retrouve donc des célébrités comme Martina Hingis, Lindsay Davenport, Serena Williams ou Monica Seles. Le jeu propose tous les types de courts ainsi que des parties de simple ou de double ce qui permet à quatre joueurs de s'affronter.

PS2 KONAMI

AUTOMNE 2001

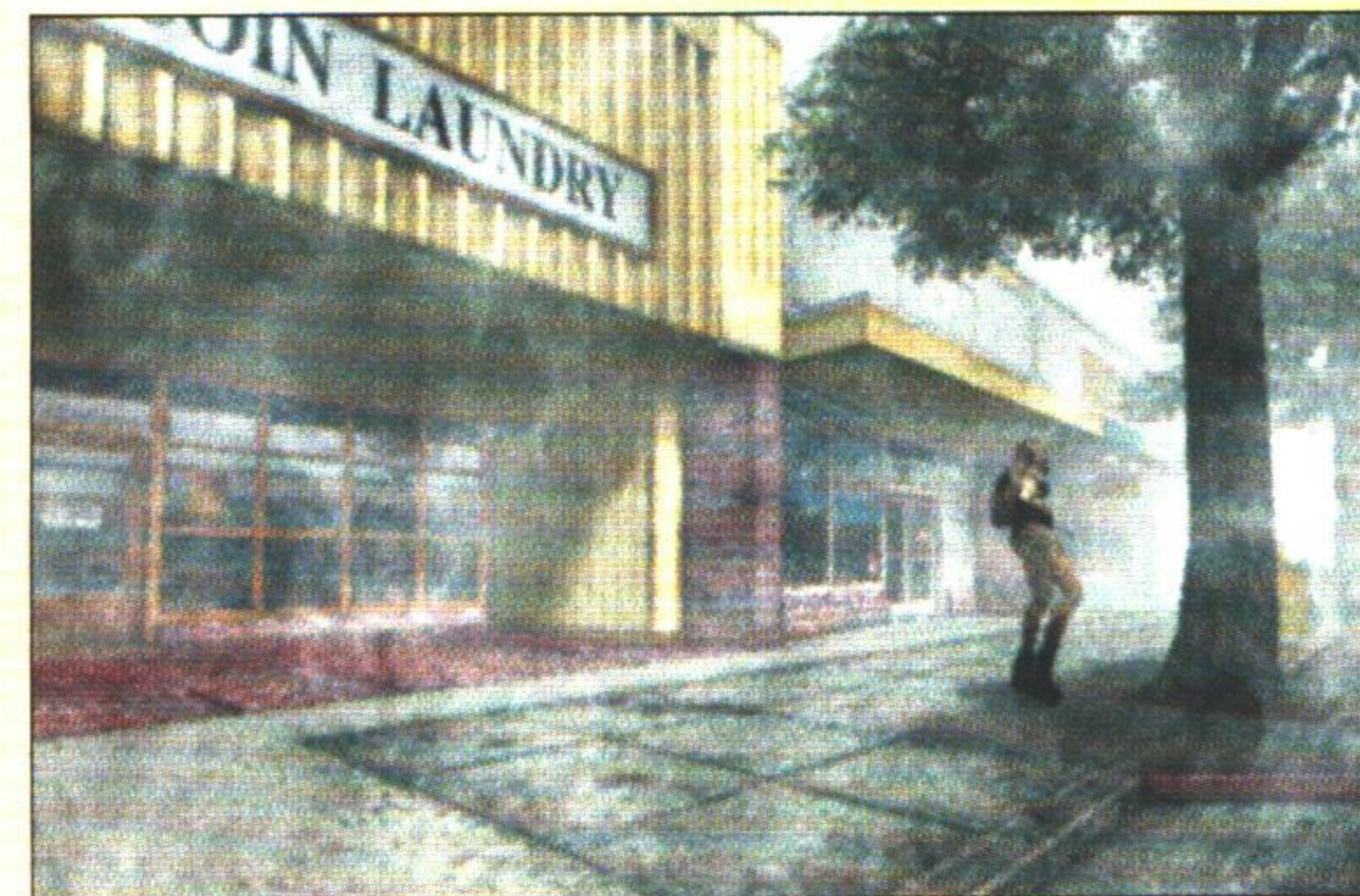
# Silent Hill 2



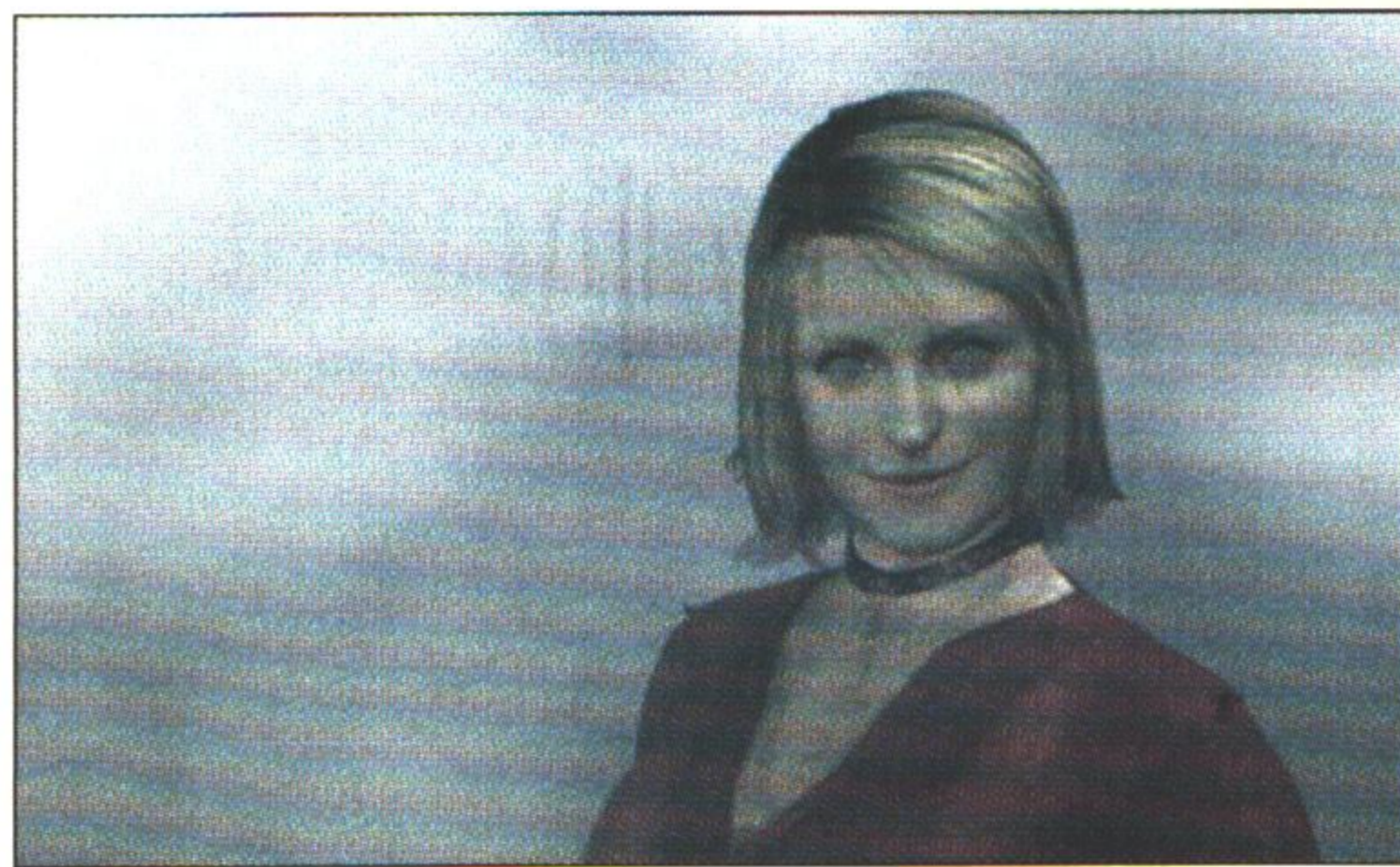
Ami-chemin entre films d'horreur et de suspense, Silent Hill 2 se veut glauque à souhait. Le simple fait de regarder les screenshots met mal à l'aise, alors imaginez quand on est plongé dans le jeu. Il est sûrement le plus noir et macabre jamais réalisé. L'univers est vraiment pénétrant et il n'en reste pas moins figolé. La pluie et la brume sont d'une opacité surréaliste. Les scènes où l'on est seulement éclairé par une lampe torche sont effrayantes... Pendant le Tokyo Game Show une démo était présentée. Elle mettait en scène un James Sunderland piégé dans un hôpital infernal, lieu traumatisant pour lui, ayant perdu trois ans auparavant la femme qu'il aimait. Tout comme dans le premier volet, on se rend vite compte que James n'a pas la carrure du parfait héros, il est juste un type ordinaire. Durant la démo, on explore prudemment les couloirs, on vérifie que les portes sont bien fermées, et bien évidemment on tire aussi sur des ombres menaçantes. On peut également donner des coups de pied à des zombies, bien qu'on soit un peu frileux à les toucher. La maniabilité n'offre rien d'innovant pour les habitués du genre mais elle reste efficace. Quant aux angles de caméra, ils sont prédéterminés et offrent des plans de vue inspirés des grandes productions cinématographiques hollywoodiennes.



Les CG sont magnifiques. Voyez plutôt celui de James Sunderland.



Des rues embrumées et si peu fréquentées.



Maria, une jeune femme que James rencontrera au court du jeu.



Des plans de caméra peu conventionnels.



Une infirmière zombie pas vraiment sexy.



James rencontrera des personnes effrayées dans des lieux peu salubres.



# AGE OF EMPIRES II : THE AGE OF KINGS

PS2  
KONAMI  
ÉTÉ 2001

Voici un jeu PC/Mac qui se voit adapté sur PS2. Ce jeu de stratégie en temps réel vous permettra de choisir entre treize civilisations le peuple que vous voulez gouverner. Les choix sont larges et assez hétéroclites, cela va des Vikings aux Celtes en passant par les samouraïs japonais. L'interface reste claire et le gameplay est plutôt intuitif. Divers environnements sont proposés selon la civilisation choisie, par exemple vous voguerez sur les eaux dans des drakkars vikings ou vous guerrierez entre deux châteaux médiévaux. Il vous faudra aussi gérer votre royaume, c'est-à-dire renforcer les fortifications de votre domaine pour limiter les dégâts suite à une quelconque invasion, et préparer votre armée en formant une stratégie et vos soldats (archerie, cavalerie...). Le design est resté soigné avec de nombreux détails. Une adaptation qui au final se veut fidèle à sa version PC.



Bâtissez des forts ici ou là pour renforcer vos positions.



Un château qui montre toute la beauté du jeu.



Cette fois-ci, la civilisation choisie est clairement tournée sur la mer.

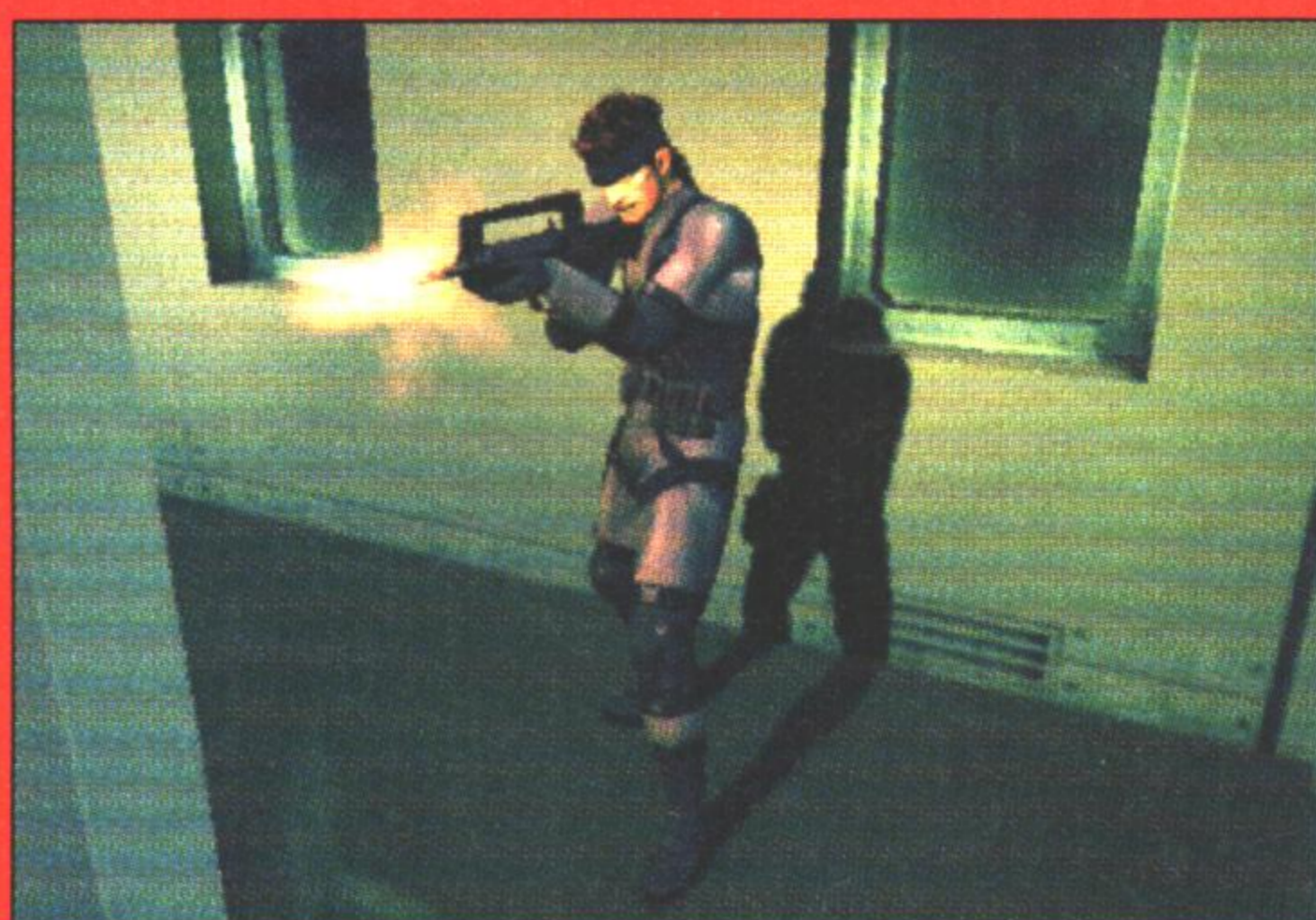


Devenez shogun et protégez vos côtes.

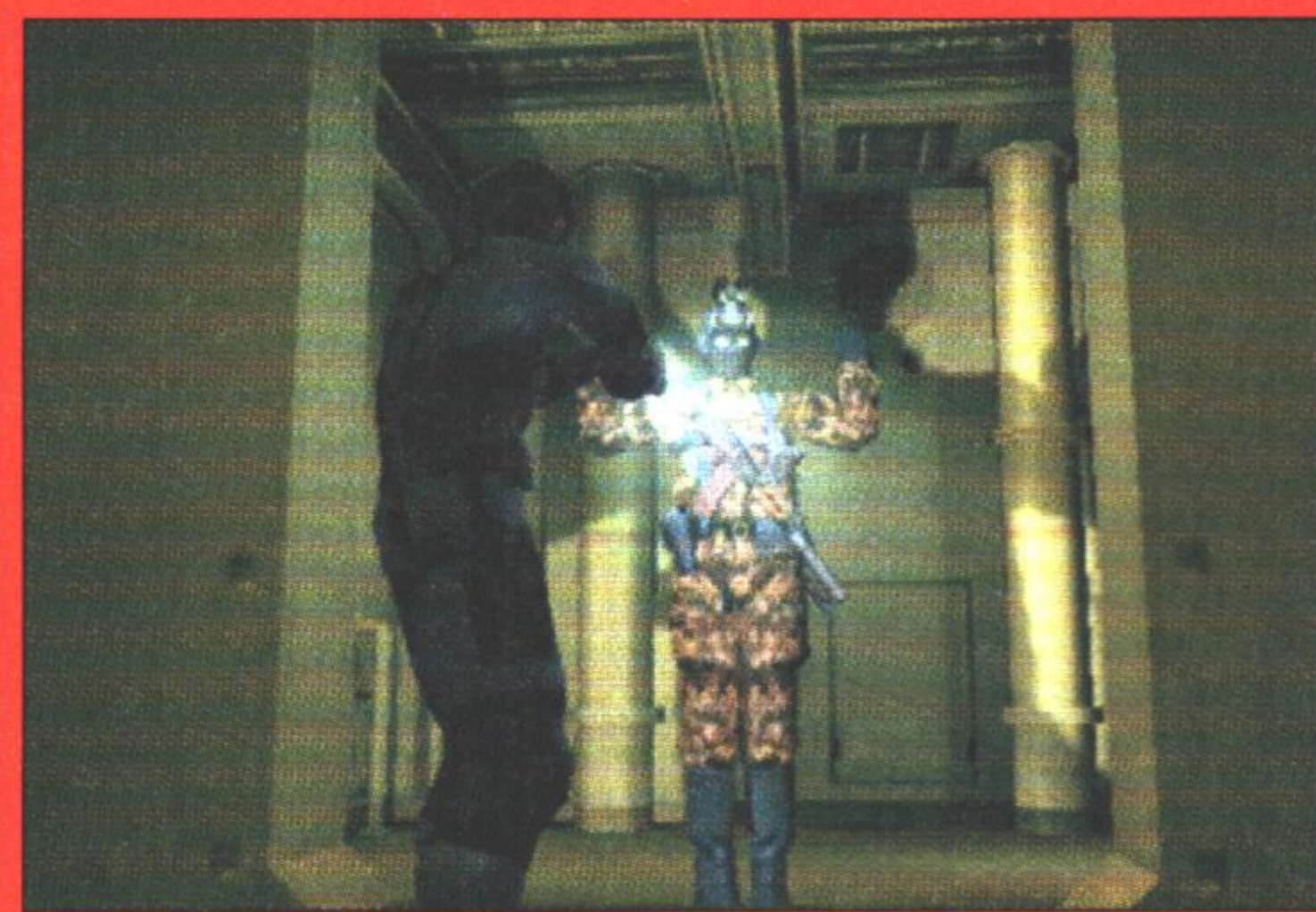
9

# Metal Gear Solid 2 : Sons of Liberty

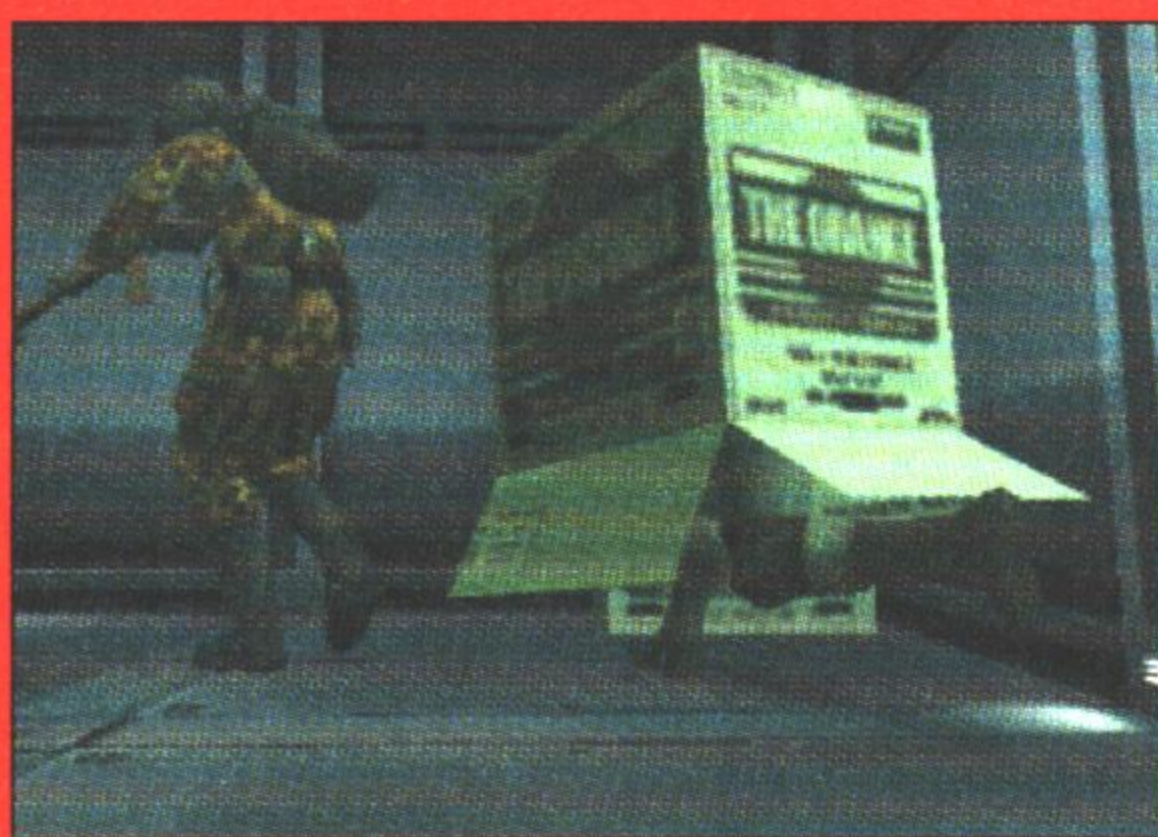
Sûrement le titre le plus attendu en ce moment, MGS 2 a tout pour mettre en valeur les capacités de la PS2. Ce jeu offre de nouveaux mouvements et donc de nouvelles méthodes d'action. Endormez vos ennemis, dissimulez-les, évitez les radars... en haleine. Que ce soit pour les graphismes, l'ambiance ou l'action, on n'a rien à redire aux prouesses techniques. Reste un début de scénario qui mérite aussi qu'on s'y intéresse. Dans ce volet, le Metal Gear en question est un Metal Gear Ray, un robot gigantesque équipé de nombreuses armes et de jambes mécaniques capables de rivaliser avec les Rex (tout droit tirés du premier opus). Solid Snake sera désigné par l'organisation "Philanthropy" pour détruire cette machine. Mais sa tâche se révélera plus complexe que prévu du fait de l'intrusion d'une organisation russe prête à tout pour s'emparer de cette arme de guerre. D'ailleurs vous rencontrerez un vieil ennemi, Revolver Ocelot.



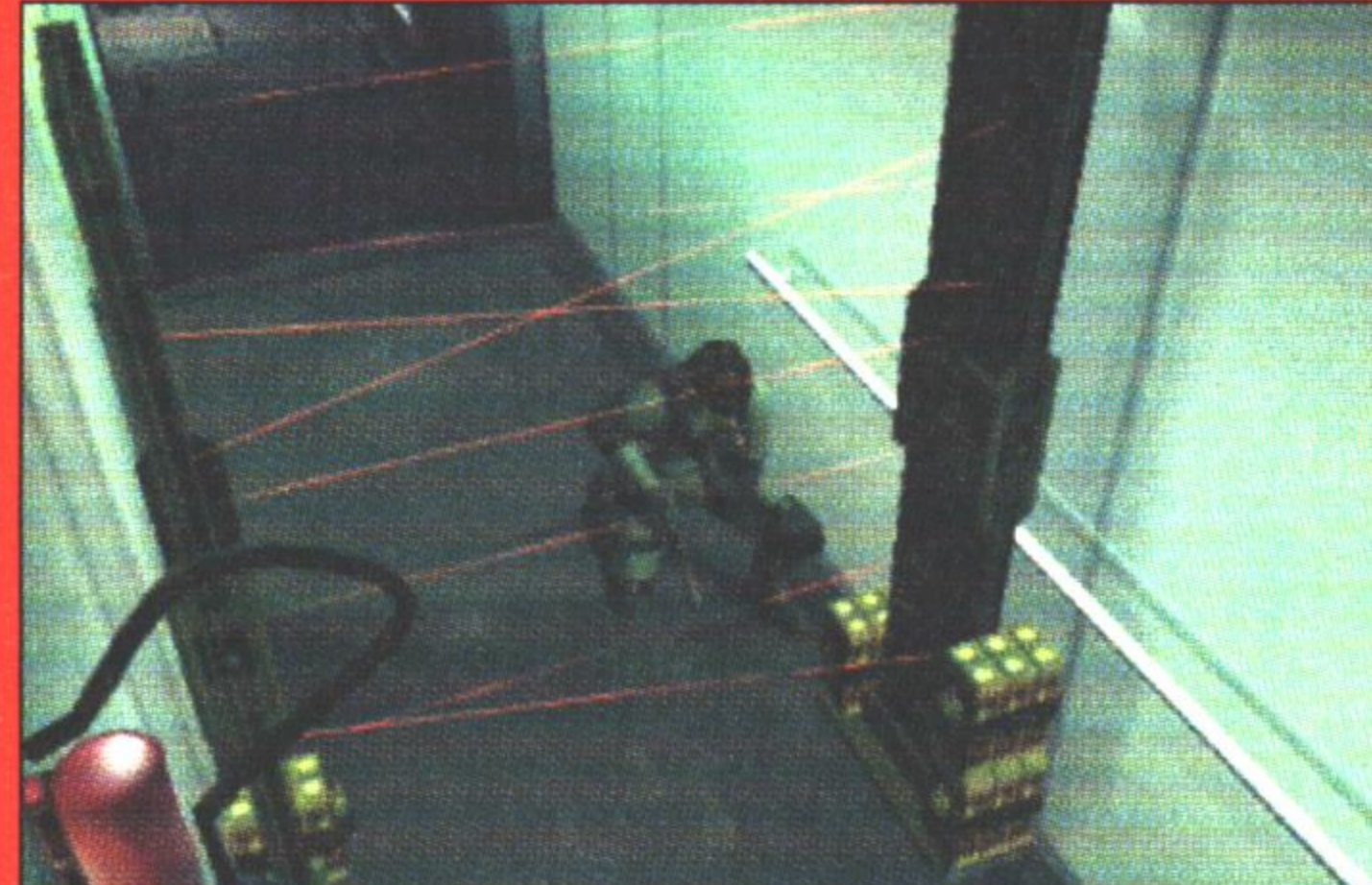
Solid Snake nous revient en pleine forme.



Celui-là n'est pas prêt de faire le moindre faux mouvement.



Ce n'est pas parce qu'on est un tueur qu'on n'aime pas les jeux simples !



Une fois repéré il ne reste plus qu'à désactiver l'alarme.

PS2 KONAMI  
COURANT 2001



FFX

10



PS2 SQUARE

19 JUILLET 2001

# Final Fantasy X

Les deux protagonistes principaux, Tidus le blond et Yuna la prêtresse.



Un combat à trois contre un se prépare. L'interface reste fidèle aux autres volets.



De nouvelles espèces ont été créées pour enrichir ce volet.



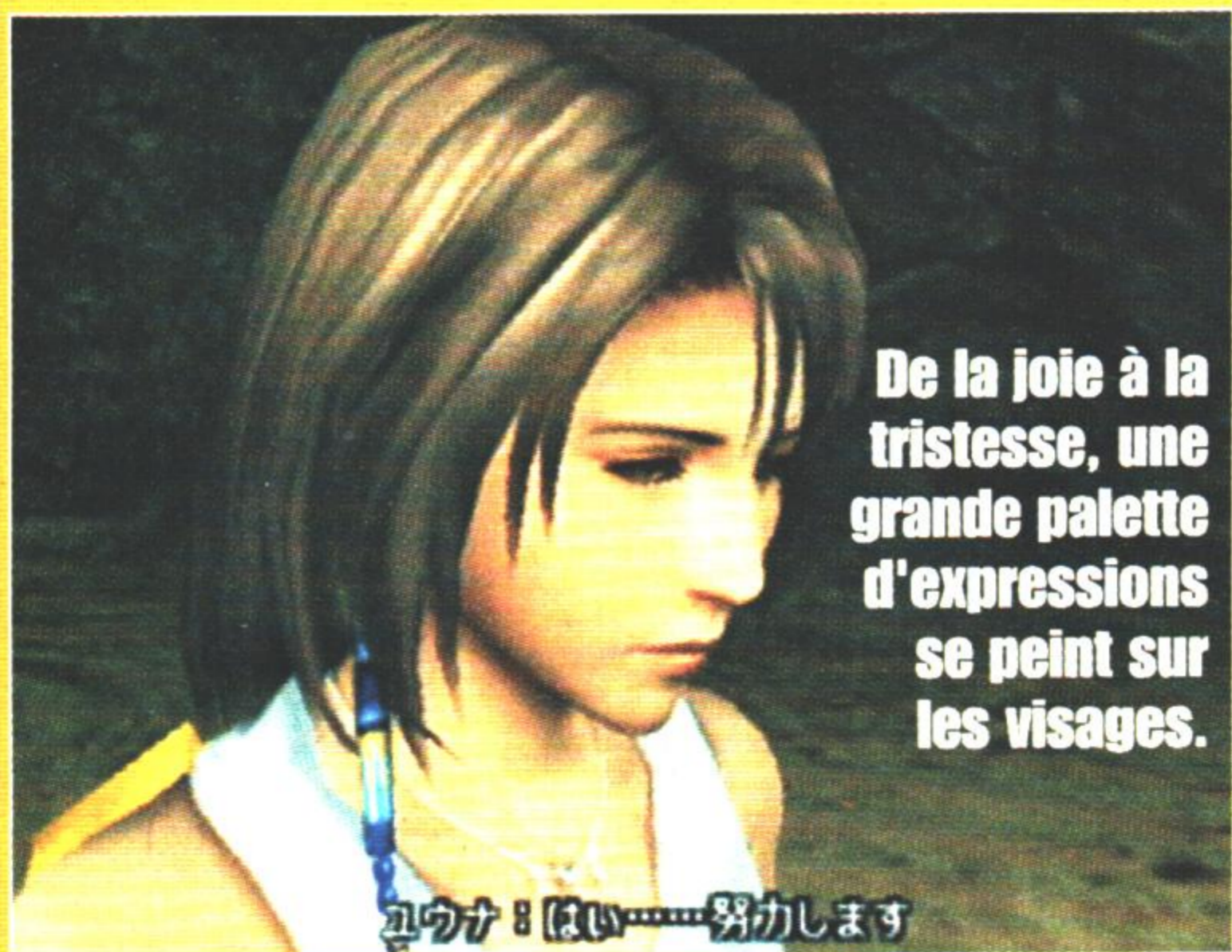
L'eau est l'élément le plus présent dans cet épisode, sa limpidité et ses reflets sont époustouffants.

Yuna peut invoquer différentes espèces toutes plus efficaces les unes que les autres.

C'est lors du dernier Tokyo Game Show que les visiteurs ont pu s'essayer à deux niveaux du dernier opus de la série Final Fantasy. Tous les joueurs ont été conquis et on les comprend. Rappelons que le design a été confié à Tetsuya Nomura (FFVIII, Parasite Eve, The Bouncer) et la musique à l'inévitable Uematsu. Dans l'un des niveaux, nous suivons Tidus, le héros du jeu, dans l'exploration d'un donjon avec des ponts en pierre très instables. D'ailleurs, ce dernier ne manquera pas de faire un faux pas, plongeant ainsi la tête la première dans l'eau alentour. Cette chute est l'occasion d'admirer le soin particulier que l'équipe a apporté aux effets spéciaux, surtout ceux liés à l'eau qui est un élément primordial dans ce jeu. Les éclaboussures, puis les bulles d'air sont d'une vraisemblance impressionnante; le flou de l'eau a même été rendu. On retrouve sinon les éléments classiques d'un RPG : carte en haut à gauche de l'écran, mini-labyrinthes, coffres, monstres. Mais aussi des éléments moins courants dans un FF, comme Tidus en train de nager sous l'eau et des combats subaquatiques. On remarque à ce sujet que le héros est capable de retenir sa respiration très longtemps; cela doit être l'une de ses aptitudes car aucune jauge ne décompte le temps qu'il reste sous l'eau. Dans l'autre niveau, on retrouve à nouveau Tidus parcourant une jungle luxuriante, très riche en couleurs et en détails. Une fois de plus, on reste en admiration devant







De la joie à la tristesse, une grande palette d'expressions se peint sur les visages.

ユウナ：はい……努力します



イフリート HP 1324 MP 23

Yuna invoque l'une de ses bêtes en utilisant le feu et en dessinant un pentacle.



イフリート HP 314 MP 23

Les monstres aussi ont droit à un design très soigné et riche en couleurs.

les effets de lumière et d'ombre qui montrent toute la puissance de la PS2. Dans l'ensemble, le jeu est entièrement en 3D et on constate que la caméra offre des angles prédéterminés ; quant aux cinématiques, elles sont remplies de plans dignes d'un des meilleurs films d'action. En outre, les combats se font aléatoirement, et on peut aussi bien choisir une attaque normale qu'une attaque spéciale ou une invocation. Certaines attaques sont emplies d'humour comme celle où l'on voit un mog boxer un gros monstre.

Les magies, elles, sont sublimes, les effets de lumière foisonnent à profusion et Yuna peut invoquer une créature

puissante qui se battra ensuite à sa place jusqu'à la fin du combat.

Pour l'heure aucun élément du scénario n'a été dévoilé mais l'aventure s'annonce épique et rocambolesque

(guerre, charge de Chocobos).

On sait par contre que des mini-jeux seront inclus, comme le blitz ball, un sport subaquatique en vogue dans ce monde.

Le design est particulièrement soigné et détaillé. Remarquez les plis de la tenue !

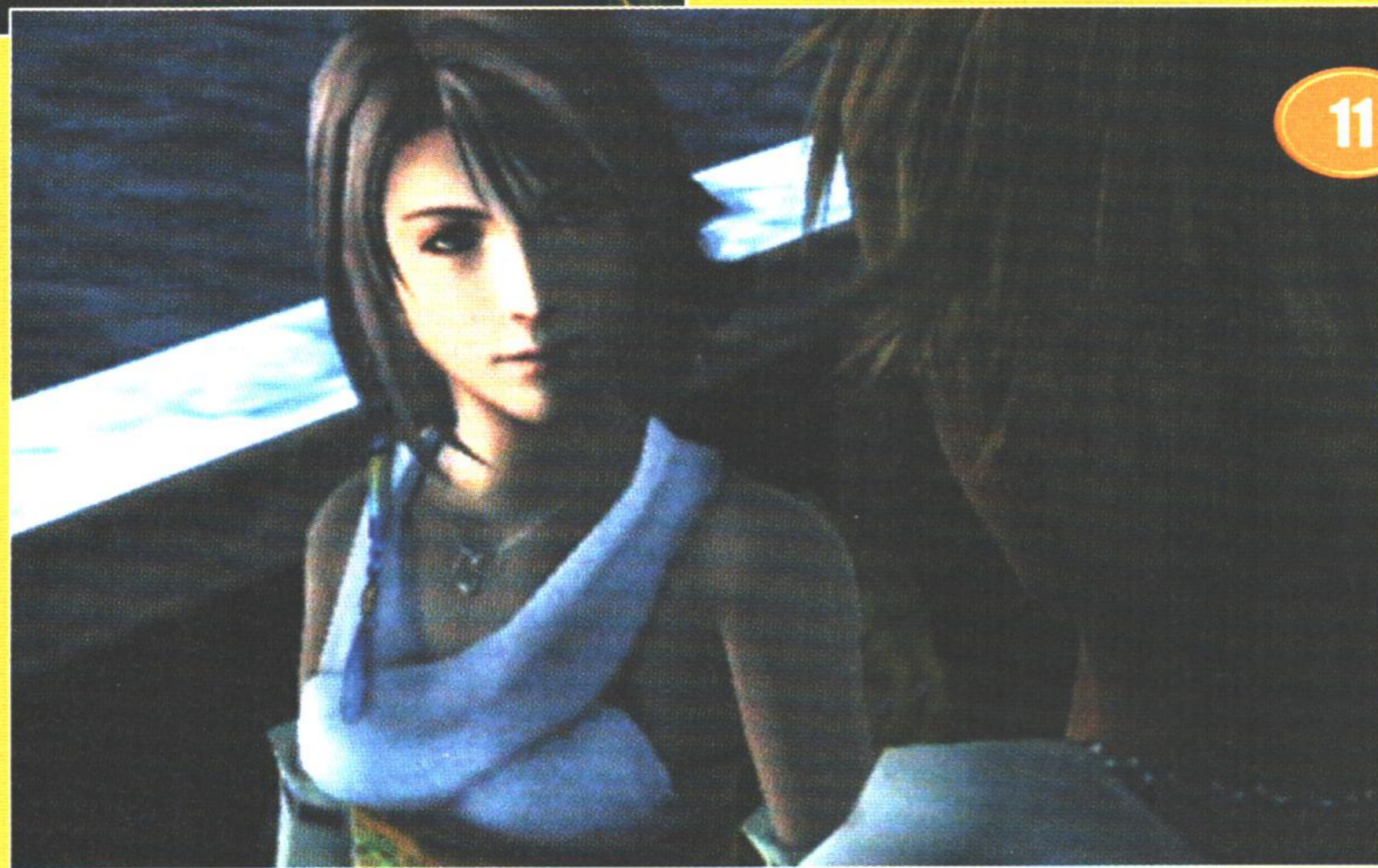


Avec des décors aussi fins, il y a de quoi se mettre à genoux.

Les effets d'ombre et de lumière se remarquent en toute circonstance.



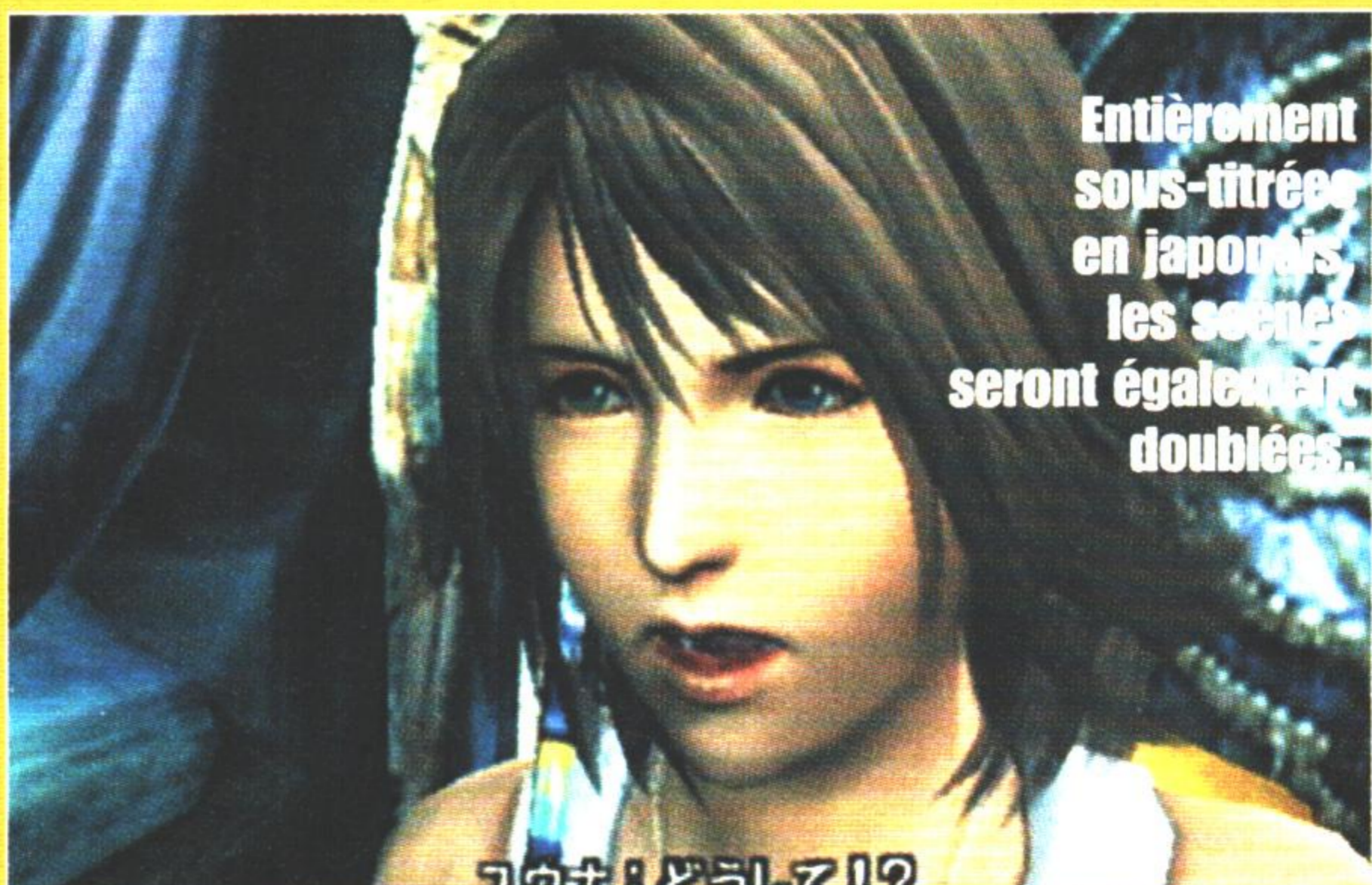
Les cinématiques promettent de grandes prouesses techniques et visuelles.



11



Ce combat entre deux monstres s'annonce riche en coups spéciaux.



Entièrement sous-titrée en japonais, les scènes seront également doublées.

ユウナ：どうも！



L'architecture est assez déroutante. Mais dans quel monde vit-on ?



**TGS (suite)**

On vous a déjà parlé du cosplay dans 100% Consoles. Eh bien, au TGS, le Panda a été très surpris par le nombre de Japonais costumés. Evidemment, il n'a quasiment photographié que des nanas... ce plantigrade est vraiment un cas désespéré...



Les Japonais faisaient la queue pour photographier les charmantes donzelles !

12



Les yeux étaient constitués de petites lampes... un sacré costume !



Debout Panda, c'est l'heure de te réveiller...



Un belle paire d'oreilles !



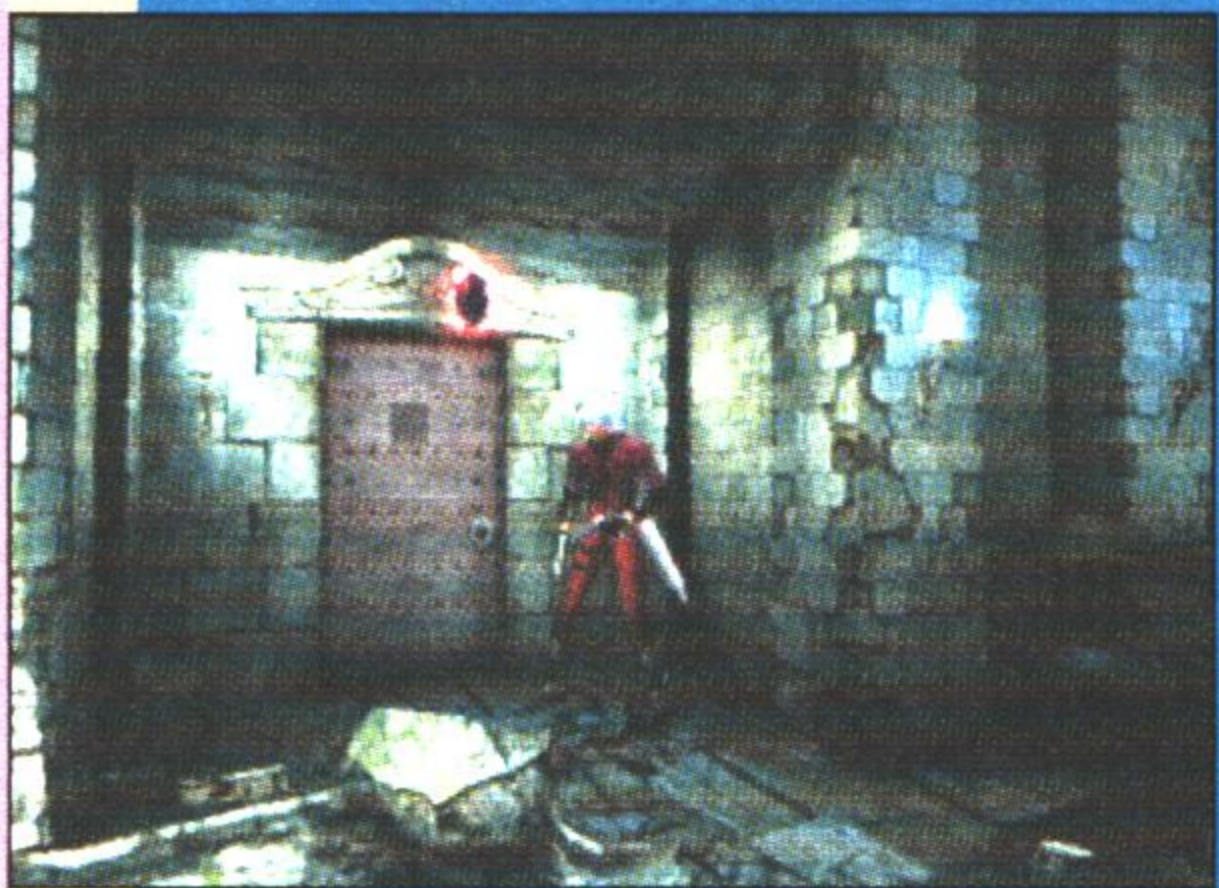
Du bas du chemin, Dante vous regarde.



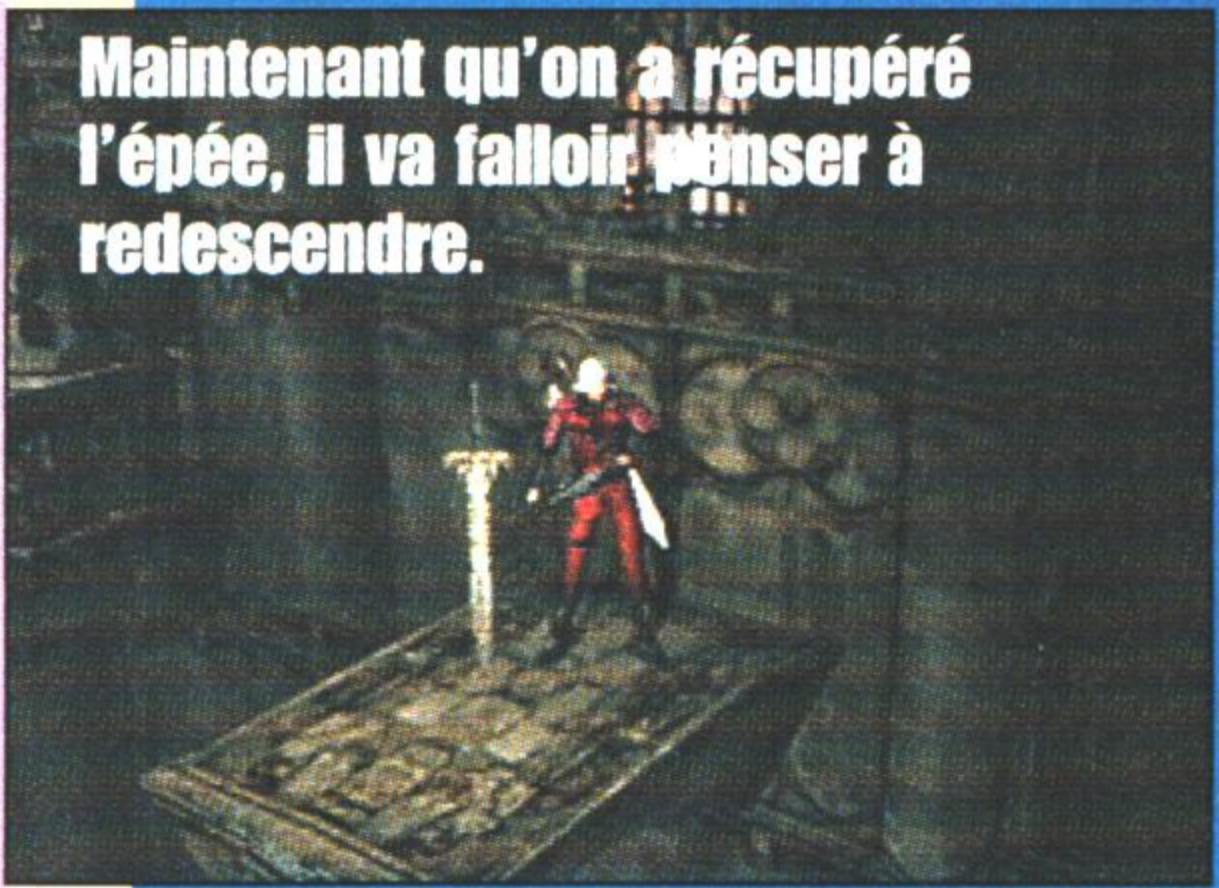
Quand on vous dit que ces monstres en prennent plein la tête !

# Devil May Cry

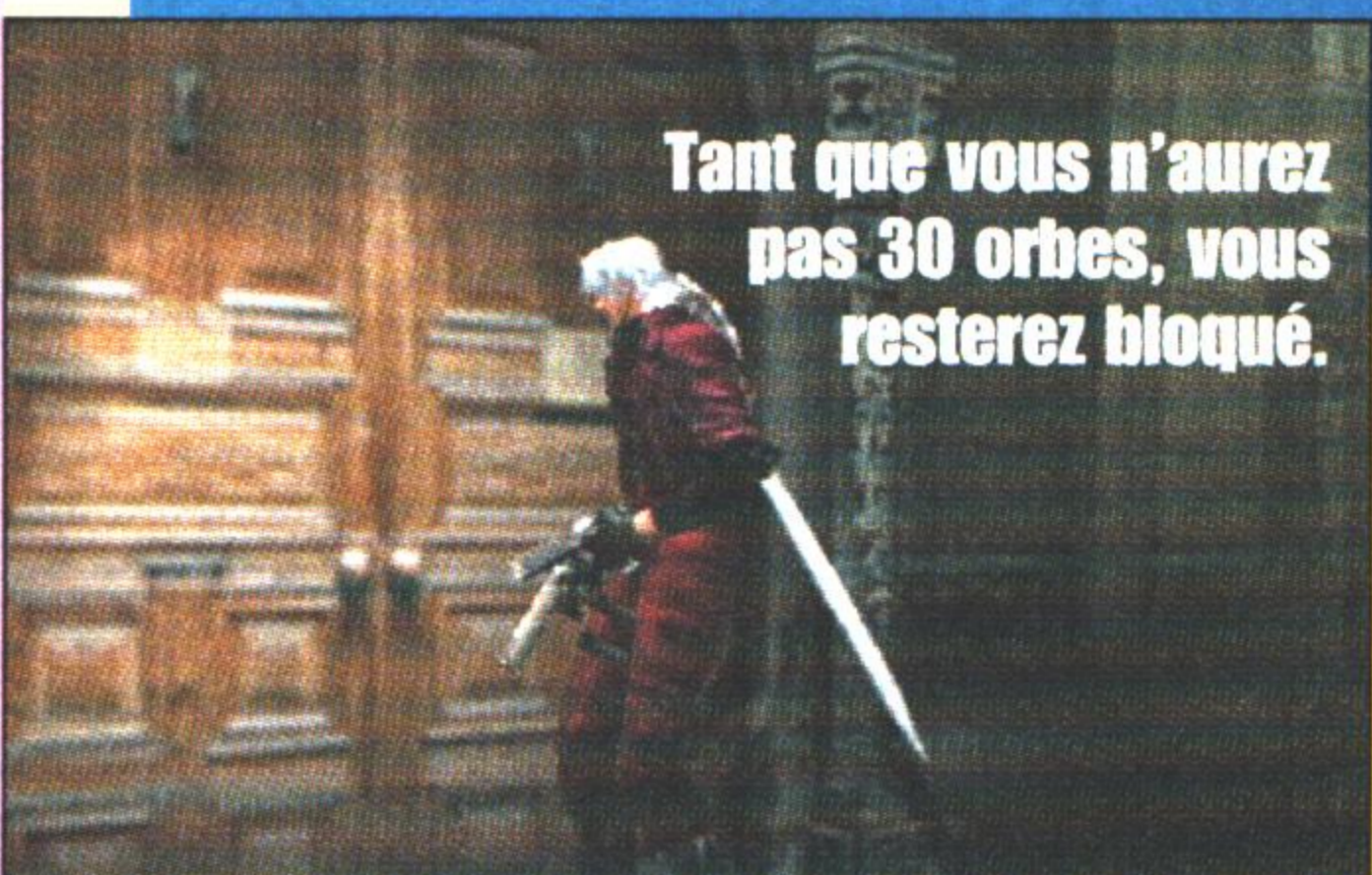
PS2 CAPCOM  
ÉTÉ 2001



Des orbes rouges sont disséminés partout sur votre chemin, voire même cachés dans des meubles.



Maintenant qu'on a récupéré l'épée, il va falloir penser à redescendre.



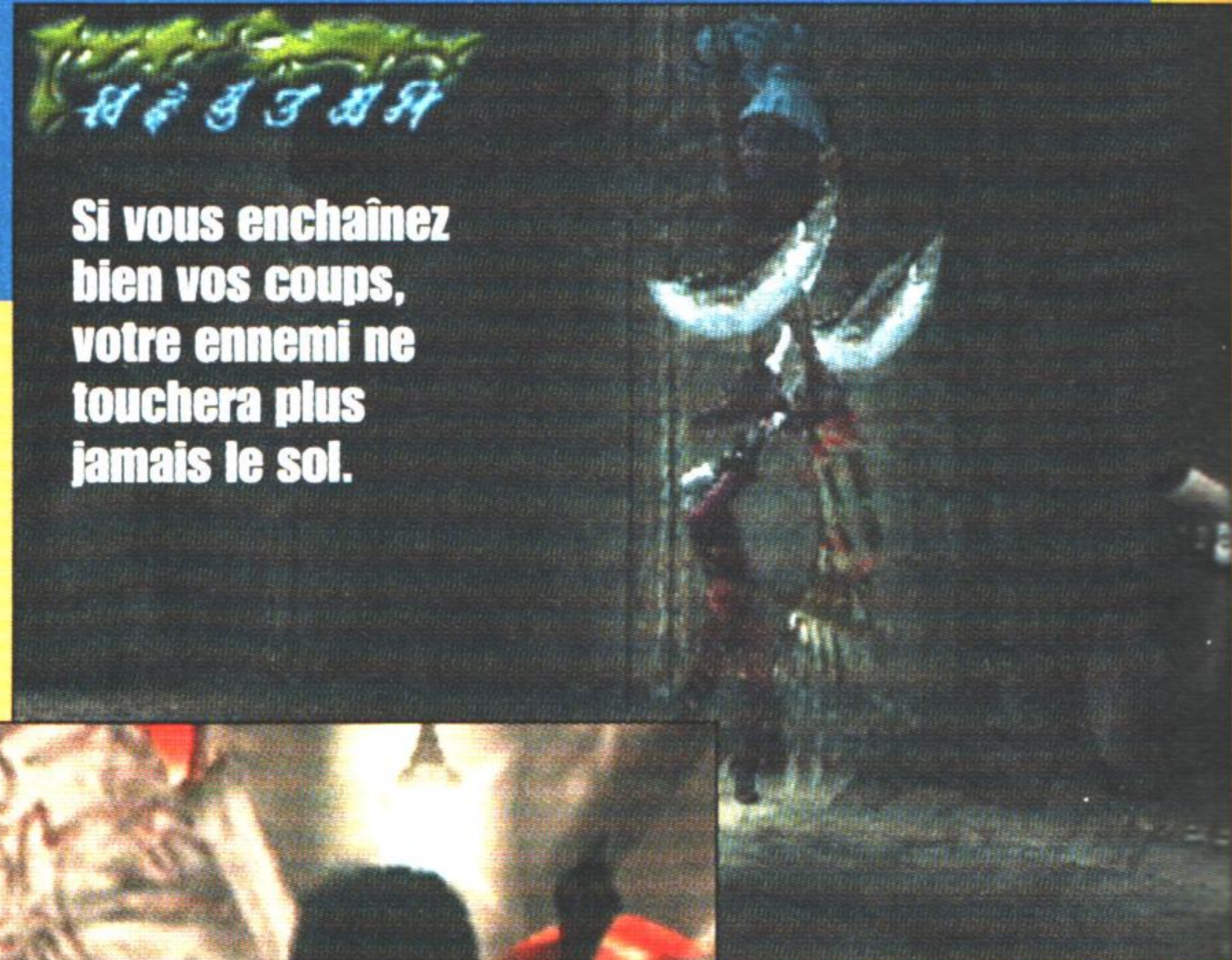
Tant que vous n'aurez pas 30 orbes, vous resterez bloqué.



Votre premier boss : une araignée en flammes.

**A**moureux des ambiances lugubres, tremblez de bonheur, car Capcom revient, dans un style qui fait sa gloire : le survival horror. La musique ? Des mélodies « des profondeurs », comme il se doit. Mais ne croyez pas que vous tressallerez, à tout bout de champ, à chaque apparition des horribles monstres. Non, vous incarnez Dante, un personnage mi-homme, mi-démon, dont la force incroyable se décuple quand il utilise ses pouvoirs de démon. Avec son épée (capable de plusieurs attaques spéciales), ses flingues ou ses poings nus, il écrase littéralement ses adversaires. N'hésitez pas à enchaîner les gentilles :

embrochez votre ennemi, jetez-le en l'air puis finissez-le au fusil à pompe. Comme quoi, la vie d'un monstre est dure, et surtout courte ! Le graphisme de ces horreurs est saisissant, et souvent humoristique. Vous vous êtes souvent fait courser par des créatures armées d'une paire de ciseaux géants ? Eh bien, en les tuant, vous récupérez des orbes verts, qui vous rendent de la vie, et des rouges, qui, en nombre suffisant, ouvrent certaines portes. La maniabilité est excellente ; on enchaîne des mouvements rapides et fluides sans difficulté. Les plans de caméra, prédéterminés, cachent parfois des orbes, sans que cela ne gêne en rien l'action.



Si vous enchaînez bien vos coups, votre ennemi ne touchera plus jamais le sol.



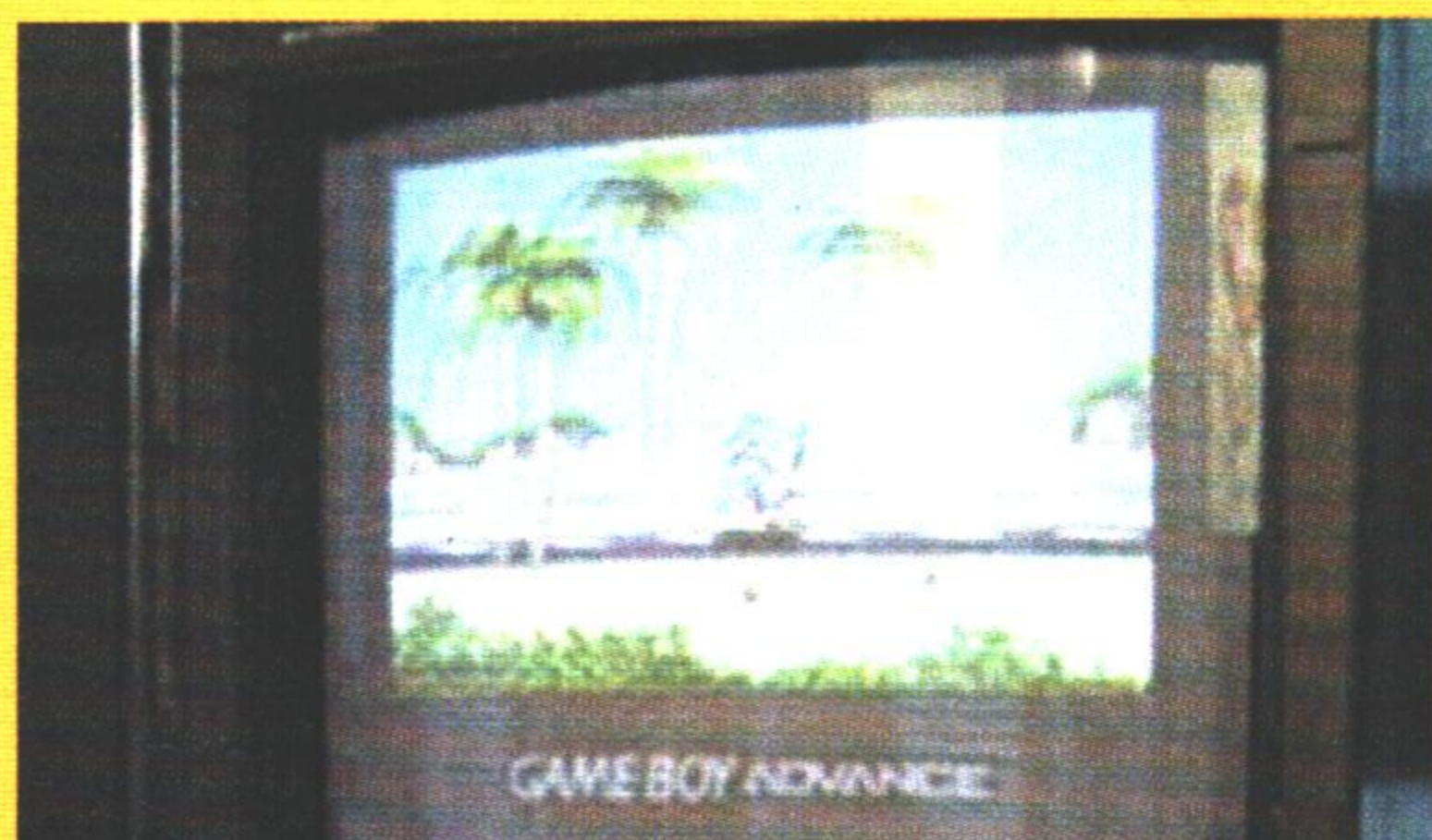
# LE GAME JAM AU ZEPP TOKYO

**V**ous le savez sans doute, Sega a snobé le Tokyo Game Show, préférant organiser son propre salon, quelques jours plus tard. Les fans venus en masse ont pu essayer de nombreux jeux : Crazy Taxi 2, Sonic 2, Gundam Battle Online, Cleopatra Fortune (un jeu de réflexion), Magic, Phantasy Star Online version 2, Eldorado Gate 5, Capcom Vs SNK pro, Segagaga, Es, Culdecep Second, Candy Stripe, Sonic et Chu Chu Rocket sur GBA, et j'en passe. Outre ces bornes, où se pressait une foule animée, une scène principale accueillait les invités et les présentations des titres les plus attendus. Quatre doubleuses de Sakura Wars s'y produisirent, déchaînant les acclamations du public. Puis, il y eut la démonstration de Gundam Battle Online. Il faut savoir que Gundam est une série culte et que de nombreux jeux portant sa licence sont sortis sur différentes consoles. Les présentateurs nous

ont expliqué le principe de ce nouveau volet et ses nouveautés : le mode internet. La star suivante sur le podium, c'était Shenmue 2 ! Yu Suzuki nous en a présenté les dernières innovations (voir les deux pages suivantes). La Sonic Team a commencé avec la preview de Sonic Adventure 2 et son mode versus, puis a commenté Phantasy Star Online Version 2. Il s'agit d'une extension du PSO que l'on connaît, dotée d'un mode challenge plus riche, d'un mode ultime réservé aux joueurs dont le niveau est supérieur à 200, et d'un mode battle où tous les adversaires se mesurent simultanément les uns aux autres. De plus, de nouveaux items et de nouveaux monstres ont été inclus. Et, cerise sur le gâteau, un jeu de foot permet à douze joueurs de se détendre de manière vraiment fun. On y retrouve même, en guise de ballon, les personnages de Chu Chu Rocket!



Une doubleuse de Sakura Wars.



On pouvait aussi voir le prochain Sonic sur GBA.

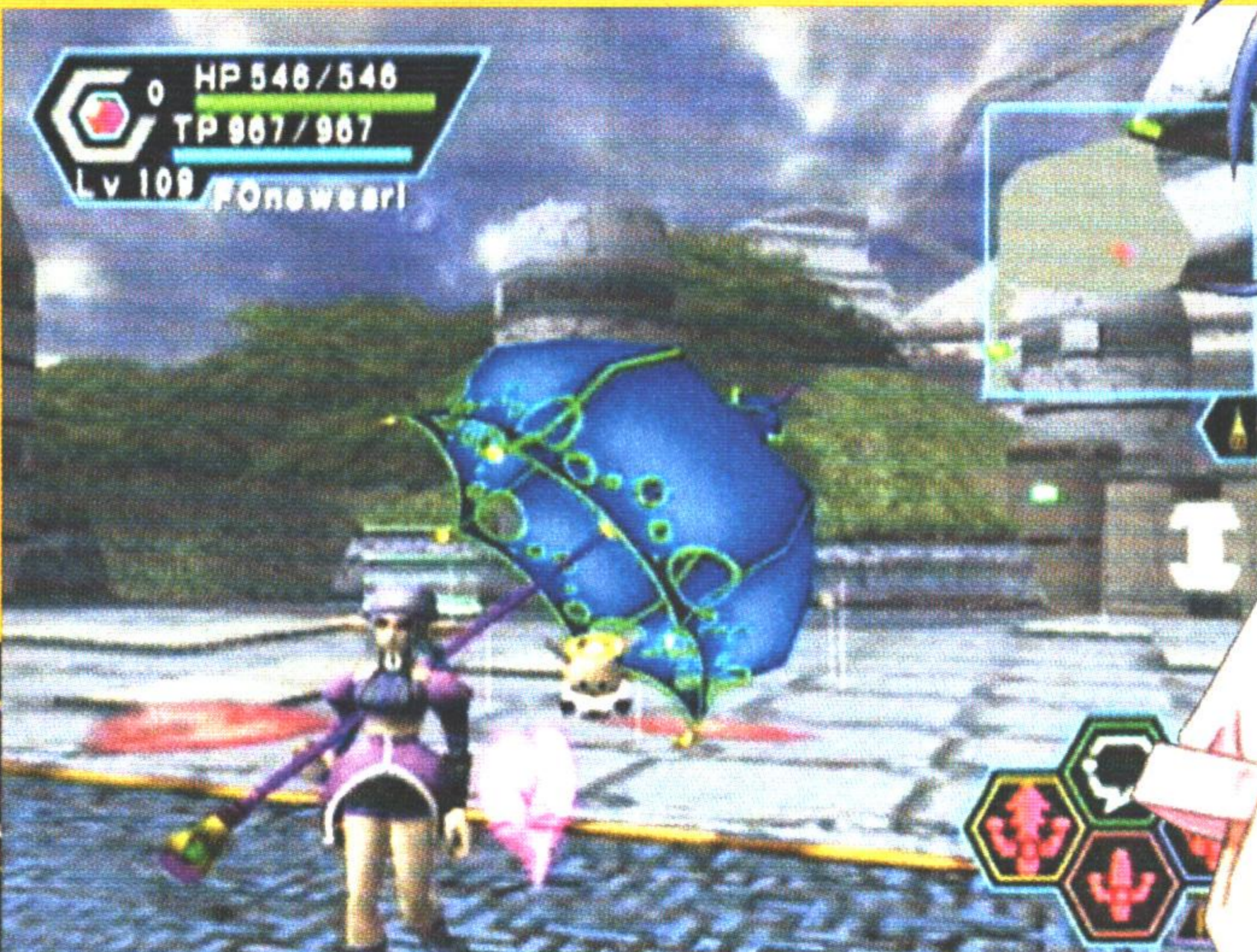


Deux membres de la Sonic Team nous présentaient leurs travaux.



De nombreuses bornes proposaient des jeux en tout genre.

13



Dans PSO2, les nouvelles armes sont non seulement esthétiques mais aussi utiles.

Les joueurs qui le désiraient pouvaient s'affronter à Magic.

Un artwork de Candy Stripe, le prochain digital comics sur DC.





# Shenmue 2



## Jade Cocoon 2

C'est sur PS2 que Genki développera la suite de Tamamayu Monogatari (Jade Cocoon chez nous), qui sortira au Japon dès cet été. Comme son prédécesseur, ce volet mélange aventure et quête de monstres à collectionner et à élever. On peut aussi croiser les différentes espèces pour en obtenir de plus puissantes et agrandir ainsi sa ménagerie. Ce jeu propose également un mode dans lequel vous pourrez confronter vos champions à ceux de vos amis. La nouveauté, c'est que l'échange pourra se faire par téléphone portable (extrêmement développé chez nos amis nippons).

14

L'histoire se déroule plusieurs années après le premier volet, et le héros s'appelle Kafû. Victime d'une malédiction, il devra, pour se libérer, récupérer quatre orbes en explorant quatre forêts; chacune associée à un élément (terre, feu, vent et eau). Le design a, une fois de plus, été confié à Katsuya Kondo, qui avait auparavant travaillé pour les studios Ghibli.

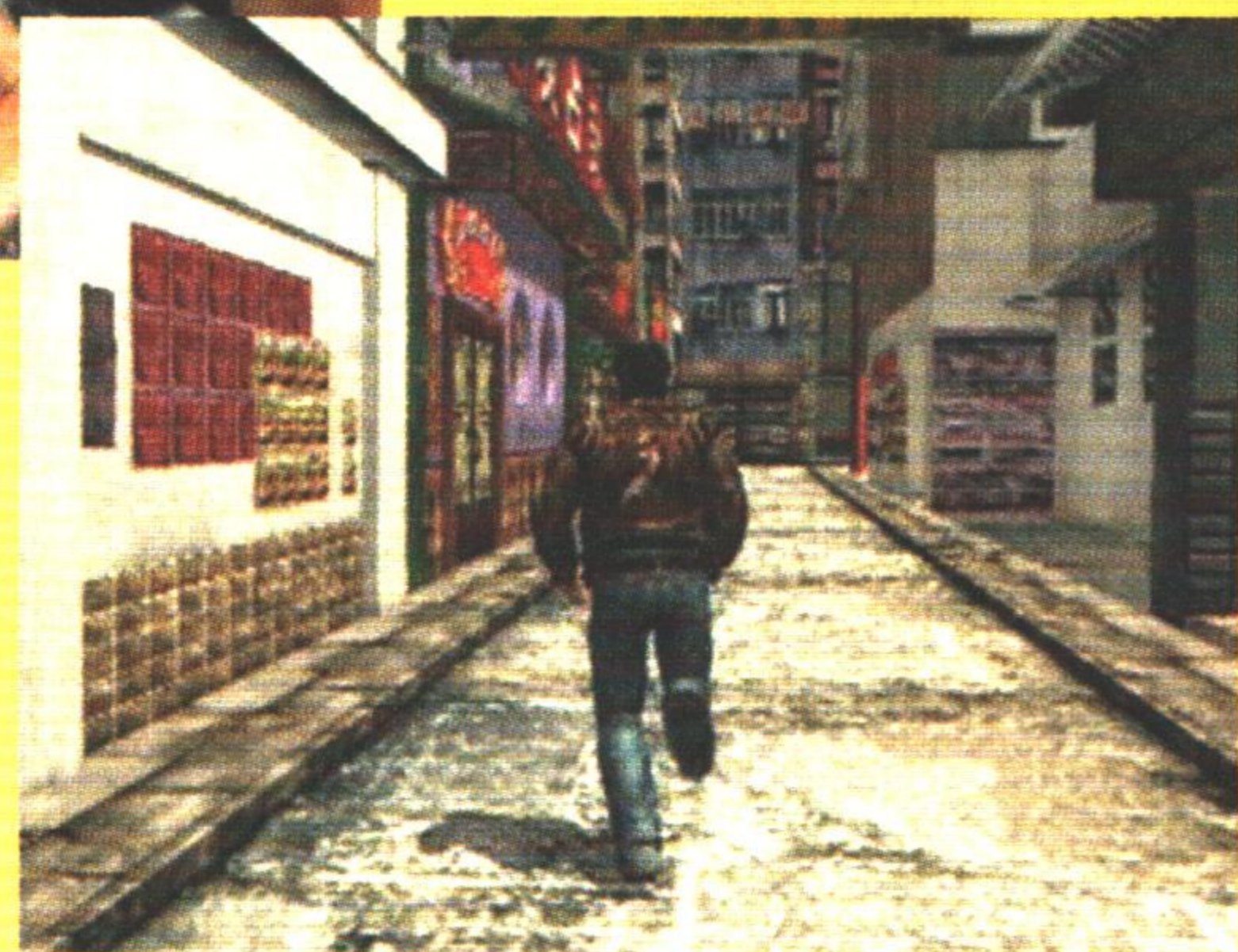


Une partie de bras de fer est l'occasion de montrer ce que l'on vaut.

Le Game Jam fut l'occasion pour les fans de la Dreamcast d'obtenir des informations toutes fraîches sur les derniers jeux les plus attendus. Shenmue 2 en faisait, bien entendu, partie. Nous avons même eu l'insigne honneur d'avoir Yu Suzuki comme maître de cérémonie ! Ce dernier nous a communiqué un flot de renseignements sur ce qui sera sûrement l'un des derniers grands succès de la DC. Le jeu est fini à 80%, et l'annonce officielle de sa date de sortie ne devrait plus tarder. Quant au déroulement du scénario, de nombreux points ont été éclaircis. D'abord, Ryo gagnera de l'argent en jouant à des jeux de hasard de style pachinko (du genre faire tomber une bille sur la bonne case). On pourra aussi utiliser la sauvegarde du premier volet pour revendre ses objets de collection dans des maisons de prêteurs sur gages reconnaissables à leur logo, un poisson sur fond de losange rouge. Si la collection est complète, vous pourrez la revendre plus cher ; sinon, vous trouverez ici et là des mini-jeux qui vous permettront de la compléter. Vous aurez également le loisir d'arrondir vos fins de mois en pariant, en faisant des parties de bras de fer, ou en défiant un Anglais (individu fort irritant, au demeurant) au lancer de fléchettes. D'autre part, Ryo ne connaissant pas forcément Hong-Kong aussi bien que son Yokosuka natal, il devra acheter des cartes pour s'orienter. A chaque fois, il récupérera une fraction de carte, jusqu'à ce qu'il reconstitue le plan complet. Sur ces cartes, vous pourrez placer des croix de différentes couleurs pour marquer les échoppes qui vous intéressent. Ce repérage servira aussi quand vous serez perdu en forêt pour indiquer les croisements et les culs-de-sac. Sinon, le jeu se veut plus interactif que jamais dans la présentation ou dans

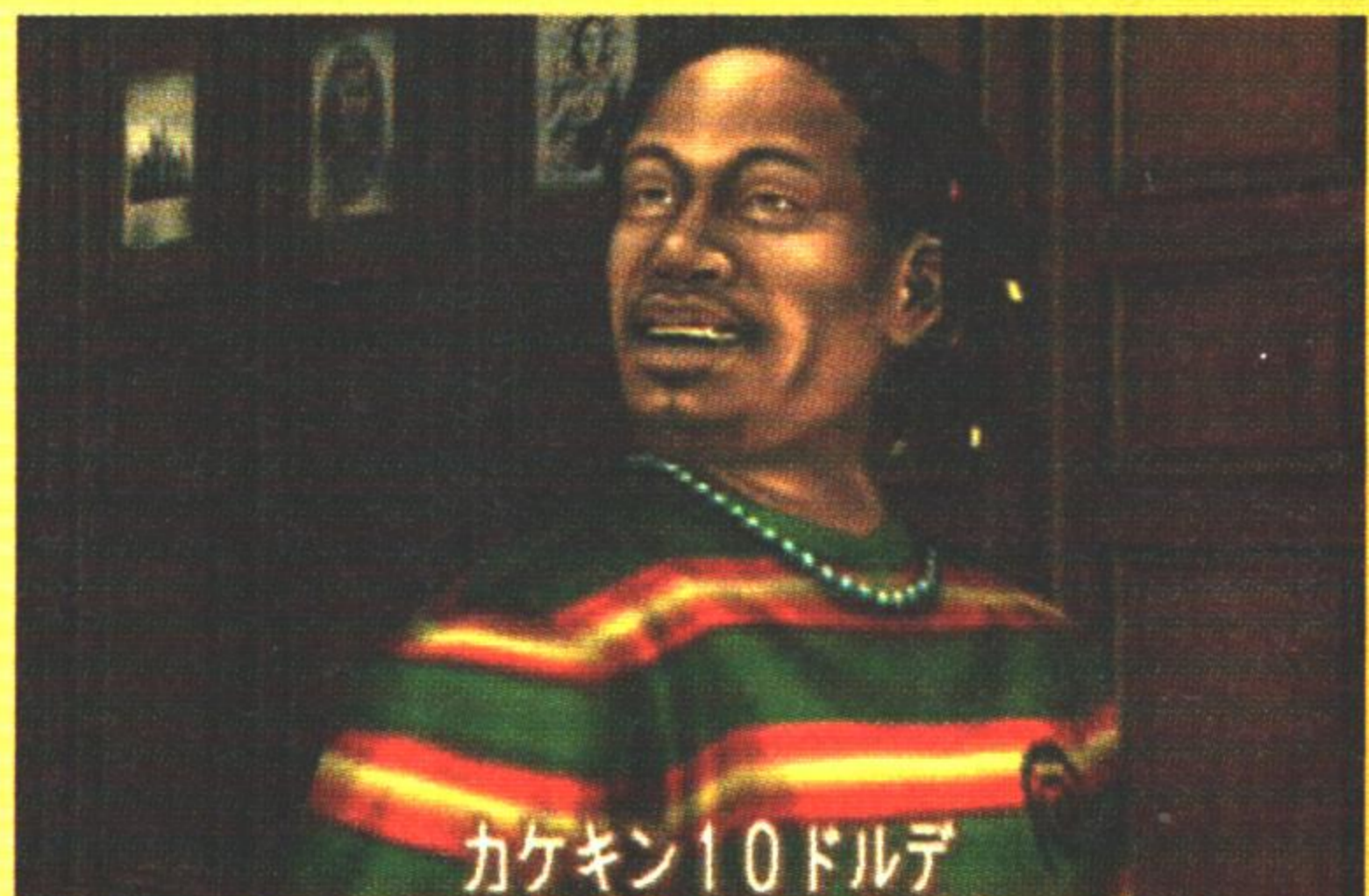


Ryo débarque en Chine plus fringant que jamais.



Ryo arrive en vue d'une maison de prêteur sur gages.

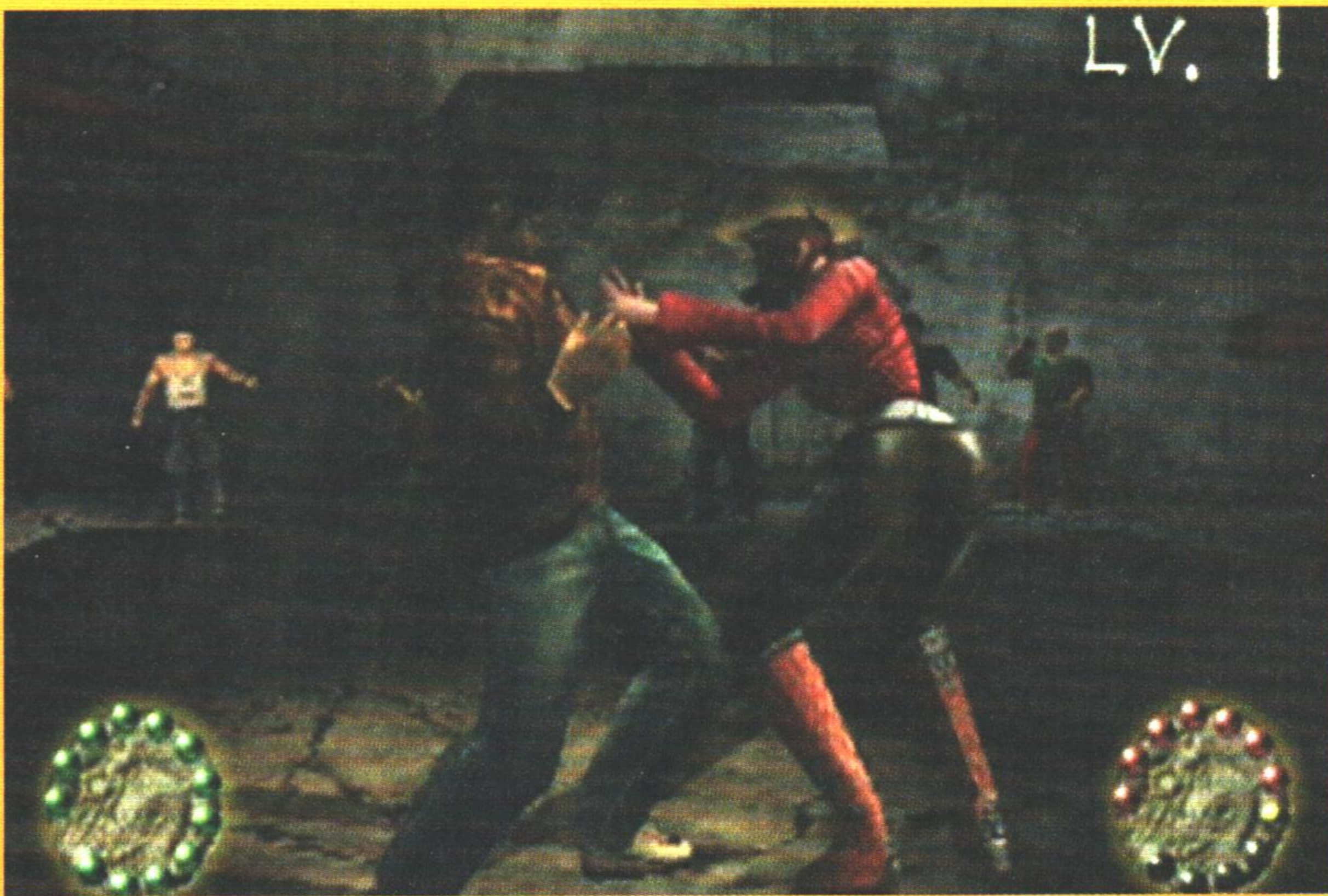
les QTE (Quick Time Event). Par exemple, dès que Ryo peut faire une action (parler, marquer une carte...), une icône la symbolisant est associée à une touche du pad. Quant au QTE, en plus des touches A, B, X et Y, la croix directionnelle sera aussi utilisée en diverses occasions : contrer des embuscades, éviter de tomber d'un pont, poursuivre Ren dans un immeuble désaffecté et insalubre. Lors des combats également, en plus de coups faciles, les QTE opèrent. Si vous les réussissez, vous contrez votre ennemi et vous gagnez plus rapidement. Une multitude d'innovations qui nous tiennent déjà en haleine.



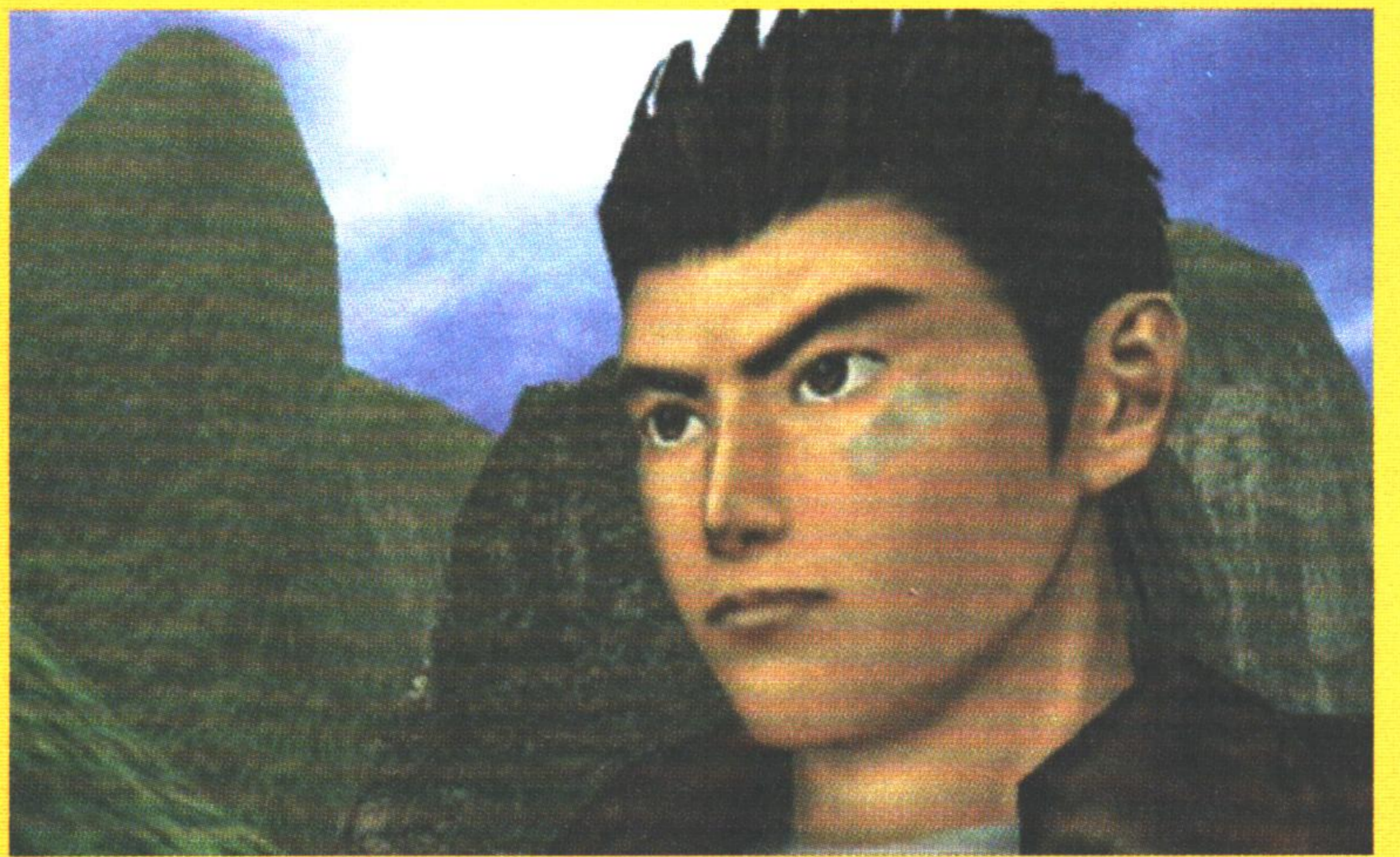
Dans ce volet, vous rencontrerez beaucoup plus d'individus que précédemment.







Les combats vous permettront de vérifier vos acquis.



Ryo découvre la Chine profonde, beaucoup plus verdoyante.



Ces chemins sont de vrais labyrinthes, il ne faut pas hésiter à jalonner des repères.

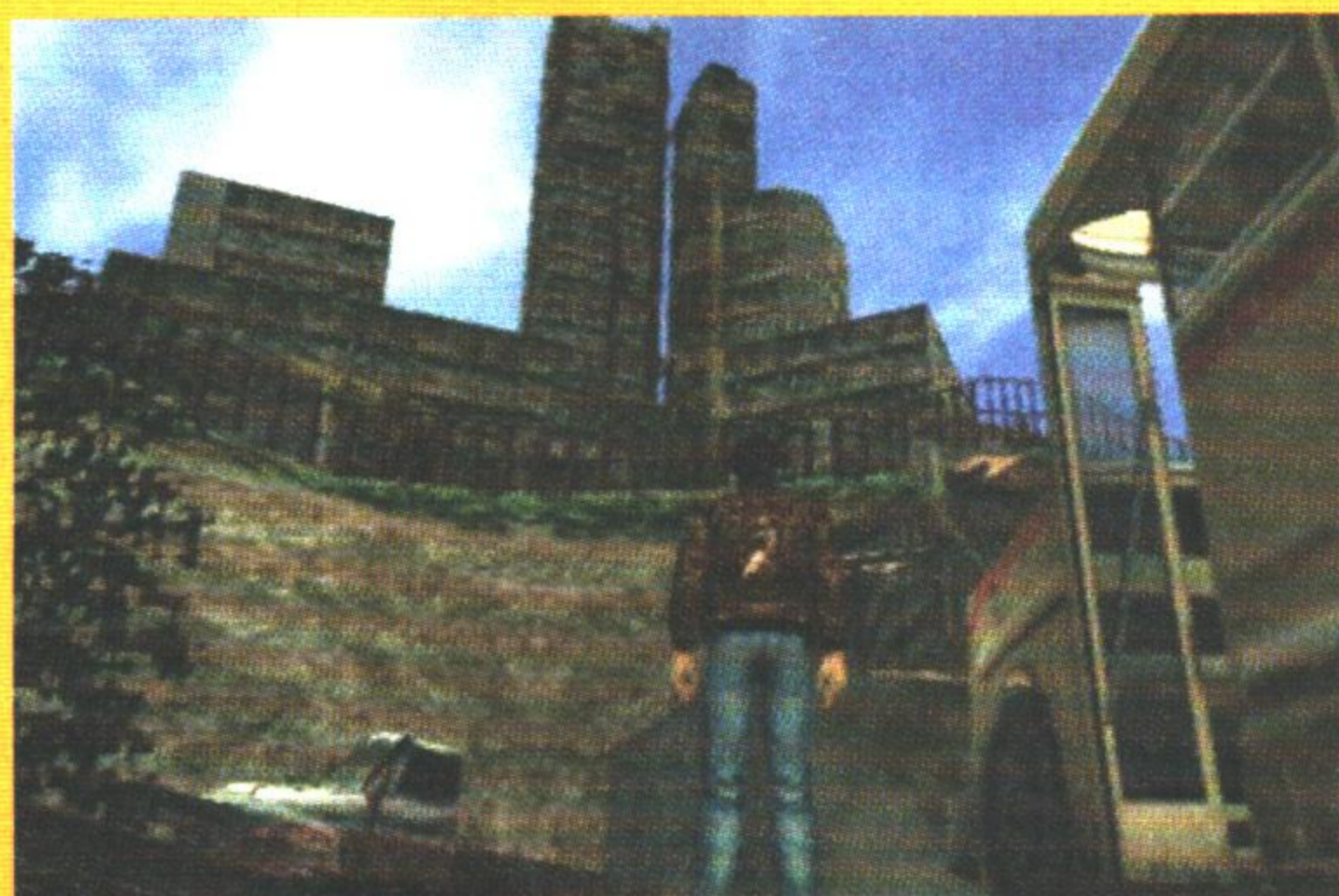


Un jeu de fléchettes pas si évident que ça : votre main bouge sans cesse.

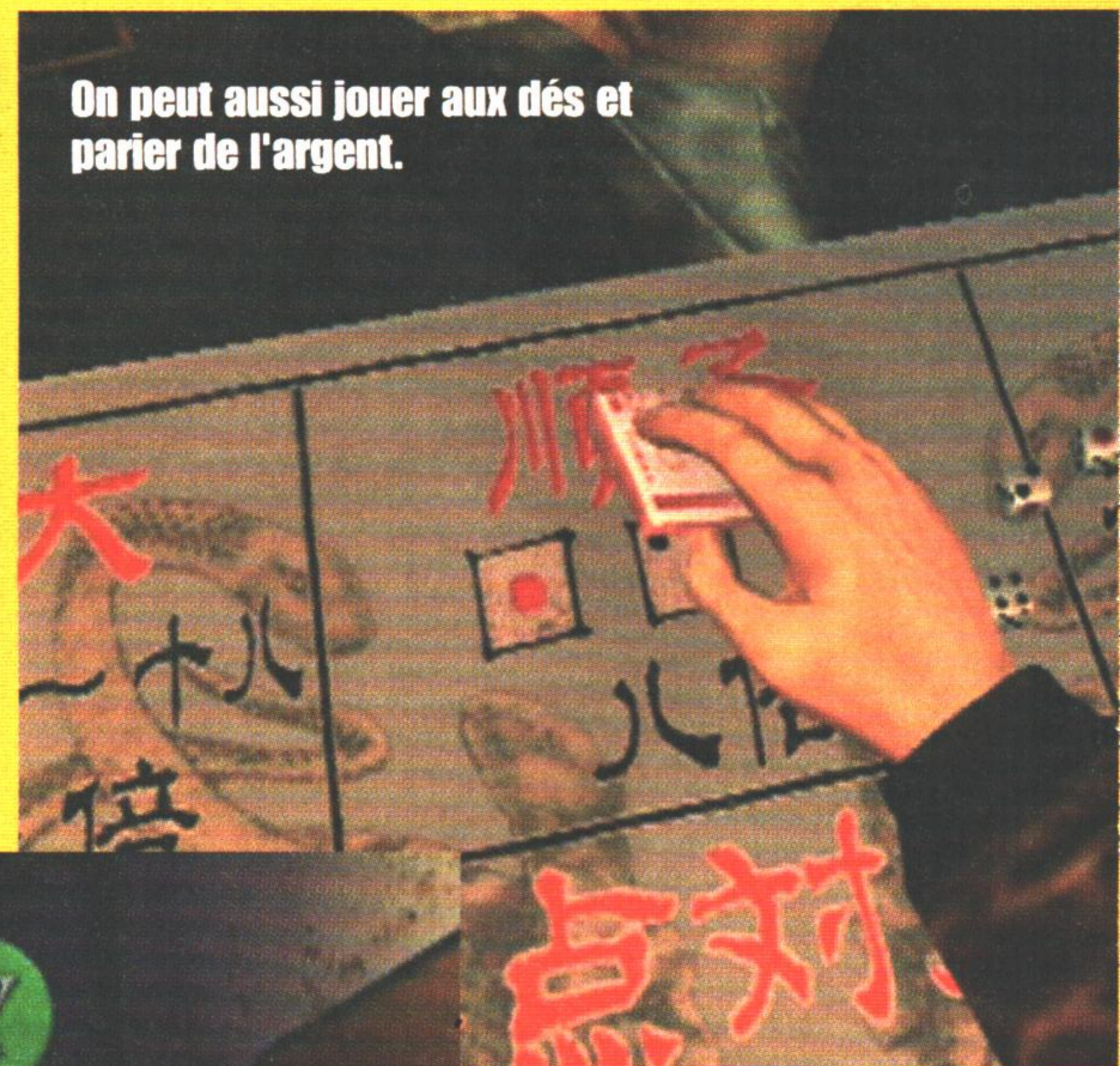


Un jeu style pachinko qu'on vous proposera à chaque coin de rue.

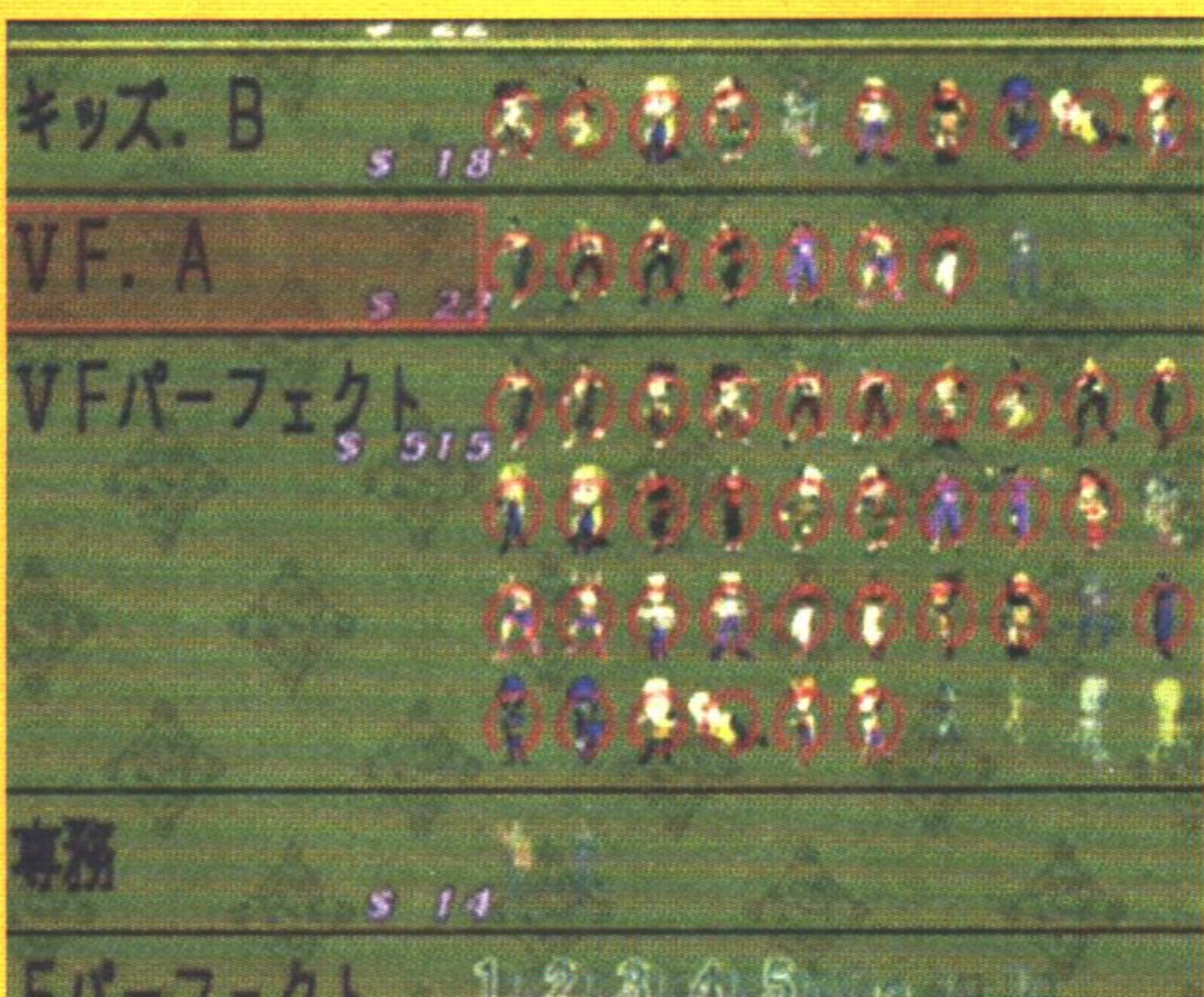
15



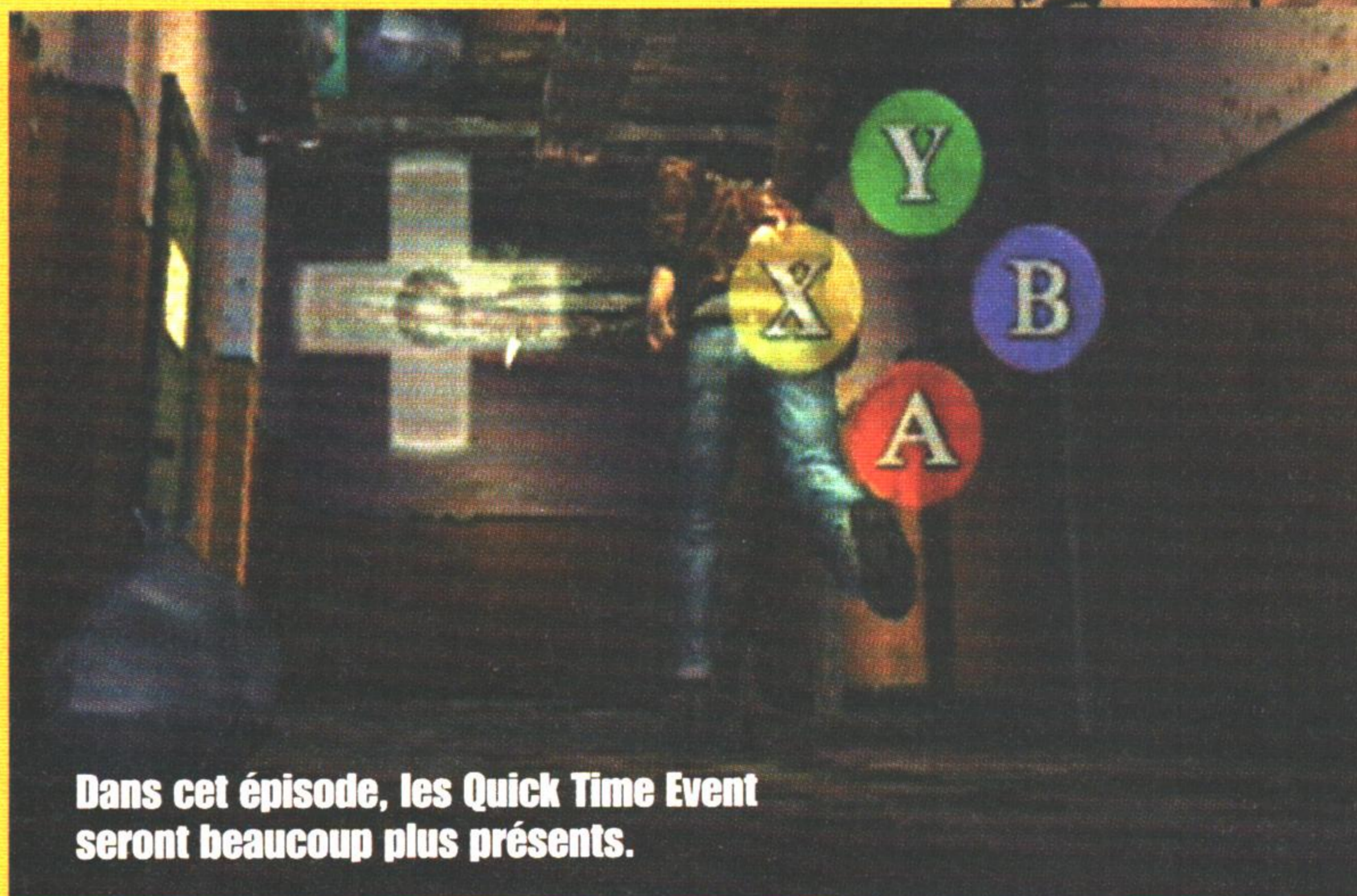
Qu'attend notre héros en haut de ce bâtiment ?



On peut aussi jouer aux dés et parier de l'argent.



Quand une collection est complète, tous les personnages sont entourés de rouge.



Dans cet épisode, les Quick Time Event seront beaucoup plus présents.

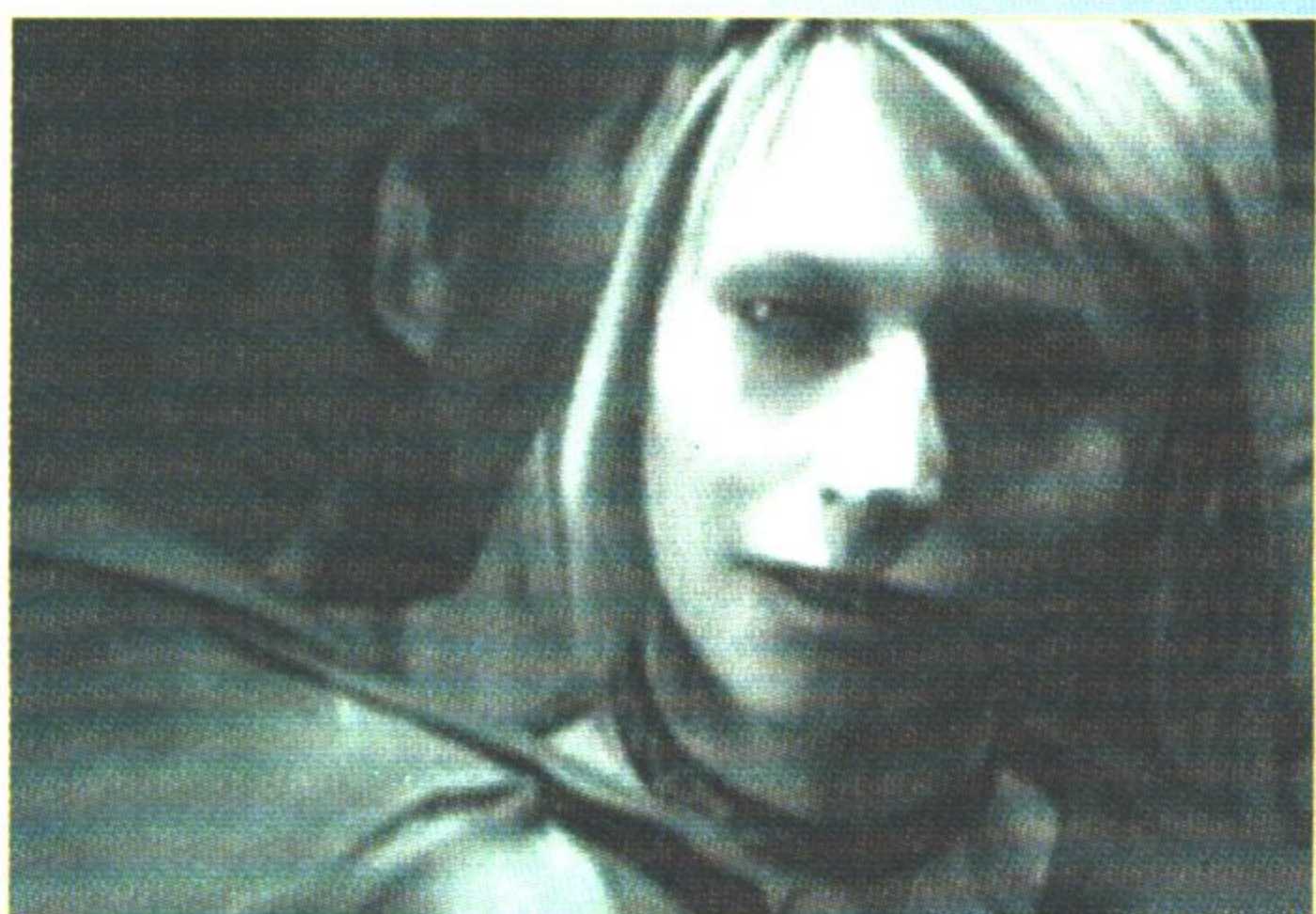


# Herdy Gerdy

PS2 EIDOS  
OCTOBRE 2001

## Silent Hill 2 : le son 3D !

Le nouveau jeu de Konami, prévu pour la fin de l'année, utilisera une nouvelle norme de son en 3D conçu par Sony pour ses jeux PS2, le « S-Force 3D Sound Library », une technologie qui permettrait de reproduire et de positionner un son en 3D par deux voies audio avec une simple connexion au téléviseur. Une nouvelle ère pour le jeu d'horreur et d'aventure ? Il faudra tester le système pour vérifier ça...



Le style cartoon s'avère plutôt réussi et les animations sont très sympas.



Certaines espèces d'animaux ne supportent pas l'eau.

**H**erdy Gerdy nous a été présenté par Eidos et Core Design lors d'une conférence de presse. Disons-le franchement, ce jeu de plates-formes et d'aventure a tout d'un grand ! Il impressionne déjà par un graphisme gigantesquement bon, que ce soit pour le style très cartoon (façon Disney), le dessin des personnages, ou l'environnement et l'architecture des constructions. On remarque un grand nombre de petits animaux mignons comme tout et dotés d'animations amusantes. On est frappé, aussi, par la prolifération des oiseaux et des papillons : un jeu qui respire la vie à pleins poumons... virtuels ! L'écosystème et la gestion « intelligente » des animaux par le petit berger Herdy semblent être la clé de voûte de ce futur jeu. Même si les

missions (et le principe de jeu) sont encore un peu floues, il semblerait qu'Herdy Gerdy ait pour objectif de gagner le Gland de Pouvoir lors d'un tournoi, en dirigeant différentes troupes d'animaux à des points précis du jeu. Chaque espèce se comportant différemment selon l'environnement et la présence d'autres animaux, il y a fort à parier que réflexion et énigmes seront au rendez-vous. Vous trouverez, dans la version finale, 20 espèces différentes et 400 animaux dispersés sur une trentaine de niveaux ! Développé depuis déjà trois ans, Herdy Gerdy était, lors de sa présentation, à 60% du stade final. Le résultat définitif devrait bluffer plus d'un joueur. A suivre de près !

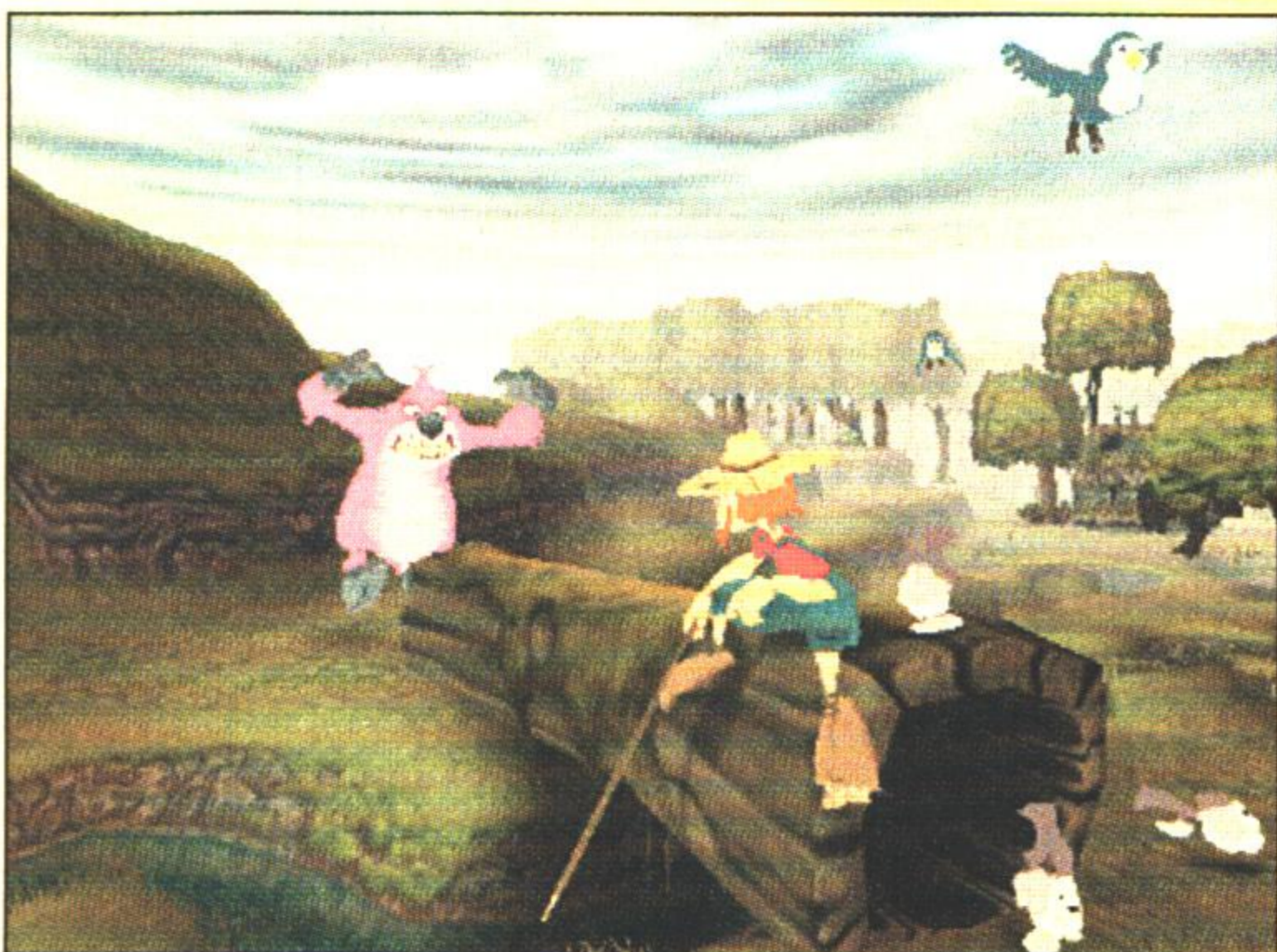
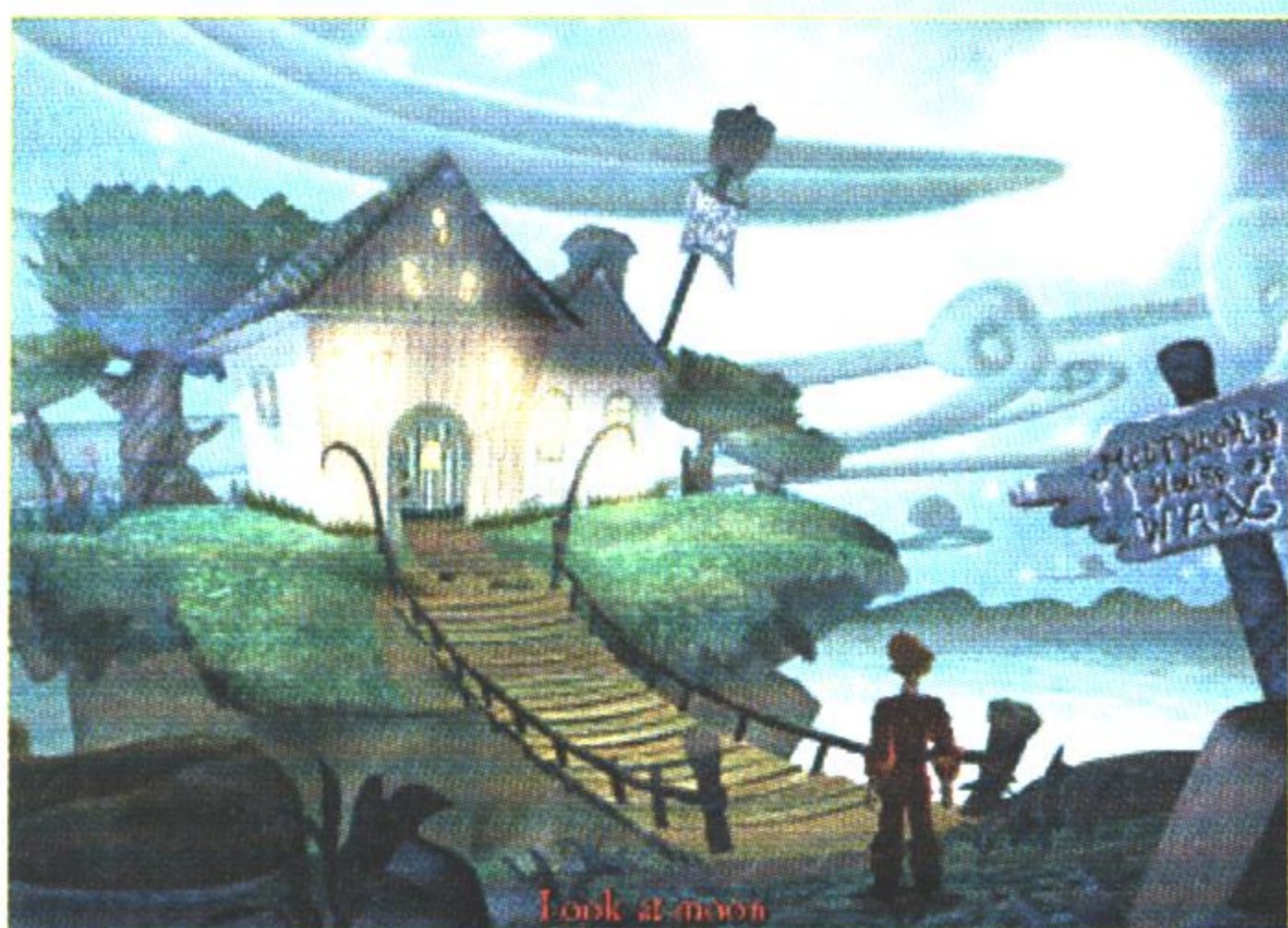
16

## 10 millions de consoles et tout plein de jeux !

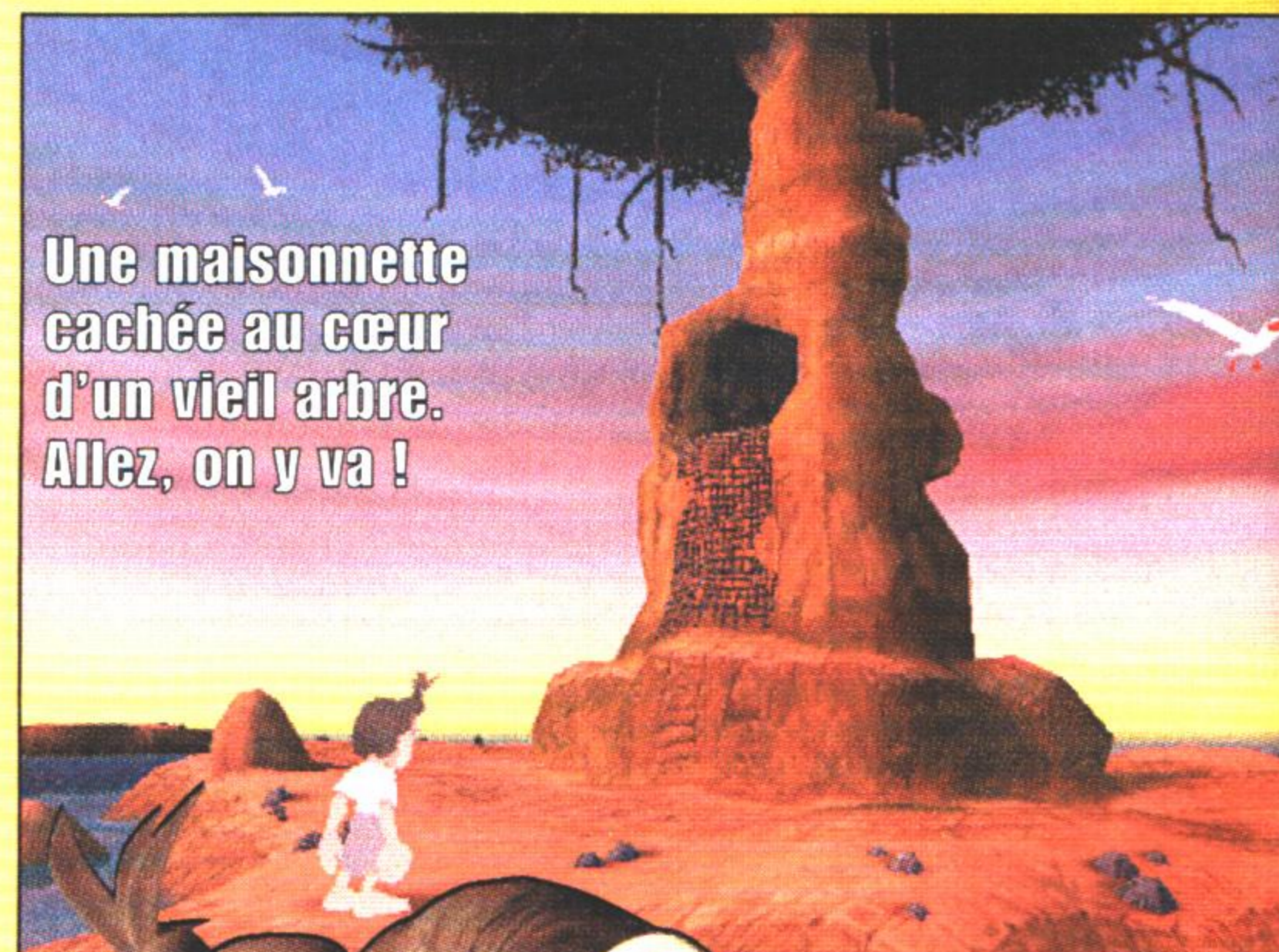
Depuis le lancement japonais du 4 mars 2000, la PS2 s'est vendue à 10 millions d'exemplaires à travers le monde. Comparées au lancement de la première PlayStation (décembre 1994), et pour la même durée, les ventes de PS2 sont trois fois supérieures. Voici la répartition des ventes mondiales, au 23 mars 2001 : 4,65 millions pour le Japon (4 mars 2000), 2,76 millions pour l'Amérique du Nord (26 octobre 2000), 2,63 millions pour l'Europe (24 novembre 2000). Pourvu que ça dure...

## Monkey Island sur PS2

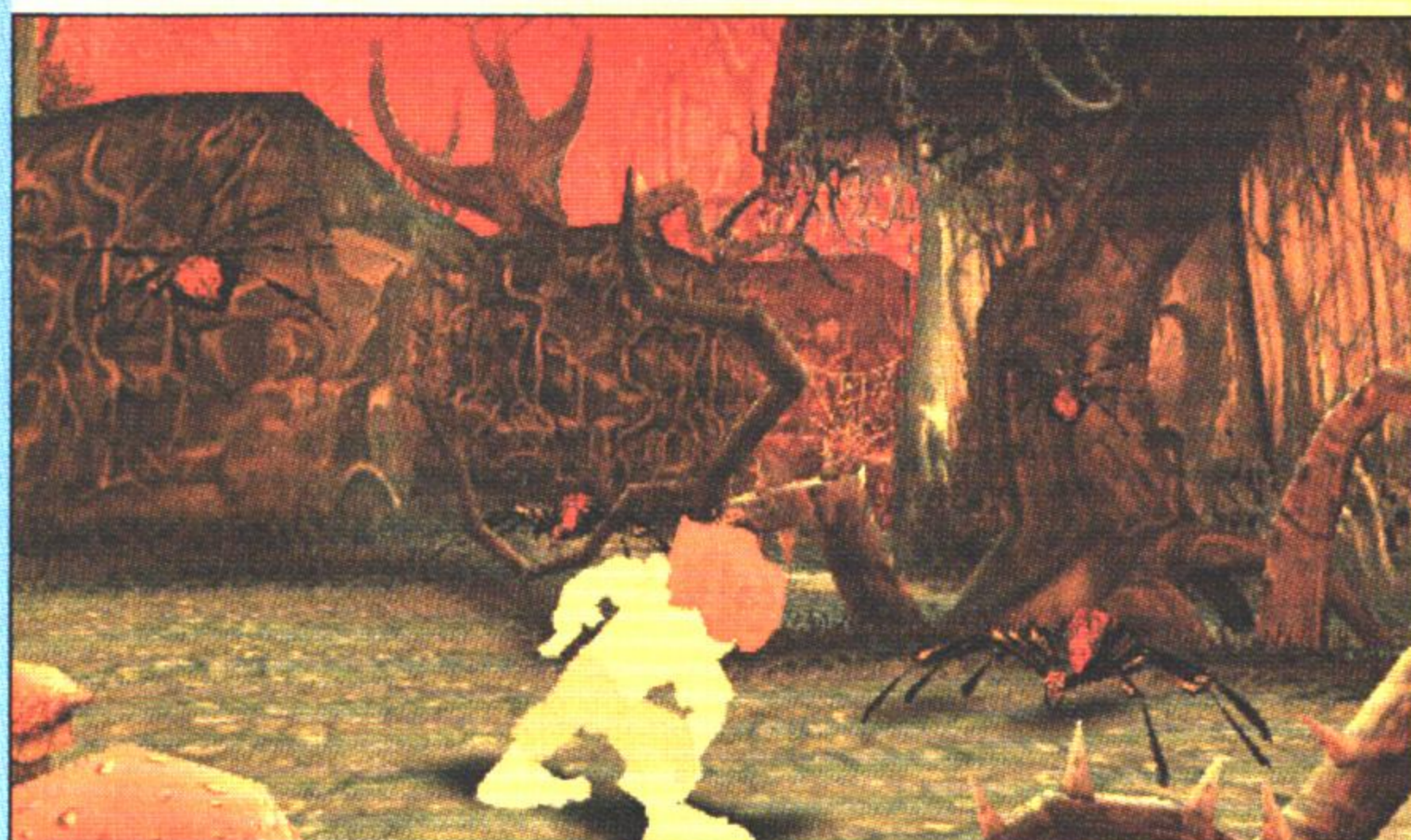
Ce jeu d'aventure, réalisé par Lucas Arts, arrivera cet été sur PS2. Il s'agit du quatrième épisode, sorti il y a de longues années sur PC. L'histoire se déroule sur une île, vous incarnez toujours Guybrush Threepwood, le plus mauvais pirate de l'histoire. Techniquement, le jeu semble aussi abouti que sur PC et vous proposera des tonnes d'énigmes et d'humour. Sachez enfin que pour la première fois dans l'histoire de la série, ce quatrième opus est entièrement réalisé en 3D.



Vous devez protéger les petits animaux de ce monstre tout rose.



Une maisonnette cachée au cœur d'un vieil arbre. Allez, on y va !

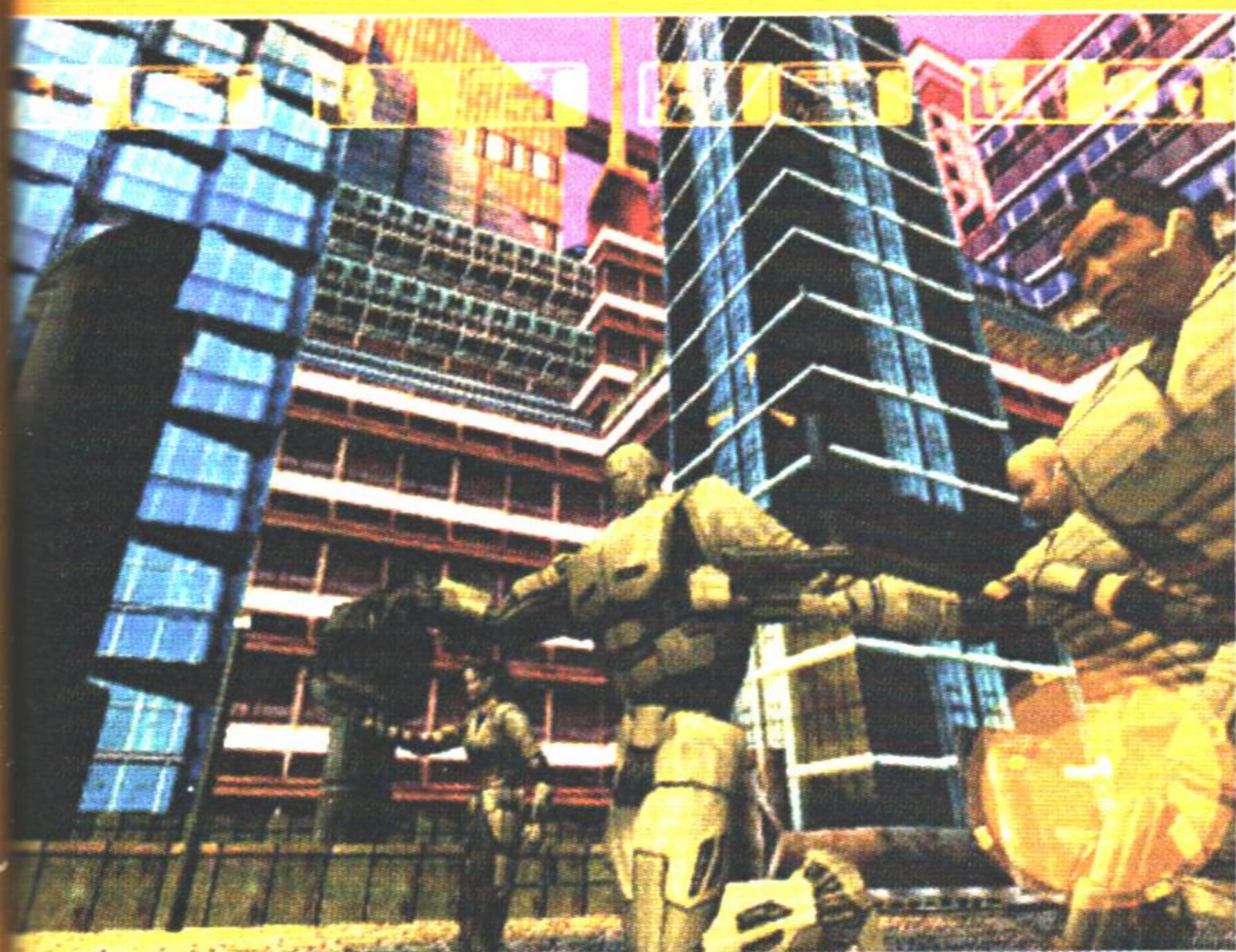


Vous êtes coincé entre deux fléaux. Par où faut-il fuir ?

Les décors sont les plus impressionnants que nous ayons pu voir sur PS2.







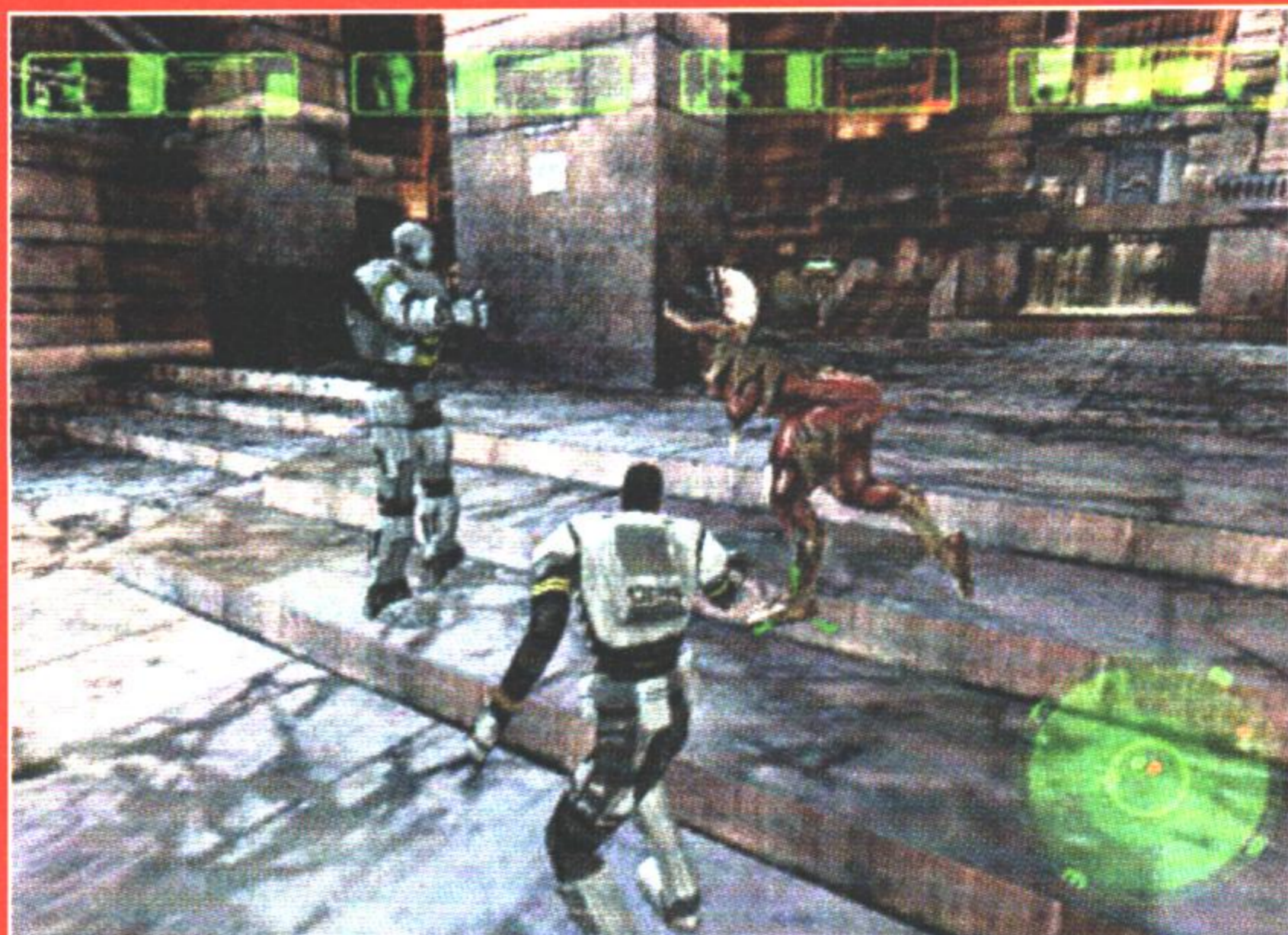
Project Eden présente un nouveau moteur 3D, tout beau tout neuf !

# Project Eden

PS2 EIDOS  
SEPTEMBRE 2001

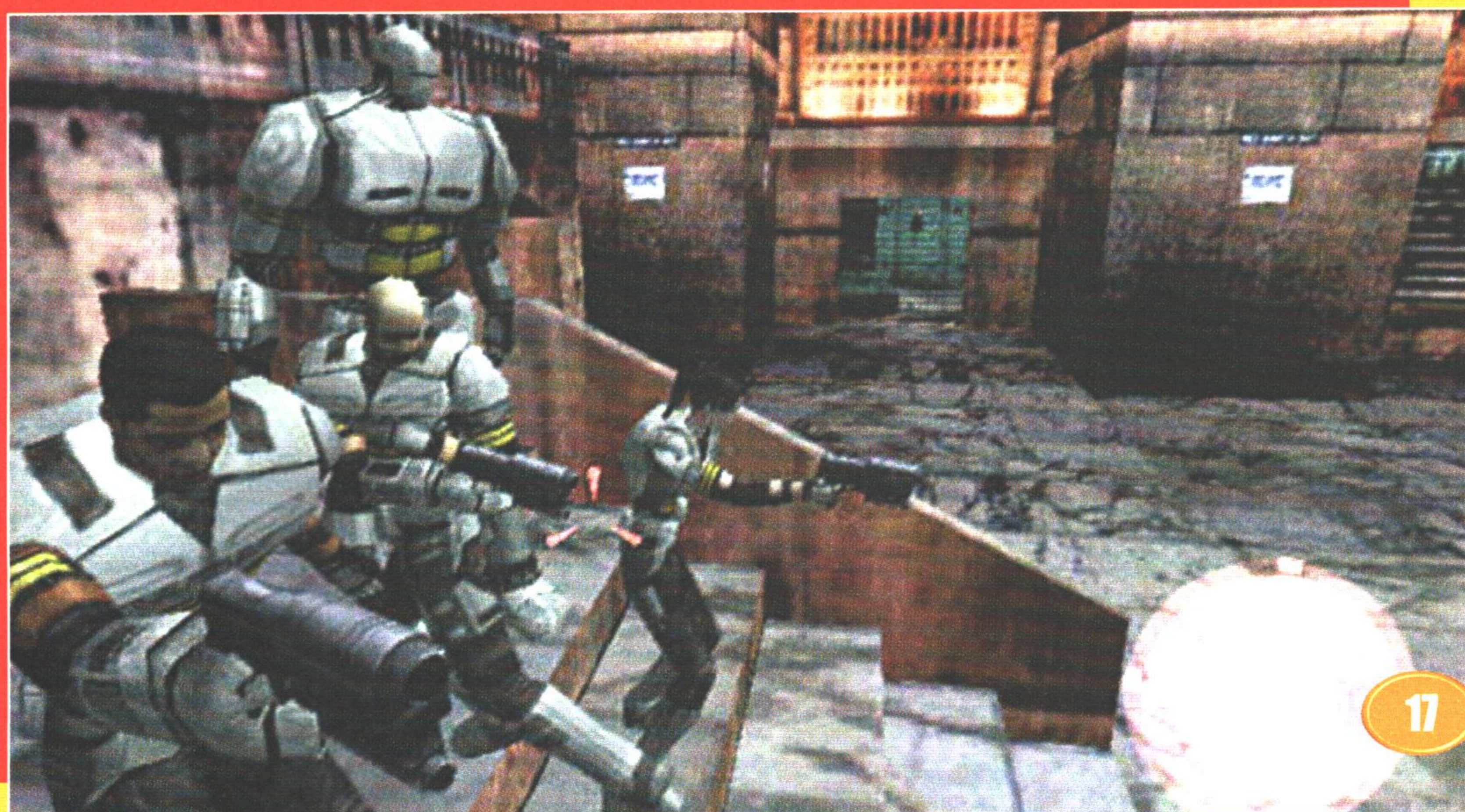
**P**rojet Eden, un jeu d'action et d'aventure, vous propose de diriger une force d'élite composée de 4 héros dans un univers futuriste imprégné de haute technologie. La coopération entre les persos est la base même du système de jeu. Vous pourrez donner des ordres aux coéquipiers : « restez sur place » ou « suivez-moi ». Chacun d'eux possède des aptitudes et des compétences bien distinctes, à utiliser selon la situation. De plus, vous pourrez manipuler des gadgets électroniques, tels qu'une caméra volante miniature (à l'intérieur d'une

sphère en métal), ou encore un mini-char, pas plus grand qu'une voiture radiocommandée. Les armes et autres accessoires devraient être disponibles en grand nombre. L'une d'elles est d'ailleurs plutôt fun, car elle permet de faire des ricochets sur les murs en utilisant la détection du faisceau laser sur l'indicateur du radar à l'écran. On peut donc tuer des ennemis sans se faire voir... Vous pouvez jouer seul ou jusqu'à 4 joueurs (en coopération), en écran partagé et en vue subjective ou de dos. On a hâte de voir ça pad en main.



Vous pouvez passer d'un personnage à l'autre quand bon vous semble.

Les personnages doivent coopérer si vous voulez progresser.



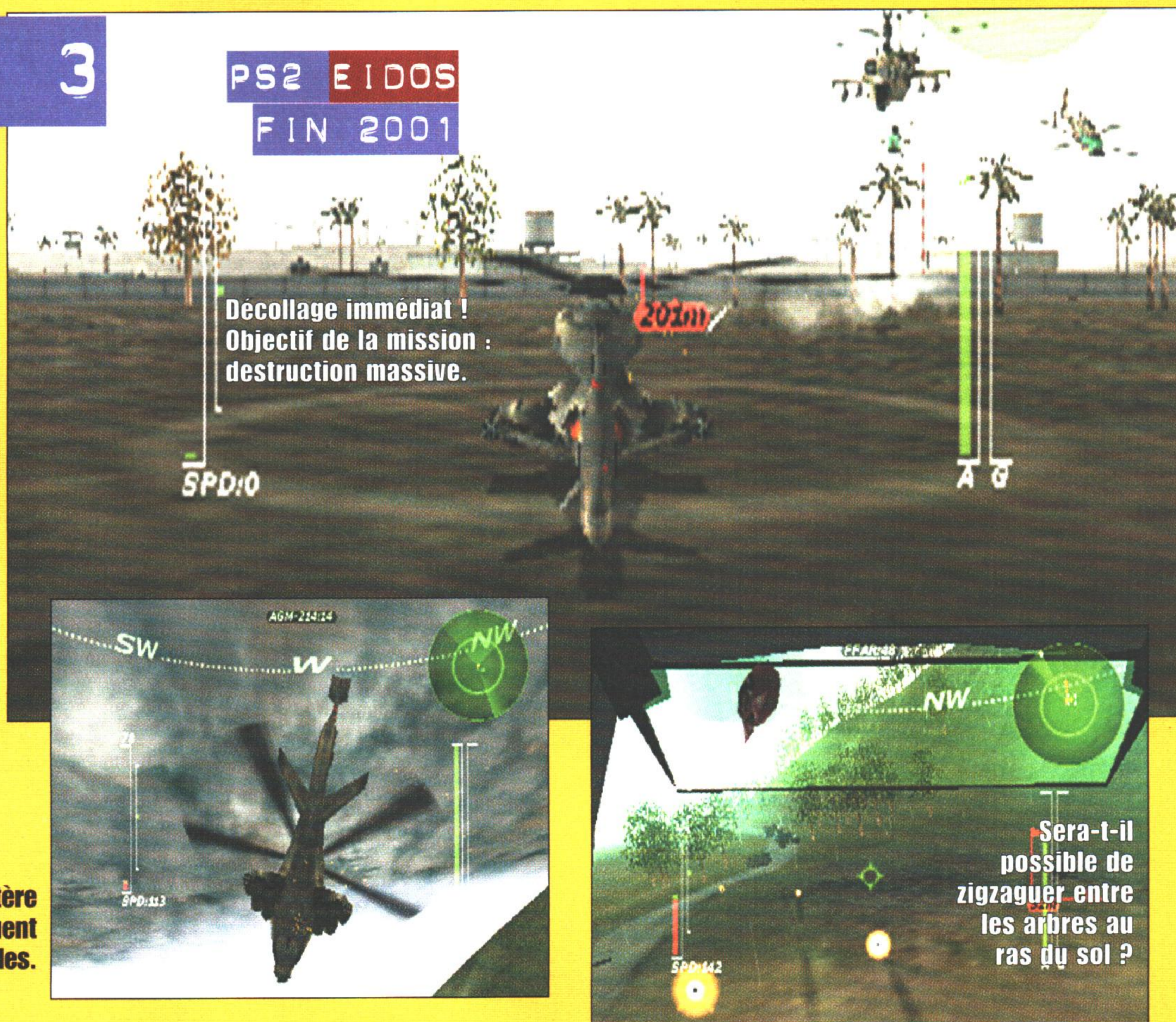
17

## THUNDERHAWK 3

PS2 EIDOS  
FIN 2001

**T**hunderhawk, vous connaissez ? Rappelez-vous : il était sorti sur le Mega CD de Sega, en 1993, puis sur la Saturn et la PlayStation, en 1995... Eh bien, il revient sur PS2 ! La version que nous avons pu voir n'était pas... comment dire... bouleversifiante... mais elle n'était pas non plus terminée. Alors, restons confiants. Le jeu vous proposera des combats aériens très orientés arcade : je vise, je tire ! Vous pourrez, tout de même, vous adjoindre des unités d'infanterie, de chars, ou aériennes, et l'armement à votre disposition promet d'être complet : lunette, infrarouges, missile à tête chercheuse, etc. Les décors sont simples : d'immenses vallons désertiques avec quelques arbres et bases militaires. L'animation semble assez rapide. Vous pourrez jouer seul ou à plusieurs en mode coopératif. Les scènes d'action promettent une ambiance de guérilla des plus explosives, en vue intérieure ou extérieure. Cela promet, et on est impatient d'avoir entre les mains une version plus avancée.

Les tirs sur l'hélicoptère provoquent des étincelles.



Décollage immédiat !  
Objectif de la mission :  
destruction massive.

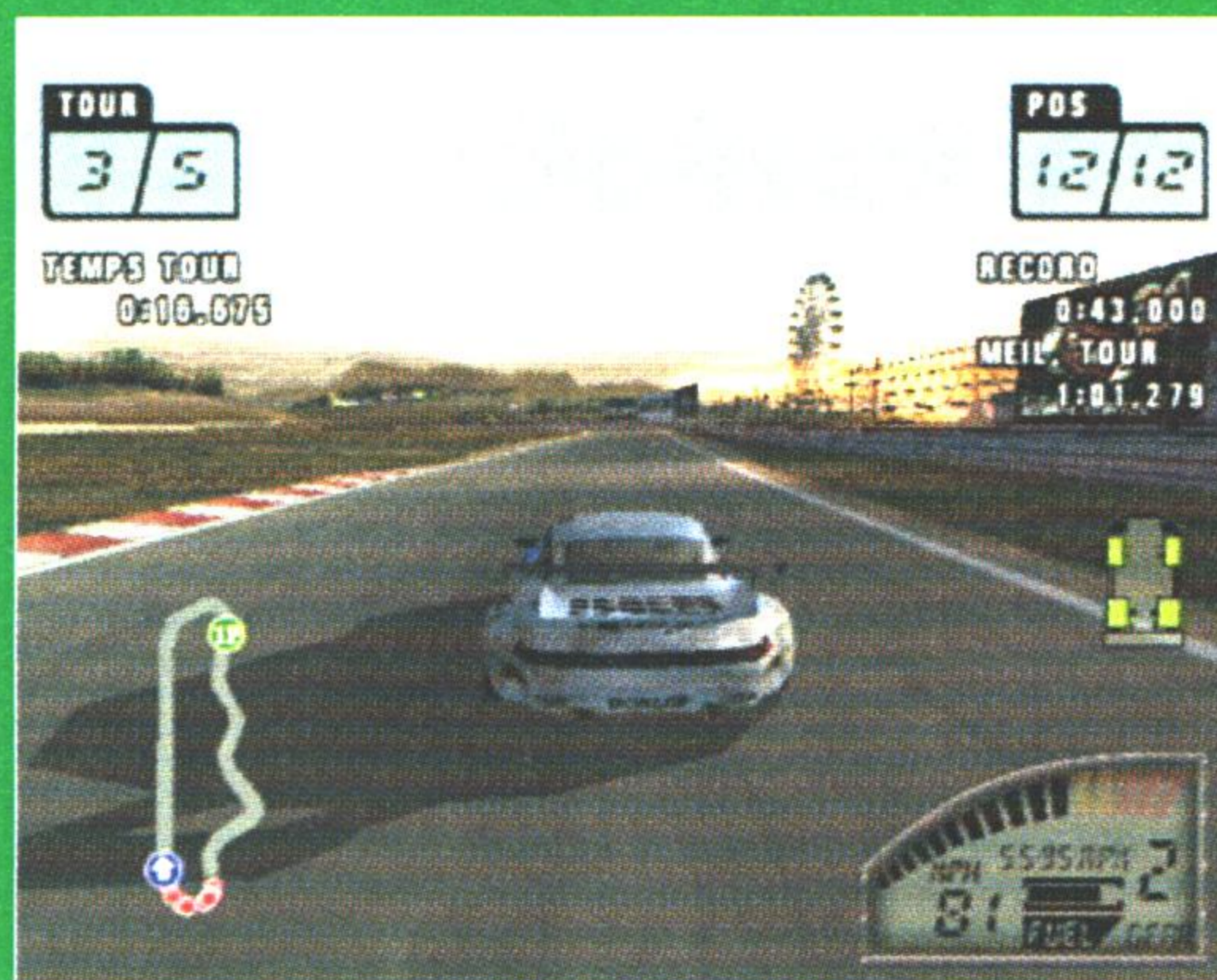
Sera-t-il possible de zigzaguer entre les arbres au ras du sol ?



# 24 heures Le Mans

PS2 INFOGRAMES  
FIN JUILLET

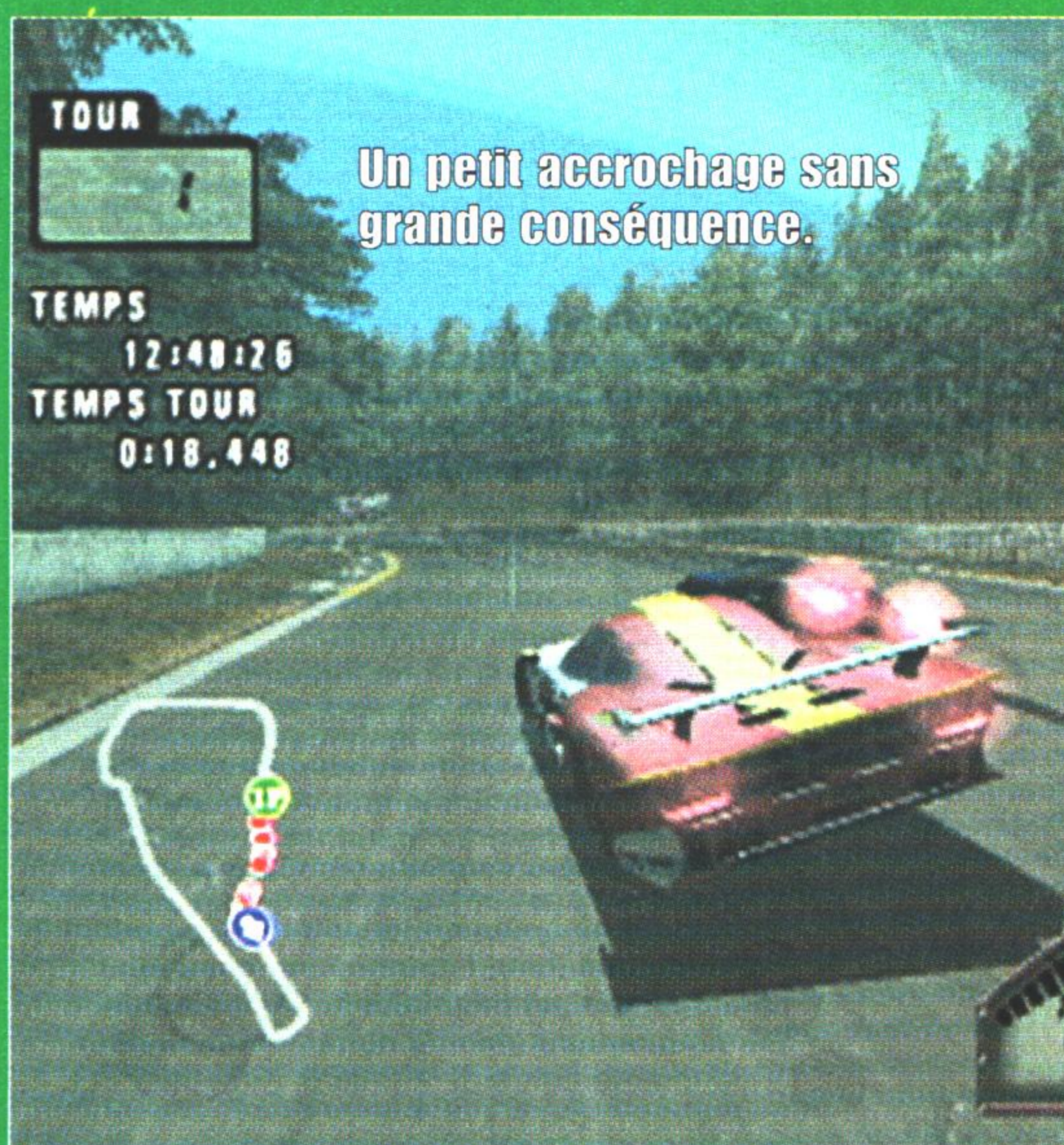
**C**e jeu de course reprendra la même interface que la version Dreamcast. On retrouvera donc des courses rapides, un mode championship avec huit types de courses (certaines à débloquent), un autre, Le Mans, divisé en deux circuits (l'un plus petit que l'autre), des parties multijoueurs et un contre-la-montre. Si d'entrée de jeu la version PS2 propose moins de voitures que sur DC, ces dernières ont été réparties en plusieurs catégories : GT, open prototype (sans toit) et closed prototype (avec toit). Au vu de la version que nous avons eue entre les pattes, la modélisation des voitures n'exploite pas vraiment les capacités d'une 128 bits ; mais le jeu étant encore en cours de développement, espérons que cette partie sera davantage travaillée. De plus, les couleurs bavent, surtout les feux de position qui sont vraiment criards. Cependant, des effets de lumière (surtout avec les rayons du soleil) ont été inclus, ce qui améliore la sensation du temps qui s'écoule. Les arrêts au stand valent aussi le coup, car on verra son équipe changer les pièces qu'on aura sélectionnées auparavant. La maniabilité, très proche de la Dreamcast, propose trois niveaux de difficulté, ce qui permettra à chacun de trouver chaussure à son pied.



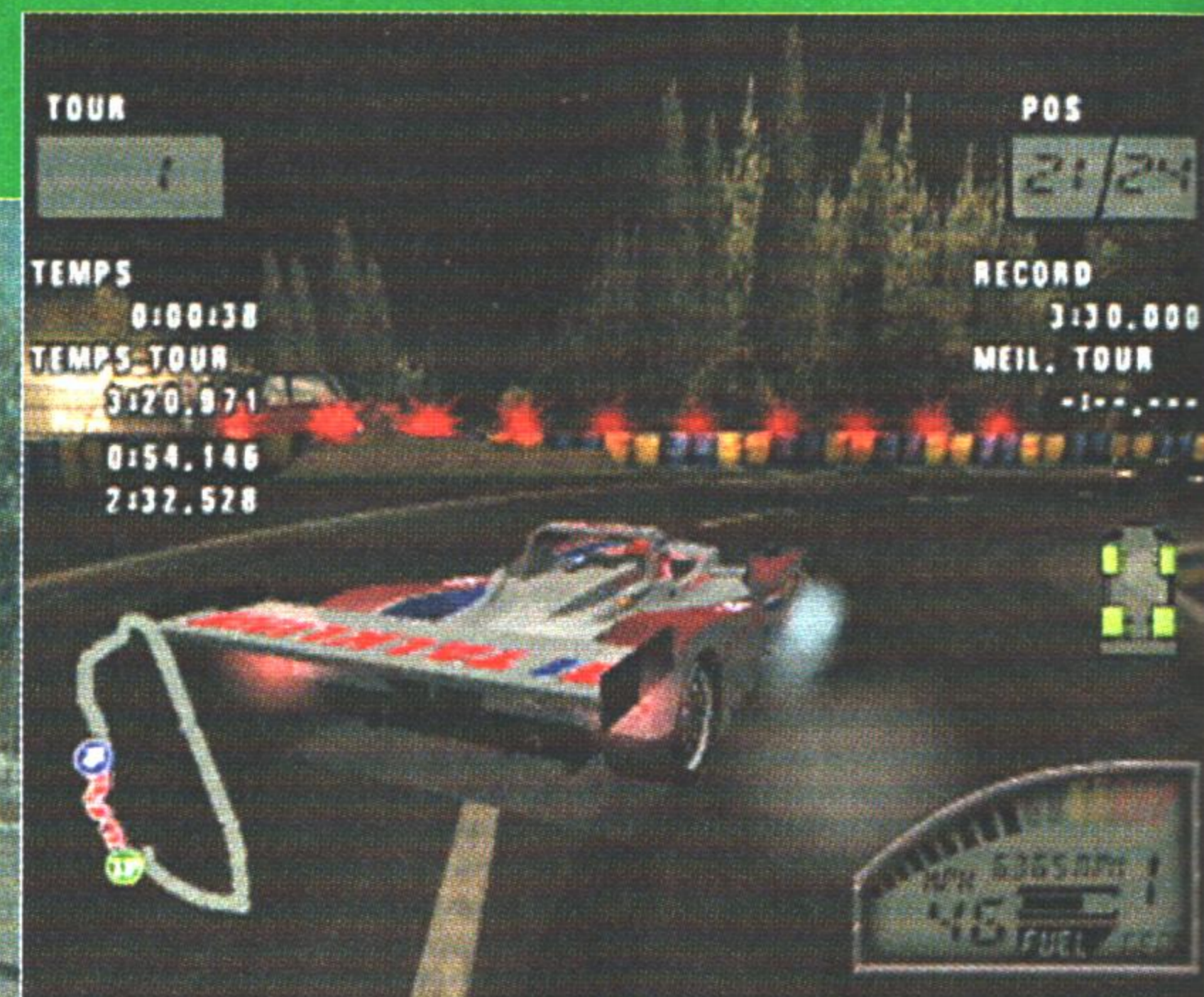
Des effets de lumière où se mélangent coucher de soleil et demi-lune.



Il pleut à torrent, des vagues se forment de chaque côté de votre voiture.



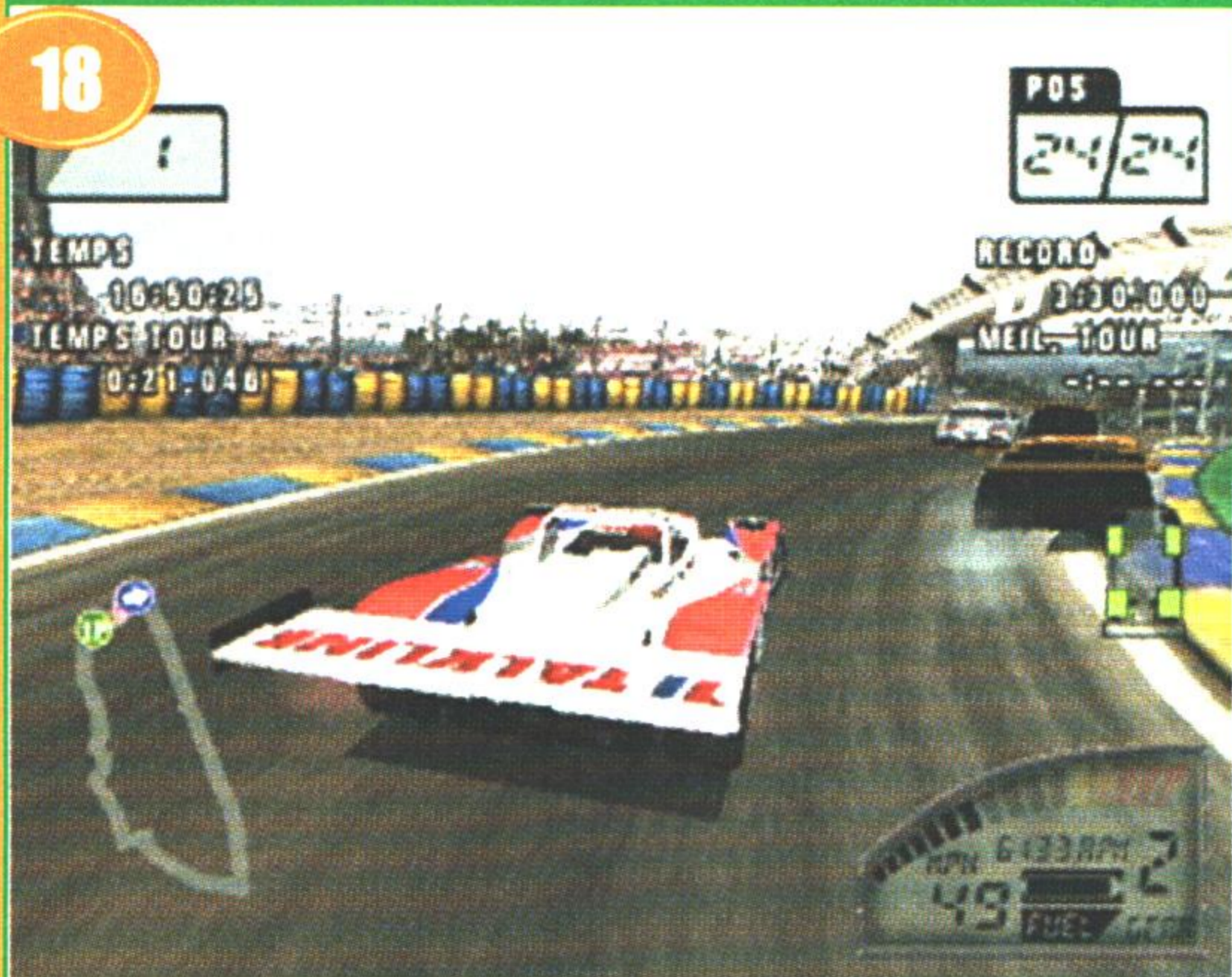
Un petit accrochage sans grande conséquence.



On change les roues et ça repart.

En mode deux joueurs, on ne se fait pas de cadeau.

18



La vitesse est au rendez-vous.



Pour doubler certaines voitures, il faut savoir feinter !





# Sonic Adventure 2

DREAMCAST  
SEGA JUILLET

**N**ous avons enfin eu la possibilité de jouer à une version plus avancée de Sonic 2, et cela promet beaucoup. Dans cette pré-version, six personnages sont disponibles. On retrouve d'abord Sonic et Sonic Shadow. Ces deux hérissons sont des fanas de vitesse et parcourent les niveaux à 200 à l'heure. Lorsqu'on les dirige, on joue en fait à un Sonic « classique » : ils avancent sur un parcours relativement linéaire, faisant en chemin mille et une acrobaties. Ensuite, on découvre Knuckle et Rouge (une chauve-souris très sexy). Ils évoluent chacun dans des niveaux libres. Ils peuvent voler et s'accrocher aux parois, ce qui leur permet d'aller vraiment n'importe où. Avec eux, le but du jeu est de retrouver trois morceaux d'émeraude cachés dans le niveau. Ensuite viennent Tails et le docteur Eggman. Ils sont tous les deux aux commandes d'un robot puissamment armé, et doivent traverser des niveaux en éliminant tout ce qui bouge. Ces phases de jeu sont plus

proches d'un jeu de plate-forme, et, de plus, les robots se déplacent lentement, ce qui tranche complètement avec le reste du jeu. Les six nouveaux niveaux proposés, même s'ils restent relativement classiques, sont vraiment superbes. Green Forrest est une forêt amazonienne, remplie de lianes et de troncs d'arbres. Prison Lane, dans lequel évolue Tails, est une prison remplie de robots dans laquelle, pour évoluer, vous devrez éliminer tous les monstres qui vous attaquent. Wild Canyon, un immense canyon qui sera le terrain de jeu de Knuckles, est extrêmement vaste. Radical Highway, le niveau de Sonic Shadow, est une gigantesque autoroute en chantier. Sand Ocean, une cité égyptienne abandonnée, sera visitée par le Dr Eggman. Enfin, Dry Lagoon permettra à Rouge de prendre son envol. En plus du mode de jeu normal, Sonic 2 propose à deux joueurs de s'affronter dans une course, ou dans un combat de robots, histoire de multiplier le fun par 2 !



Le système de visée automatique simplifie grandement la tâche.



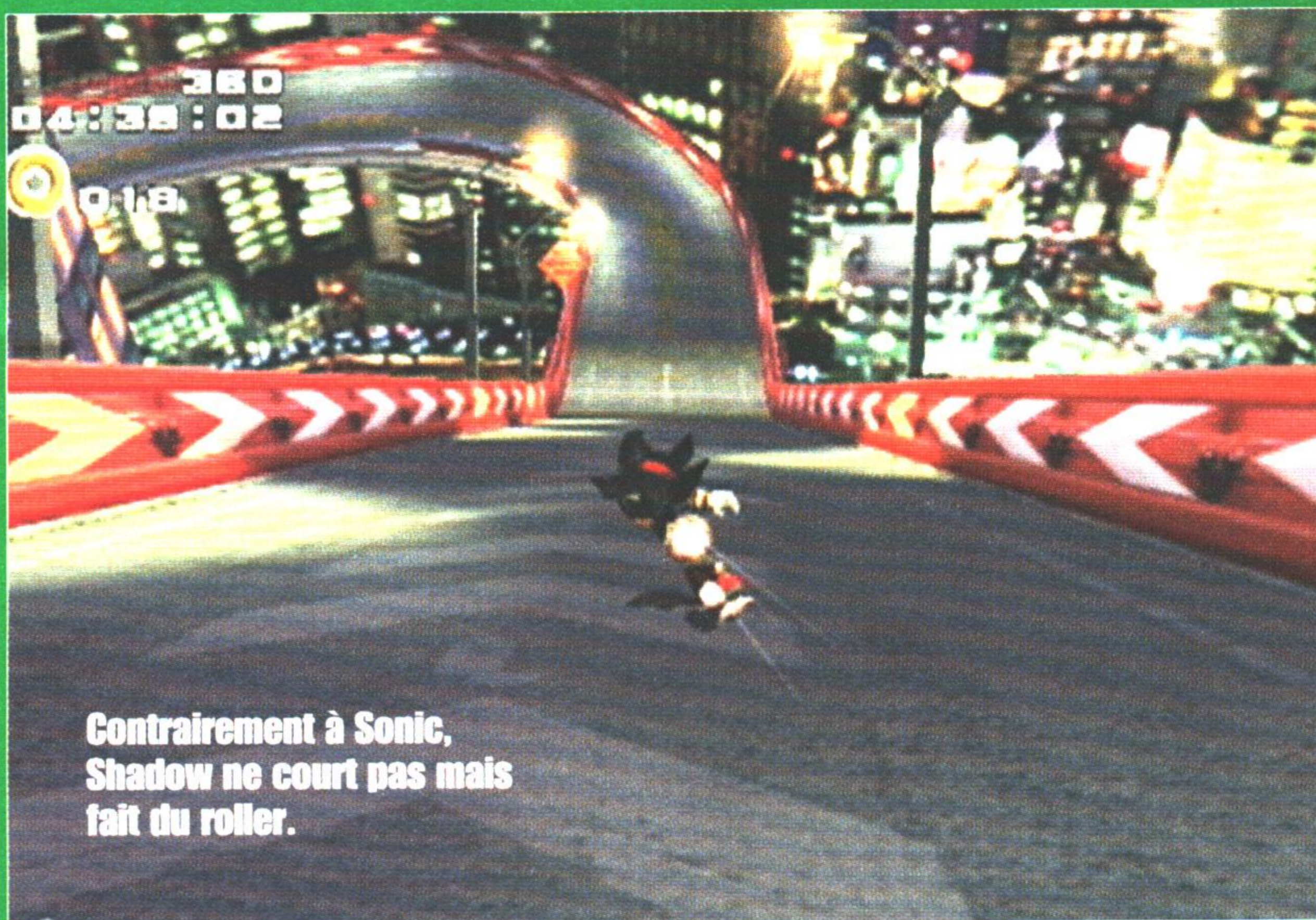
Slider sur les rebords des troncs d'arbre demande une dextérité à toute épreuve.



Sonic 2 fourmille de trouvailles graphiques, comme cet effet optique.



Le mode versus. Ici, Tails et Eggman s'affrontent dans un combat sans pitié.



Contrairement à Sonic, Shadow ne court pas mais fait du roller.



Pour avancer, il faut obligatoirement éliminer tous les monstres qui vous attaquent.

Cette tortue emmènera Rouge sous l'eau, pour qu'il rejoigne l'autre partie du niveau.





# Crazy Taxi 2

Qui ne connaît pas Crazy Taxi ? Ce jeu d'arcade pur et dur, qui combine un fun incroyable et une bande sonore d'enfer, est sorti sur DC il y a déjà quelque temps. Il a su conquérir son public, qui, après avoir terminé le jeu en long, en large et en travers, n'attend qu'une chose : un Crazy Taxi 2. Eh bien nous y sommes, Crazy Taxi 2 vient de débarquer dans la rédac, et ça sent déjà le hit. Les quatre chauffeurs du premier volet ont pris une retraite bien méritée, et l'on peut donc diriger de nouveaux conducteurs. Slash, un jeune homme aux cheveux blancs. Iceman, baraqué comme pas deux. Cinnamon, une ravissante Black teinte en blonde. Et enfin Hot-D, un vieillard avec une chemise hawaïenne et des baskets à faire pleurer Maurice Green. Le système de jeu reste globalement identique. On se balade dans la ville à bord d'un taxi américain d'une taille gigantesque, et l'on doit prendre et déposer les clients dans un temps limité. La maîtrise du pad est toujours de rigueur, et réaliser des

crazy dash (turbos) est obligatoire si l'on veut jouer plus d'une minute. Seul changement : les taxis peuvent maintenant sauter ! En appuyant sur le bouton Y, les véhicules s'envolent, ce qui permet d'éviter les chauffards qui roulent en sens inverse, ou d'atterrir sur les toits des immeubles pour prendre des raccourcis. L'action se déroule dans la ville de New York, et le jeu propose maintenant deux cartes. On retrouve aussi les petites épreuves, renommées pour l'occasion crazy pyramid. Les finir permet entre autres de récupérer les cartes des villes et de nouveaux véhicules, dont le célèbre tricycle, mais aussi une magnifique pousse-pousse. Autre nouveauté, certains clients sont parfois en groupe, ce qui présente l'avantage de ne pas avoir à chercher des clients tout le temps. Mais ces groupes ne sont pas si nombreux que ça et les trouver revient à décrocher le jackpot. Naturellement, les musiques (ou plutôt les chansons) sont encore une fois d'Offspring et donnent au jeu un rythme endiablé.



Une partie de golf, ça vous tente ? Le but du jeu est bien sûr d'envoyer la balle le plus loin possible.



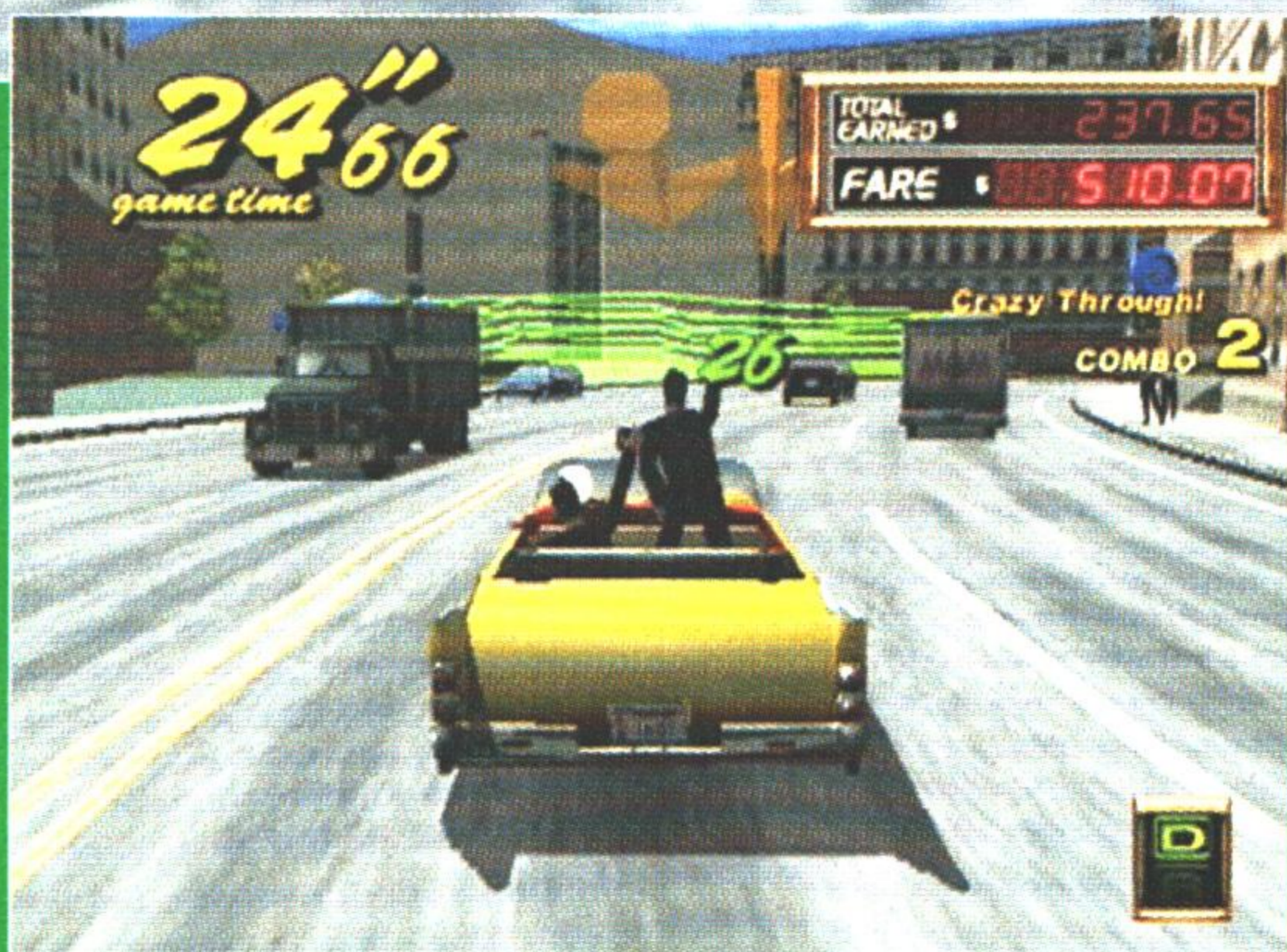
Cette crazy pyramid est l'une des plus difficiles. La moindre erreur de trajectoire se termine en noyade.



Les piétons ont des réflexes incroyables et vous évitent systématiquement, quelle que soit votre vitesse.



Un p'tit dérapage en plein milieu de la route et votre client sera aux anges.



Ces traits verts indiquent l'endroit où il faut déposer le client



Pourquoi rouler sur la route lorsqu'on peut le faire dans le décor ?





Un petit tricycle qui renverse un gros 4x4... mais qui a dit que ce jeu était réaliste ?



Ce n'est plus un taxi, c'est un dancing ! La ceinture à l'arrière est obligatoire, alors un peu de calme, jeunes filles...



Chaque saut vous envoie dans les airs, vous permettant d'éviter tous les obstacles.

Une course en pousse-pousse, ça c'est du sport. Heureusement que Hot-D a chaussé ses meilleures baskets !



Les cercles bleus au-dessus des clients indiquent qu'ils sont en groupe. Ici, quatre magiciens ont besoin de vos talents.





# Game Boy

Le 22 juin en France, mais dès aujourd'hui, pour vous, dans nos colonnes ! On vous dit tout !

**C**a y est, nous avons la GBA entre les mains ! Déjà disponible au Japon, en quatre coloris (bleu transparent, violet, blanc ou rose transparent), cette petite bombe explosera dans l'hexagone le 22 juin, au prix de 120 ou 130 euros (environ 800 francs). L'objectif de Nintendo paraît simple : prouver que sa nouvelle portable a tout d'une grande ! En effet, ses prouesses techniques sont indéniables. Elle dispose d'un processeur 32 bits (ce qui équivaut à la puissance d'une console de salon comme la Saturn ou la PlayStation), elle affiche 32 000 couleurs simultanément, son écran est de 50% plus grand et sa résolution d'image 66% plus élevée que ceux d'une GBC. Deux nouveaux boutons latéraux placés sur le dessus offrent une jouabilité plus poussée, et le son en prise casque est numérique. Mais ce n'est pas tout, grâce au câble link, quatre joueurs pourront s'affronter simultanément avec un seul jeu. Malheureusement, tous les titres n'offriront pas cette possibilité, certains nécessiteront que chaque joueur ait son exemplaire... Je dois introduire un autre petit bémol : le fait que la GBA ne soit pas rétro-éclairée est une gêne. Surtout pour les jeux un peu sombres. Il faut absolument jouer dans une pièce bien éclairée, ou, mieux encore, dehors, au soleil.

22

## Les accessoires GBA

Accompagnant la sortie de la console, une pléthore d'accessoires emplissait les étalages des magasins japonais. Certains sont nécessaires. A commencer par le câble link, indispensable pour les parties à plusieurs. Quant au Battery Pack, il représente une véritable source d'économie. Les coffrets en plastique sont bien pratiques pour ranger et protéger les cartouches, qui n'ont, dans l'emballage d'origine, qu'un blister pour toute protection. Parmi les gadgets, certains sont à éviter. Le Light Boy Advance ajoute des reflets, et l'effet de loupe n'est pas grandissant ! Les filtres (des films plastiques, censés atténuer les reflets, dont on recouvre l'écran) ne m'ont pas convaincu, et en plus, quand on les retire, les coins de l'écran gardent d'affreuses traces de colle. Enfin, le Grip Seal, censé améliorer la prise en main, me semble parfaitement inutile.

## Spécifications techniques

**TYPE D'ÉCRAN :** TFT couleur à matrice active.

**TAILLE DE L'ÉCRAN :** 40,8 mm x 61,2 mm.

**RÉSOLUTION :** 240 x 160 points.

**NOMBRE DE COULEURS :** 32 000 couleurs.

**CPU :** 32 bits RISC-CPU + 8 bits CISC-CPU.

**MÉMOIRE :** 32 Kb WRAM + 96 Kb VRAM (interne) & 256 Kb WRAM (externe)

**CAPACITÉS SONORES :** haut-parleur, prise casque.

**FONCTION DE COMMUNICATION :** possibilité de jouer jusqu'à 4 grâce au câble de communication GBA.

**ALIMENTATION :** 2 piles LR06 alcalines ou Battery Pack.

**AUTONOMIE :** piles, environ 15h ; Battery Pack, environ 10h.

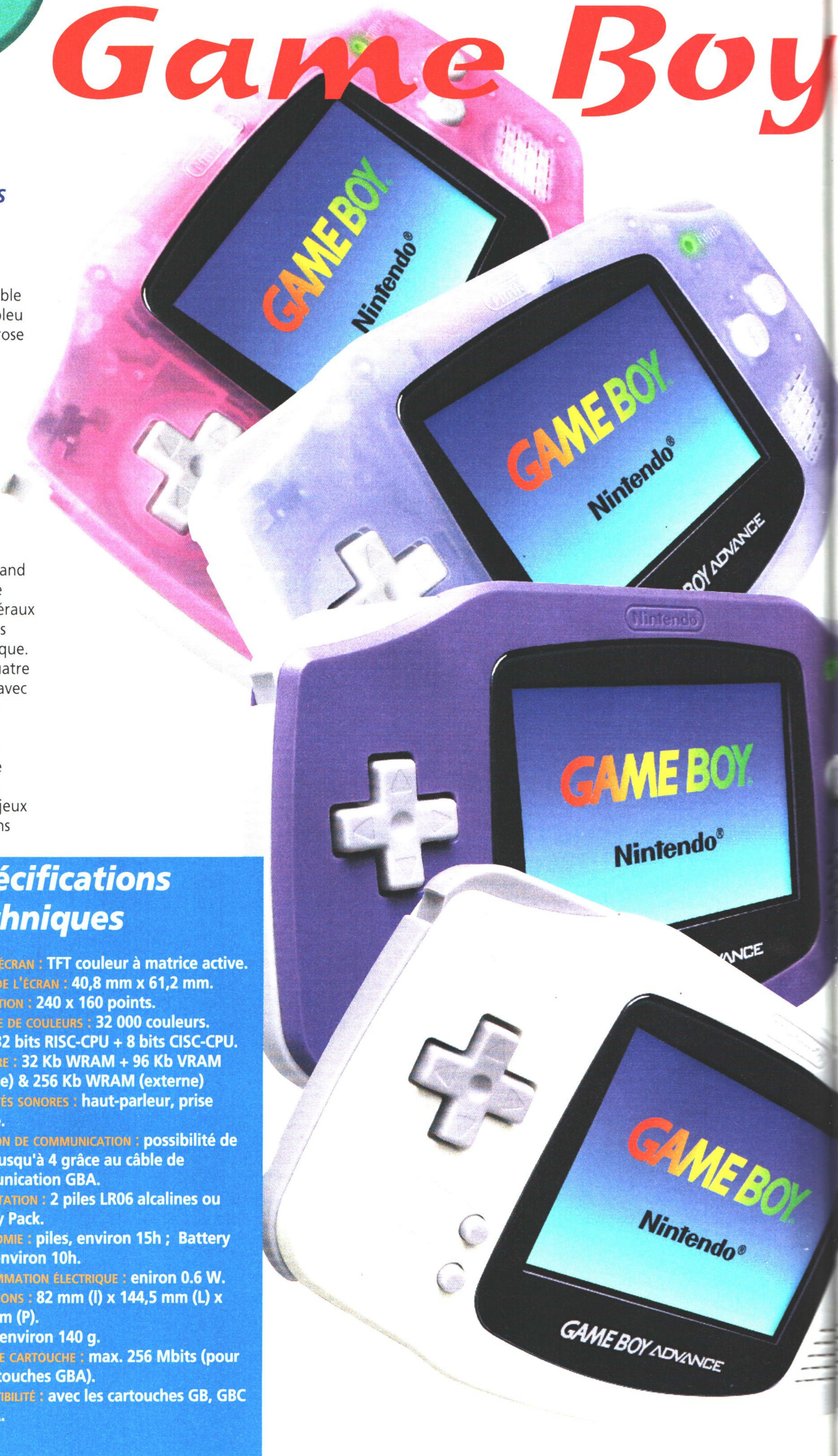
**CONSUMMATION ÉLECTRIQUE :** environ 0.6 W.

**DIMENSIONS :** 82 mm (l) x 144,5 mm (L) x 24,5 mm (P).

**POIDS :** environ 140 g.

**TYPES DE CARTOUCHE :** max. 256 Mbits (pour les cartouches GBA).

**COMPATIBILITÉ :** avec les cartouches GB, GBC et GBA.





# Advance

## Les jeux à venir en France

### Tweety and The Magic Jewels

•Sortie France : 22 juin

Ce jeu, également développé par Kemco et disponible lors de la sortie japonaise de la GBA, est un Mario Party-like qui reprend les principaux personnages de Looney Tunes. On se déplace, on s'affronte dans des mini-jeux et on s'amuse... enfin, si on est quatre ! Car tout seul, l'intérêt passe mal... Tweety a été pris au piège ! Grand-mère va donc demander aux autres toons de le sauver à l'aide une invocation magique, avant que ce dernier finisse en ragoût. Il leur faudra trouver les pierres magiques disséminées partout dans le monde. Les déplacements se font à l'aide de cartes, comme dans Sonic Shuffle.



Des mini-jeux qui viennent de tous les horizons.

### Tony Hawk's Pro Skater 2

•Sortie France : 22 juin

Revoici le skateboarder le plus pro du monde. Vivez dans la peau de Tony Hawk ou d'un des douze champions disponibles (les mêmes que ceux de la version PlayStation), et réalisez des figures démentielles sur des circuits ardu. Toutes les actions proposées sont authentiques. Les graphismes sont en 3D isométriques, et l'action est d'une fluidité remarquable. Activision a annoncé de nombreuses nouveautés dans les niveaux, le gameplay et la technologie développée.



Faut surtout pas lâcher la rampe !

Dès sa sortie en France, la GBA sera accompagnée de plusieurs jeux, et pas des moindres. On retrouvera F-zero : Maximum Velocity, Kuru Kuru Kururin et Super Mario Advance (tous trois disséqués dans ce numéro), mais aussi cinq autres jeux : Tony Hawk's 2, R2R, Rayman, GT Championship et Tweety and the Magic Jewels. Konami devrait aussi nous gratifier de deux de ses titres : Krazy Racer (Wai Wai Racing au Japon) et Castlevania, qui devraient assurer de bonnes ventes pour la portable. Par la suite, une quarantaine de jeux sortiront d'ici Noël. Chaque jeu sera vendu entre 45 et 50 euros (300 à 330 F).

### Rayman Advance

•Sortie France : 22 juin

Ubisoft nous gratifie, une fois de plus, de son héros préféré. Le chatolement des couleurs démarque ce titre des autres jeux. En effet, même si on ne sait pas encore ce que donnera le côté technique, on peut dire, au vu des screenshots, que ce titre exploitera au maximum les qualités visuelles de la GBA. L'histoire reste classique, Rayman s'en va sauver ses amis, et pour ce faire, il apprendra, tout au long des 60 niveaux qui composent le jeu, de nouveaux pouvoirs.

Des couleurs aussi vives, c'est époustoufflant.



### GT Championship

•Sortie France : 22 juin

Ce jeu fait partie des premiers titres disponibles au Japon, et propose des graphismes extrêmement réalistes. Kemco nous offre un jeu où l'on retrouve les authentiques courses GT, ainsi que les voitures officielles et leurs licences. On pourra customiser sa voiture, mais aussi, créer sa propre piste, grâce au Track Editor. Le jeu utilise le système mode-7 qui donne l'impression d'une vraie 3D, et qui permet d'avoir des courses plus vivantes. On pourra également chauffer le circuit avec trois de ses amis.



Le jeu offre de nombreux effets visuels, comme celui du « fantôme ».



Allez, les gars, plus qu'un "E" et vous sortez un beau coup spécial.

### Ready 2 Rumble : Round 2

•Sortie France : 22 juin

Le jeu de boxe au graphisme délirant fait, lui aussi, la part belle à la petite portable. Onze boxeurs se retrouvent pour échanger quelques gnons. Chaque personnage à son look, ses atouts et ses coups spéciaux. Malheureusement, il semblerait que cette simulation en 2D n'offre pas de mode multijoueur, ce qui est plus que regrettable... Petite consolation tout de même, on retrouve des mini-jeux pour les entraînements.





# Les jeux à venir aux USA

La GBA sortira aux USA le 11 juin, onze jours seulement avant la France. On peut donc fortement espérer que les jeux développés chez eux ne tarderont pas à pénétrer nos frontières.

## Army Men Advance

•Sortie US : 11 juin

Après avoir pris position dans quatre jeux GBC, il est normal que les petits jouets en plastique prennent d'assaut la GBA. Et ces petits êtres s'adaptent rudement bien au passage à la 32 bits, le design est beaucoup plus mignon et cartoonesque, ce qui ne diminue en rien l'attrait du jeu. A travers les 17 niveaux, vous incarnez, au choix, Sarge ou la femme-soldat Vicky. Votre mission : arrêter les affreux desseins du général Plastro. De nombreux combats vous attendent, ainsi que la conduite de certains véhicules.

24



A bord d'un tank, vous ne craignez pas grand-chose.

## Dark Arena

•Sortie US : novembre

Ce jeu est un Doom-like et ne s'en cache pas. Nous sommes en 2146 et vous faites partie de l'United Arms Organisation. Le scénario passe vite au second plan et on se retrouve bien seul dans des corridors, à la recherche de cibles, d'armes nouvelles (six différentes) et d'items susceptibles de nous aider à avancer (clé, potion...). Bien sûr, en utilisant le câble lien, vous vous assurez des heures de jeu avec vos amis.



Des couloirs sans fin vous attendent.

## Earthworm Jim

•Sortie US : 11 juin

Cela faisait quelque temps que Jim, le ver de terre, hibernait dans les confins de la terre. Mais son retour n'est pas aussi intéressant qu'il aurait pu l'être. Ben oui, ce titre est, en fait, une adaptation du jeu Super Nintendo. Ceux qui ne le connaissent pas encore pourront découvrir les sept mondes qui le composent, en courant, sautant ou fouettant ses ennemis. Et tout ça, pour sauver votre univers de Psy-Crow, quelle surprise !

Ce ver de terre s'adapte très bien à l'espace.



## Pitfall : The Mayan Adventure

•Sortie US : 11 juin

Pitfall est un jeu qui a vu le jour sur Atari 2600 (pas tout jeune, n'est ce pas). Après avoir fait de brèves incursions sur la Super Nintendo et la Jaguar, il réapparaît directement sur la GBA. Pitfall est un aventurier qui a tout d'un Indiana Jones modèle et qui parcourt dix mondes trop fréquentés par des scorpions, crocodiles ou serpents, pour mettre la main sur des trésors. Ce jeu étant l'exacte réplique des anciennes versions, il ne fera peut-être pas honneur à une 32 bits, mais les développeurs ont quand même ajouté des mini-jeux cachés.



Ce grand monstre maya ne veut pas vous laisser passer.

## Iridion 3D

•Sortie US : 11 juin

Ce jeu de shoot intergalactique qui se veut en 3D vous met dans la peau d'un prospecteur qui retourne sur Terre après avoir passé plusieurs années à fouiller des astéroïdes ici et là. Quelle n'est pas sa surprise quand il apprend que sa planète a été entre-temps envahie par l'Empire Iridion, un peuple d'insectes qui n'a rien à envier aux créatures de Starship Troopers. Après avoir armé votre vaisseau, vous passerez par sept grands niveaux qui grouillent de robots gigantesques et de vers biomécaniques, pour vous rendre dans le système solaire des Iridions et leur faire entendre raison (ou plutôt le son de vos canons).



Vous êtes dans une situation délicate !

## Lady Sia

•Sortie US : août

Vous incarnez Sia, une téméraire et courageuse princesse, prête à prendre les armes pour sauver son royaume de l'affreux T'soa. Au total, vous découvrirez quatre mondes (le monde des humains, les domaines périphériques, le royaume de Sia et l'empire de T'soa), chacun divisé en quatre niveaux, avec deux niveaux cachés. Comme dans tous les jeux d'action, il vous faudra récupérer des armes et apprendre des sorts pour avancer plus facilement et battre des monstres toujours plus forts.



Une abeille a envahi le château de la belle princesse.



## Lego Bionicle : Tales of the Tohunga

•Sortie US : septembre

Dans l'île fantastique de Mata Nui vit un robot villageois appelé Tohunga. Il s'est mis en tête de retrouver les six pierres Toa qui, une fois réunies, permettront d'invoquer Toa, qui peut restaurer la paix et la tranquillité sur l'île et parmi les habitants.

Derrière cette belle histoire se cachent une vingtaine de mondes, chacun comportant son lot d'adversaires, de pièges et de labyrinthes. Titre oblige, il sera possible de se customiser. Il semble aussi que ce titre inclura six jeux multijoueur.



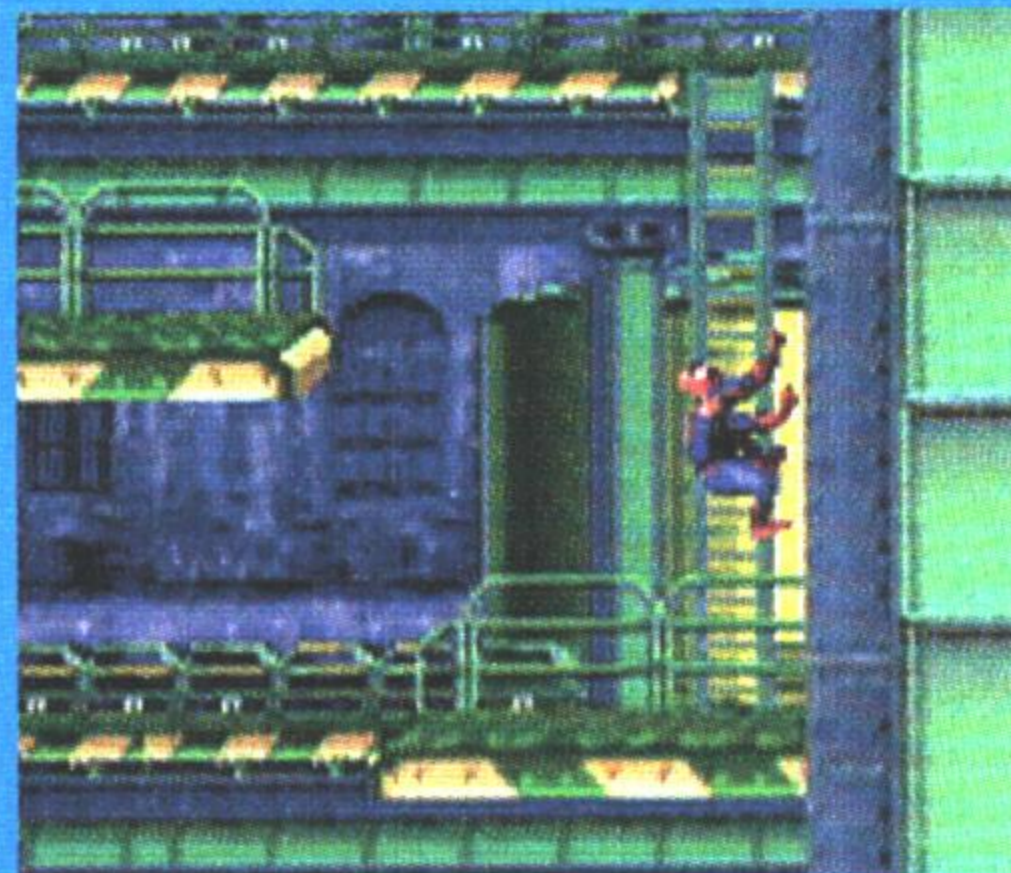
Le jeu passe vite au carnage.

## Spider-Man : Mysterio's Menace

•Sortie US : fin 2001

L'araignée la plus populaire de l'univers étend sa toile sur le monde de la GBA. C'est pour sauver Manhattan de Mysterio, qui l'a transformé

en lieu cauchemardesque, que vous vous agripperez de mur en mur. Evidemment, les sbires de Mysterio tenteront de vous arrêter.

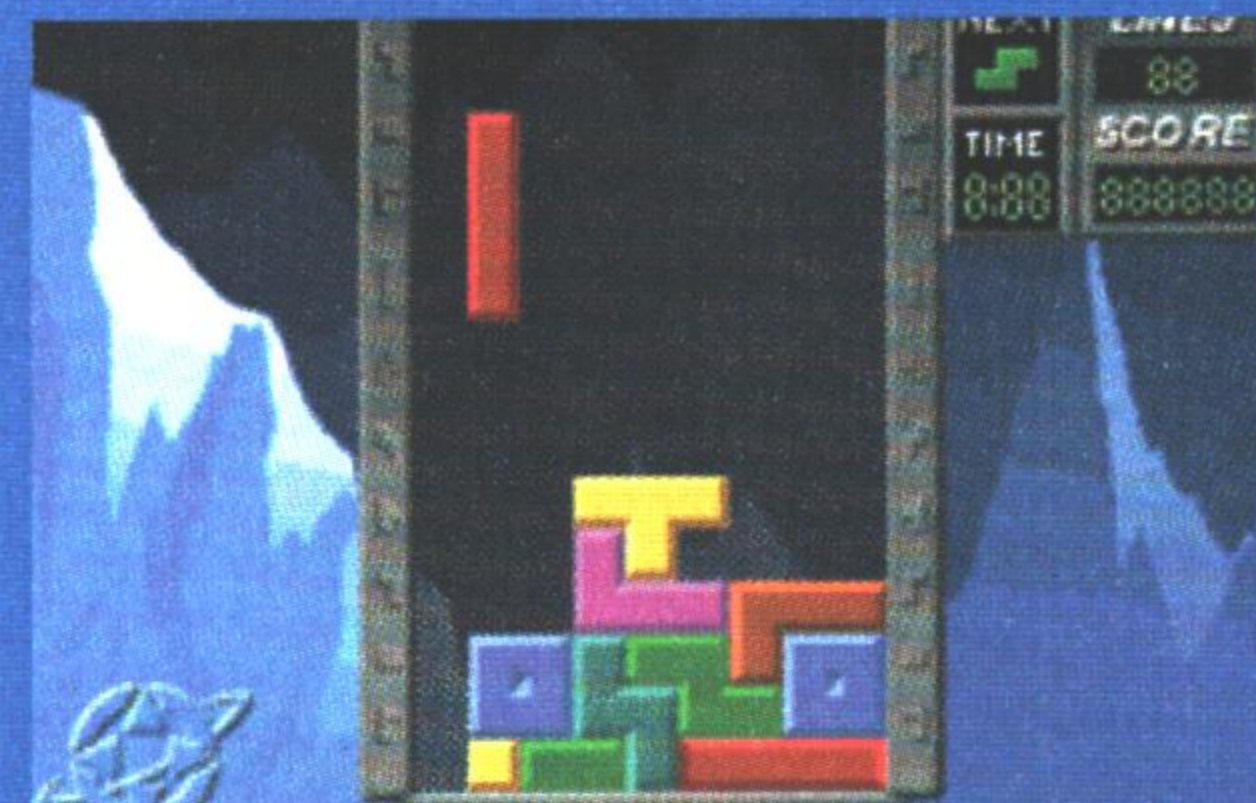


Eh, Spider, y'a une échelle !

## Tetris World

•Sortie US : août

Oh, que ça fait plaisir, de voir ces figures géométriques sur GBA ! Bon, tout le monde connaît le principe, et même si Tetris World n'offre rien d'innovant, il est plus que normal de voir ce titre dans la ludothèque GBA. Au final, cet opus proposera sept modes de jeu, ainsi que la possibilité, pour quatre joueurs, de voir le monde en couleur.



Une interface connue de tous.

## X-Men : Reign of Apocalypse

•Sortie US : fin 2001

Les fans croiseront quarante personnages issus du comics éponyme. Les photos ne nous montrent que Serval en action, mais espérons que d'autres persos seront jouables. Deux modes de jeu forment le tout : history, qui est en fait le mode aventure, et versus, qui est plus tourné vers le combat.



C'est en grand nombre que les ennemis vous attaquent.



Un Serval en pleine forme débarque dans la jungle.

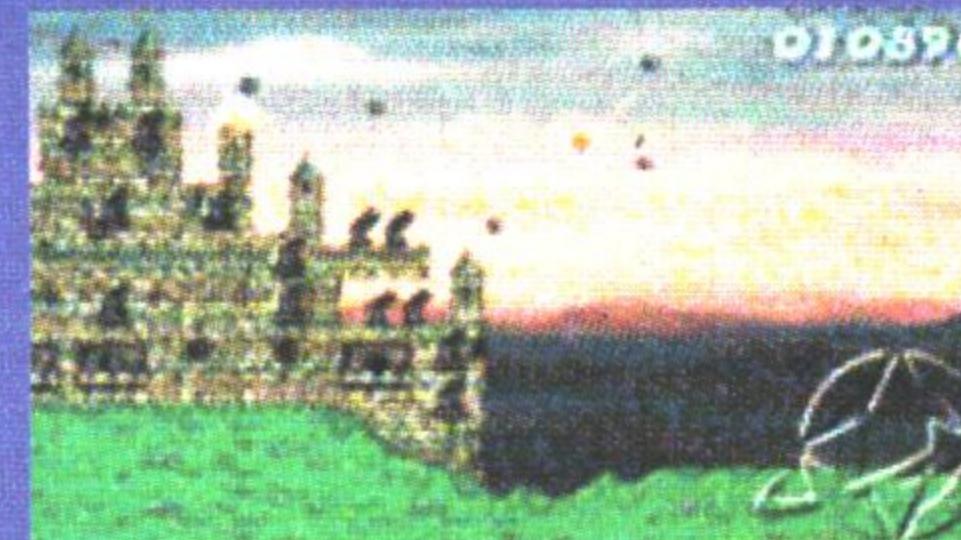
## Fortress

•Sortie US : septembre

Fortress est un jeu de stratégie où vous devrez d'abord construire et renforcer votre domaine pour mieux batailler par la suite. Le but est clair, prendre possession du château de votre adversaire. Chaque phase vous demandera de la vitesse, de la dextérité, de la perspicacité et un bon sens de la stratégie. Si la partie combat est, somme toute, classique, c'est la partie construction qui offre une innovation intéressante, en utilisant le principe Tetris. En clair, les murs tombent du ciel et c'est à vous de compiler le tout pour en faire des parapets, des tours... On pourra aussi s'entretuer à quatre.



Le jour où le ciel vous tombera sur la tête.



C'est une pluie de boulets de canon qui vous menace.

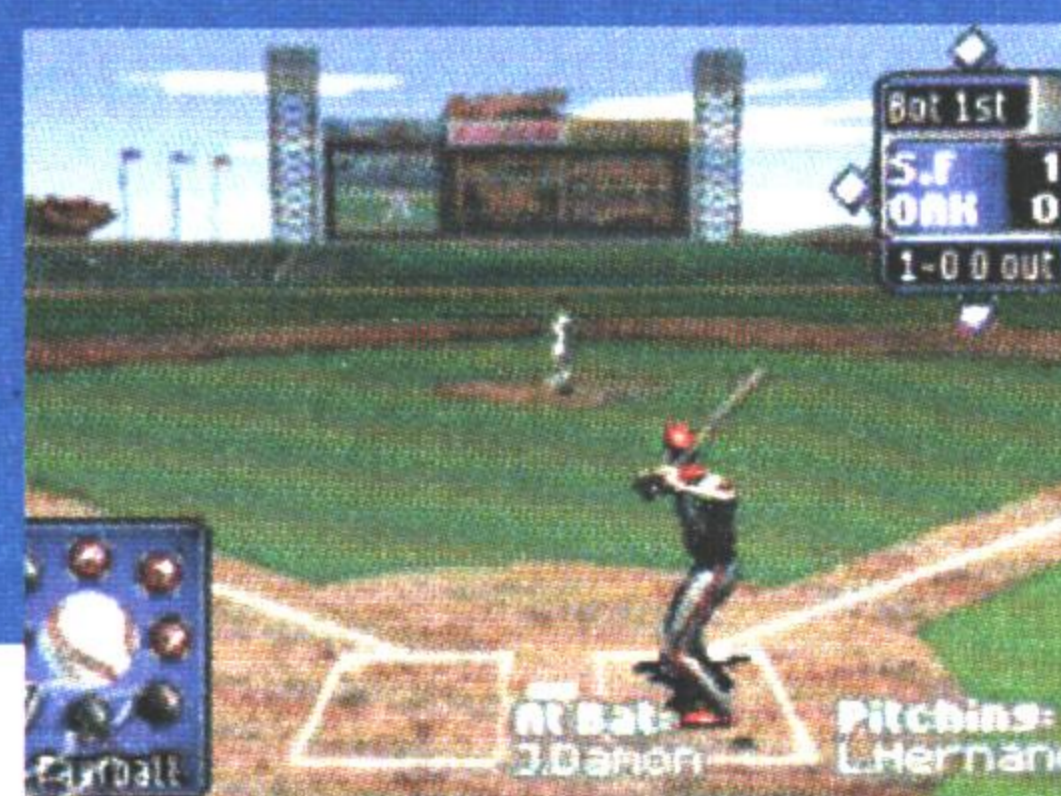
25

## High Heat Baseball 2002

•Sortie US : 11 juin

Contrairement à ce que peut nous faire croire le titre, le jeu ne sortira pas en 2002, mais le 11 juin de cette année, c'est-à-dire pour la sortie de la GBA au US. Ce jeu est une simulation de base-ball, qui, à première vue, semble tout à fait complète. Les amateurs du genre retrouveront cinq modes de jeu, neuf manières de lancer différentes. Et les licences des joueurs, équipes et stades qui font frémir les Américains.

Tenez-vous prêt à faire un home run.



## Wings

•Sortie US : fin 2001

C'est à bord d'un biplane que vous bombarderez les rangs ennemis ou les aérodromes. L'action se passe entre 1916 et 1918 et propose de nombreuses missions, toutes variées. Peu de renseignements ont filtré des développeurs, Crawfish Interactive, mais on vous tient au courant.



Et un camion détruit, un !



## Les jeux à venir au Japon

**Breath of Fire Advance**

•Sortie Japon : juillet

Le premier chapitre de la célèbre série, qui avait commencé son épopée sur la Super Nintendo, va revoir le jour sur GBA. Rappelons, pour les malheureux qui n'ont jamais joué à ce chef d'œuvre, que vous incarnez Ryu, un jeune chevalier inexpérimenté qui fait partie du clan des dragons de lumière. Autrefois, ces dragons vivaient en harmonie. Mais un jour, la déesse Tyr vint leur offrir l'objet de leur désir. A ce moment-là, les dragons devinrent violents. Des guerres se déclenchèrent. Un grand guerrier du clan des dragons de lumière parvint à vaincre Tyr et à la bannir. Maintenant, le chef du clan des dragons noirs, Zorg, se met à la recherche des six clés divines pour ouvrir la tombe de Tyr et accéder à un souhait. Seul, Ryu est capable de les arrêter. Ce RPG promet de nombreuses heures de jeu, avec de multiples rencontres. Un titre de Capcom qui devrait se vendre sans problème. Au fait, il sera aussi possible de s'échanger des objets via le câble lien.



Ce gentil village a bâti une belle statue à votre effigie.

**Golden Sun**

•Sortie Japon : juillet

Ce RPG est un jeu au scénario original, qui bénéficie, en plus, de cinématiques magnifiques aux couleurs chatoyantes. La réalisation technique utilise des recettes qui fonctionnent bien (les combats, par exemple se déroulent à la manière d'un FF). Le jeu est multijoueur via le câble lien ou le téléphone portable. Quant à l'histoire, on suivra les péripéties de quatre jeunes héros partis sauver le monde de terribles fléaux. D'épouvantables tempêtes et d'autres calamités s'abattent sur le village de Heidia. Ces phénomènes sont l'œuvre d'un démon. Seuls nos quatre héros sont susceptibles de l'arrêter. Chaque membre s'associe avec un élément : Ivan avec le vent, Marie avec l'eau, Gerald avec le feu, et Robin, le leader, avec la terre. Certaines énergies peuvent se combiner, mélangeant, au cours d'une attaque, une pluie de rochers et un vent destructeur. D'autres énergies peuvent être utilisées de manière plus pacifique et aider à guérir.

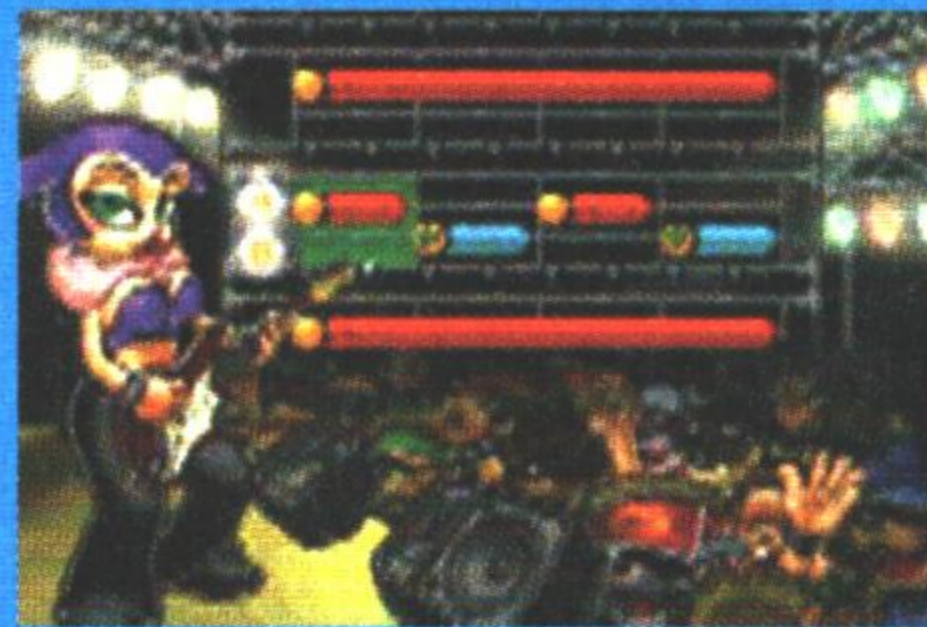


Avec ces couleurs chatoyantes, les demeures deviennent vraiment accueillantes.

**Game Boy Music**

•Sortie Japon : septembre

Ce jeu sera vendu avec un câble stéréo et une enceinte que l'on reliera à la GBA. Avec ce titre, c'est une cinquantaine d'instruments (à vent, à cordes et à percussions) que vous pourrez manipuler. Vous pourrez vous entraîner sur l'un des quarante-cinq morceaux que contient la cartouche. Et ce n'est pas tout, vingt-cinq de ces titres sont en fait des musiques tirées des bandes-son de jeux Nintendo. Quel pied, de jouer sur les thèmes de Mario, et surtout sur ceux de Zelda, si mélodieux ! Le jeu inclut un mode story où vous incarnez un invité dans le groupe Wild Wacky Tune. A la fin de chaque concert, l'argent que vous toucherez vous permettra d'acheter de nouveaux instruments.



En avant la musique !



Chaque touche est associée à une note de musique.



Les monstres ont, bien évidemment, des attaques spéciales.

**Monster Farm Mania**

•Sortie Japon : juillet

Avec ses Monster Farm, Tecmo se fraye un chemin entre les Pokémon de Nintendo et les Digimon de Bandai. Contrairement à la version PlayStation, on ne pourra pas créer d'animaux aux caractéristiques uniques, puisque le procédé, consistant à récupérer les données d'un CD (jeu ou musique), ne s'adapte pas à la portable. Ne dramatisons pas, on pourra quand même donner naissance à des monstres, en les associant aux pouvoirs des éléments (eau, terre, bois, vent, lumière). Et, selon les lieux où vous les élevez et les batailles que vous leurs ferez mener, ils évolueront différemment. Le joueur fera tout son possible pour aider deux monstres frère et sœur qui font équipe à remporter un maximum de combats.



Un combat de titans s'annonce.

**Mario Kart Advance**

•Sortie Japon : Eté

Mario, Luigi, princesse Peach, Toad, Yoshi, Donkey, Wario et Bowser se sont donné rendez-vous dans ce jeu de course qui accompagne toute console made in Nintendo. Le mode-7 qu'il utilise devrait rendre les courses vibrantes. Comme d'habitude, les courses proposent plusieurs circuits remplis de bonus, ainsi qu'un mode multijoueur où vous suivrez seulement votre personnage, ce qui rendra l'action plus compréhensible. La jouabilité se rapprochera plus de celle de la Super Nes plutôt que de la N64. Quatre joueurs pourront s'affronter en n'utilisant qu'une seule cartouche.



Techniquement, c'est travaillé, on remarque les éclaboussures au niveau des pneus.



## Sonic, the Hedgehog Advance

•Sortie Japon : septembre  
2001 sera l'année Sonic ! On en veut pour prouvé le second volet de ses aventures sur DC, et maintenant, son adaptation sur GBA. Faut dire qu'elle fête ses dix ans, la bête. Second titre que Sega développe sur la nouvelle portable (le premier étant Chu Chu Rocket), Sonic se présentera comme un jeu de plate-forme en 2D et bénéficiera aussi du mode-7 donnant l'impression que les textures de fond sont en 3D. Bref, techniquement, c'est prometteur. Et le fun devrait également être présent, puisque la Sonic Team travaille sur un éventuel mode multijoueur où quatre gamers s'affronteront avec une seule cartouche.



Le hérisson bleu débarque sur une console Nintendo.

## Super Street Fighter II X Revival

•Sortie Japon : juillet  
SFII a fait les beaux jours de Capcom, c'est pourquoi ce dernier n'hésite pas à ressortir ce jeu de baston sur tous les supports. Cette version se veut plus proche de la version arcade, ce qui peut, après réflexion, poser un problème : une borne d'arcade a six boutons d'action, permettant de porter des coups de poing et de pied de force inégale. Or, la GBA ne propose pas autant de boutons, d'où cette petite interrogation sur la jouabilité. Sinon, le jeu se veut fidèle aux autres, et y on retrouve aussi bien Ken, Ryu, Chun Li que Blanka, Cammy ou Fei Long. Au total, ce sont seize figures de légende que vous dirigerez, seul ou à deux.



Un Hadoken au clair de lune, c'est romantique !

## Klonoa, Empire of Dreams

•Sortie Japon : 19 juillet  
Revoilà Klonoa qui part à la rescousse d'un monde où l'on ne peut pas dormir. Eh oui, l'empereur de ce monde interdit à quiconque de se plonger dans les bras de Morphée. Mais c'était sans compter avec notre ami, prêt à défier les quatre sbires de ce dictateur ainsi que l'empereur lui-même. Au long des quarante niveaux qui composent le jeu, vous avancerez en vous servant de vos ennemis pour sauter plus haut et récupérer ainsi de précieux items, mais il vous faudra aussi résoudre des énigmes, comme empiler dans le bon ordre des blocs pour atteindre les bords en hauteur. Techniquement, ce jeu de plate-forme a tout pour plaire : couleurs attrayantes, un bel effet de scrolling pour les perspectives, une jouabilité excellente.

Hop, hop !  
On avance,  
il reste plein  
de niveaux  
à finir.



Klonoa empile les blocs pour mieux sauter.



Servez-vous de ces ennemis rouges pour abattre le boss.

## Final Fight One

•Sortie Japon : 25 mai  
Final Fight est l'un des premiers jeux sortis sur Super Nintendo (eh oui, encore ! A croire que toute la ludothèque Super Nes va faire un voyage dans le nouveau monde GBA). Ce jeu est l'exacte réplique de la version arcade, mais il conserve tous les personnages initiaux (qui disparaissaient dans les volets suivants), les boss, et les niveaux complets. Vous incarnez Guy, Cody ou Haggar. Chacun a des coups et des spécialités qui lui sont propres. Une fois le personnage sélectionné, vous pourrez descendre dans les rues pour les débarrasser des membres du gang de Mad Gear (qui a kidnappé la fille du maire, Jessica). Mais le véritable attrait est, bien sûr, la possibilité pour deux joueurs d'évoluer simultanément grâce au câble link. Vous goûterez à deux la joie de voir vos héros castagner quelques méchants à coups de prises de catch, de barres de fer...



Certains coups sont de véritables prises de catch.



C'est en grand nombre que les adversaires vous tombent dessus.



A deux, vous serez moins débordé.



**TEST** **GAME BOY ADVANCE**

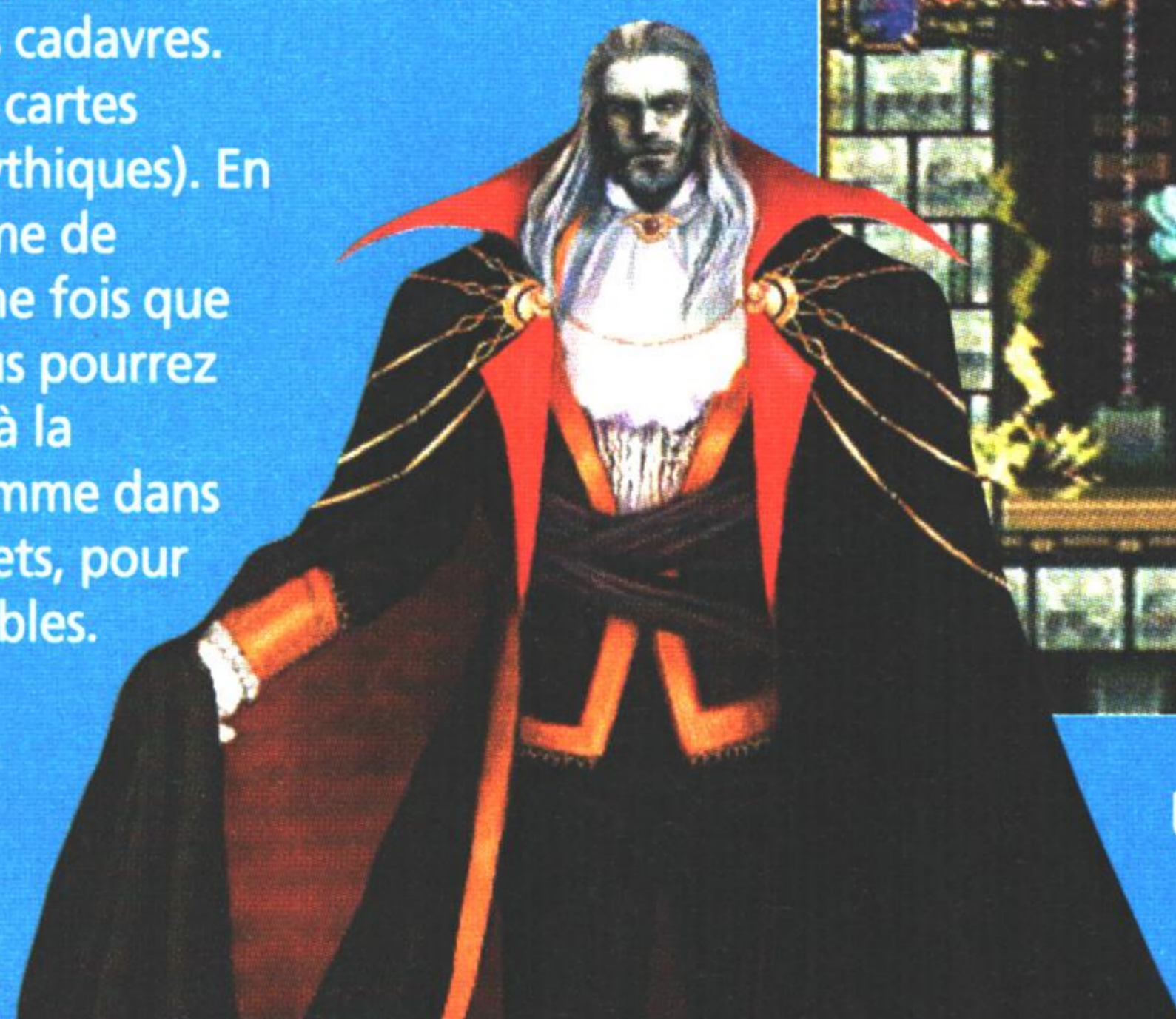
# Akumajô Dracula : Circle of the Moon

Derrière ce titre un peu longuet se cache Castlevania, une série qu'affectionne particulièrement Konami et qui n'a jamais déçu son public. Qu'en est-il, cette fois-ci ?

**M**orris et son disciple Nathan (héros d'un opus précédent) se retrouvent dans les catacombes du comte Dracula. Vous incarnez Nathan, et il vous faudra remonter à la surface pour sauver votre maître et rendormir Dracula. Sauf que ce château pullule de chauves-souris, de zombies et d'êtres en tout genre. Armé d'un fouet, vous les massacrez, et récupérez parfois des items laissés derrière leurs cadavres. Cela va des protections banales à des cartes (réparties en divinités et créatures mythiques). En les associant, vous offrirez à votre arme de nouveaux pouvoirs : feux, éclairs... Une fois que vous disposerez d'assez de cartes, vous pourrez choisir une stratégie d'action. Quant à la progression du jeu, il vous faudra, comme dans les autres volets, récupérer divers objets, pour atteindre des lieux jusque-là inaccessibles. Le jeu est vraiment fluide, vous enchaînez les bonds et les coups d'un seul geste.



Vous échangerez votre fouet contre des poignards, plus pratiques dans certaines circonstances.



Un jeu rempli d'effets spéciaux.

28

**TEST** **GAME BOY ADVANCE**

# F-zero : Maximum Velocity

*F-zero est un titre qui en a déjà marqué plus d'un. Nintendo reprend ces petits bolides futuristes pour des courses grisantes.*

**C**e jeu propose trois coupes (Bishop, Knight et Pawn), chacune comportant cinq circuits où vous pourrez égrener des F-zero, engins futuristes qui sont, en fait, des aéroglisseurs. Du coup, des notions ancestrales telles que frottement ou dérapage sont dépassées ; ici, sur les circuits, sont disposés des accélérateurs, des champs de mines, des tremplins... Si, au début, votre choix se limite à quatre véhicules (Crazy Horse, Fire Ball, Hot Violet et JB Crystal), vos horizons s'élargiront avec de nouveaux bolides au fur et à mesure que vous avancerez. Techniquement, ce jeu bénéficie du mode-7 qui offre un effet de vitesse hallucinant pour une petite portable, avec des virages bien serrés, que l'on voit venir de loin. Très maniable, grâce, notamment, aux boutons latéraux permettant de mieux tourner, F-zero garantit de grands frissons.



Si vous cognez les bordures, vous perdez de la vitesse.



En jouant avec les ailerons, vous pouvez serrer les virages.

Genre: Action  
Editeur: Konami  
Textes: Japonais  
Nombre de joueurs: 1

 Graphismes  
90%

Avec ce jeu, on a un vaste (et convaincant) aperçu des capacités de la GBA !

 Durée de vie  
89%

Si vous voulez trouver tous les lieux cachés, il vous faudra beaucoup d'heures de jeu...



Intérêt

Dracula sera un titre parfait pour commencer en beauté sa nouvelle ludothèque GBA !

92%

Genre: Course  
Editeur: Nintendo  
Textes: Japonais  
Nombre de joueurs: 1-4

 Graphismes  
87%

Les F-zero ont un design splendide. Les bas-côtés aussi ont été retouchés.

 Durée de vie  
89%

Il faut bien, à un moment ou un autre, lâcher sa console, pour garder une vie sociale.



Intérêt

Un jeu de course à découvrir absolument, seul ou à plusieurs !

90%



**TEST** **GAME BOY ADVANCE**

# Super Mario Advance



Il était impensable que Nintendo sorte une nouvelle console sans nous proposer en même temps un jeu mettant en scène le plombier moustachu et ses amis.

Comment commencer ce test sans dire que ce Mario est une pâle réplique de Super Mario Bros 2 ? De ce fait, ceux qui connaissent déjà le jeu n'y trouveront aucune surprise. Quoique le temps joue en faveur de cet Italien, car il y a fort à parier que vos souvenirs d'un jeu qui date d'une dizaine d'années se sont estompés. Et pour ceux qui n'y ont jamais touché, sachez que ce jeu vous demandera de l'habileté pour attraper les différents items ; surtout, évitez de sauter sur vos ennemis. C'est seulement en prenant l'un pour le lancer sur l'autre que vous vous en débarrasserez, bien que rien ne s'avère aussi efficace que le POW. Mais ce jeu a aussi des atouts, il offre un rendu extraordinaire, et du point de vue de la réalisation, on n'a rien à redire (on peut encore remercier l'inventeur du mode-7). Mario Advance propose aussi un mode quatre joueurs où l'on pourra incarner Mario, Luigi, princesse Peach ou Toad selon ses préférences, et où tous s'affronteront dans un décor tout droit repris d'un Mario classique.

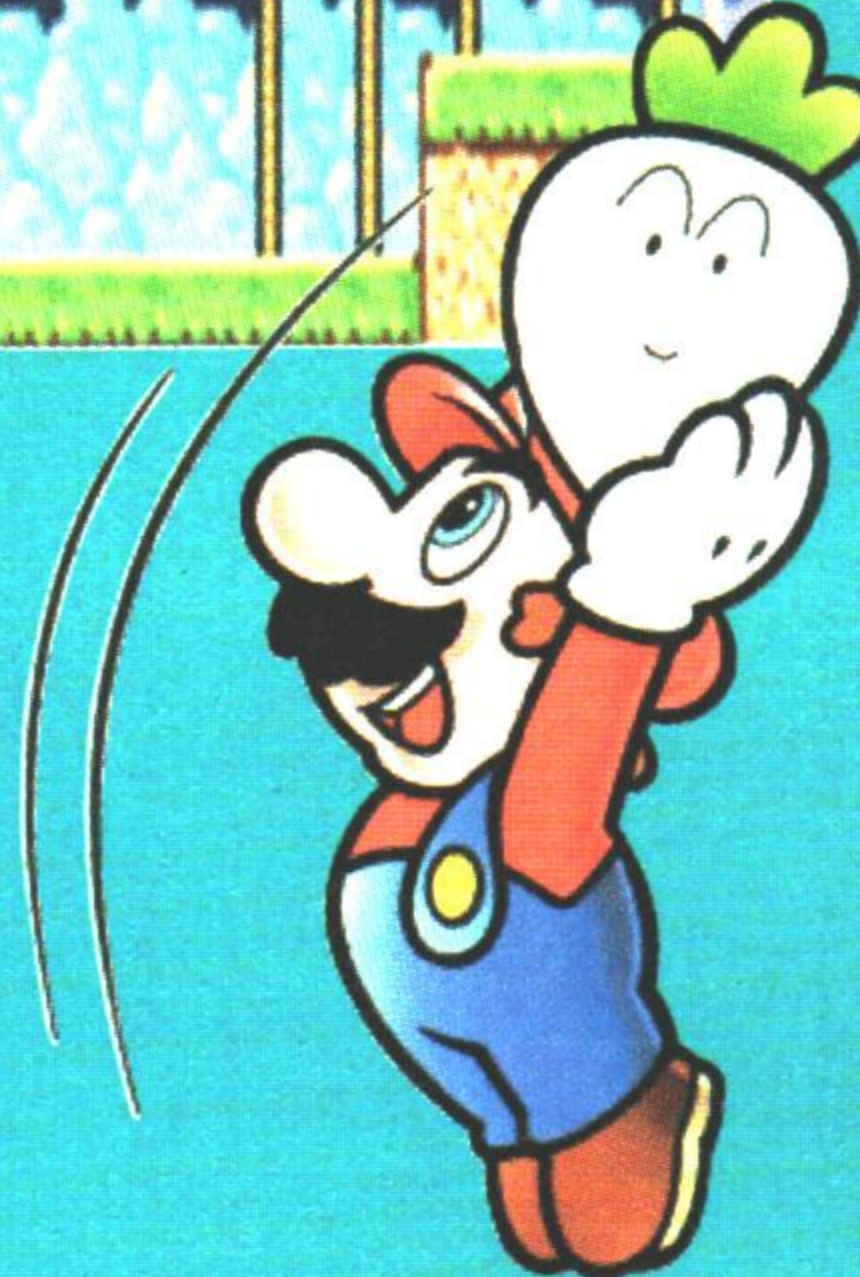
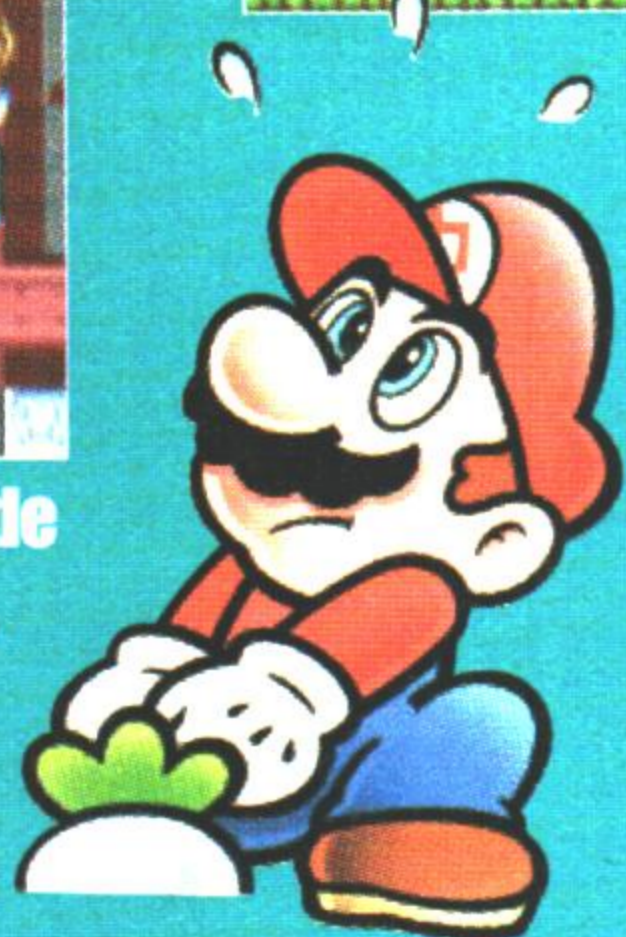


A quatre, on n'hésite pas à se servir d'un adversaire pour se débarrasser d'un autre.

Luigi est prêt à dompter votre ennemi et sa monture.



Toad est toute fière de nous montrer sa clé.



Genre: Action  
Editeur: Nintendo  
Textes: Japonais  
Nombre de joueurs: 1-4

Graphismes  
90%

Les personnages sont toujours aussi mignons et évoluent à merveille dans des décors flamboyants.

Durée de vie  
80%

19 niveaux (et il y a des raccourcis !), c'est un peu court pour un Mario digne de ce nom !



Intérêt

De quoi faire patienter jusqu'au Super Mario Advance 2 (bientôt !).

84%

29

**TEST** **GAME BOY ADVANCE**

# Napoléon

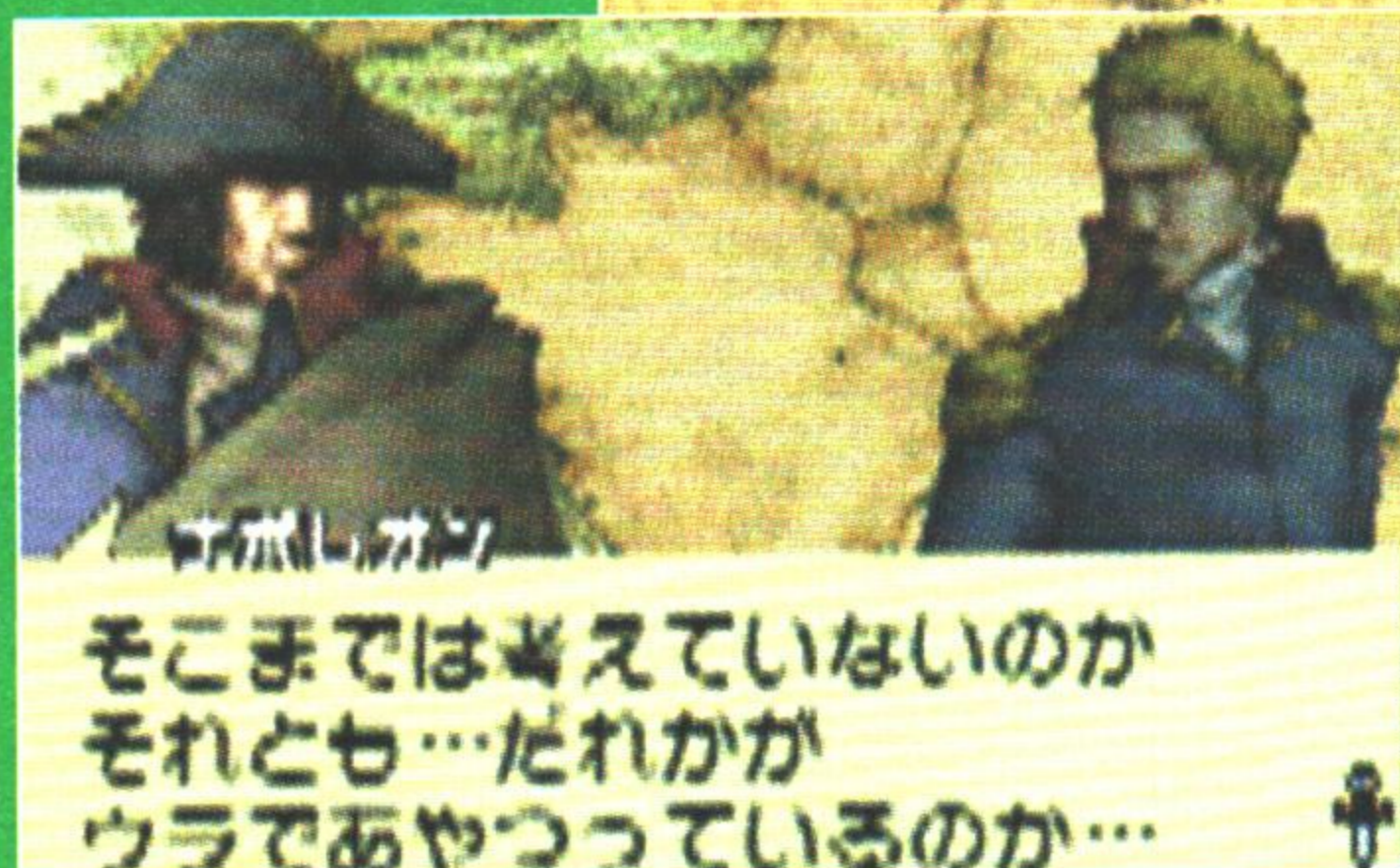
Cocorico ! Notre caporal s'exporte bien et vient taquiner les Japonais le jour même de la sortie de la GBA. Jamais Napoléon n'aura été aussi loin géographiquement.

Reprenant le personnage de Napoléon et les guerres qu'il mena (quoique quelques-unes soient assez fantaisistes, en tout cas dans leur contexte), ce jeu vous fera voyager en France, en Russie, en Égypte... Incarnant le caporal, vous commanderez vos troupes sans jamais prendre part au combat : si vous vous approchez de trop près de vos ennemis, ils pourront vous mettre game over. Envoyez plutôt vos hommes au casse-pipe ! Vous disposerez de fantassins (seuls capables de prendre d'assaut un fort ennemi), de cavaliers et de canons, puis de différents navires. Chaque catégorie coûte de l'argent, mais vous gagnerez de quoi les payer en conquérant des forts ou en trouvant des pièces cachées. Si, au début, le jeu est simple, vous vous retrouverez vite débordé : trois forts à conquérir, des mers à traverser... Difficile d'être partout à la fois.



Sur terre comme sur mer, Napoléon est un stratège à toute épreuve.

Un cri de guerre mobilise les troupes.



Napoléon discutant avec ses généraux des batailles à venir.

Genre: Stratégie  
Editeur: Nintendo  
Textes: Japonais  
Nombre de joueurs: 1-2

Graphismes  
88%

Les personnages sont petits, mais on s'y retrouve sans peine.

Durée de vie  
80%

Les combats du début sont courts, plus longs ensuite. Il suffit de s'organiser.



Intérêt

Les combats s'enchaînent, c'est plus absorbant qu'il n'y paraît !

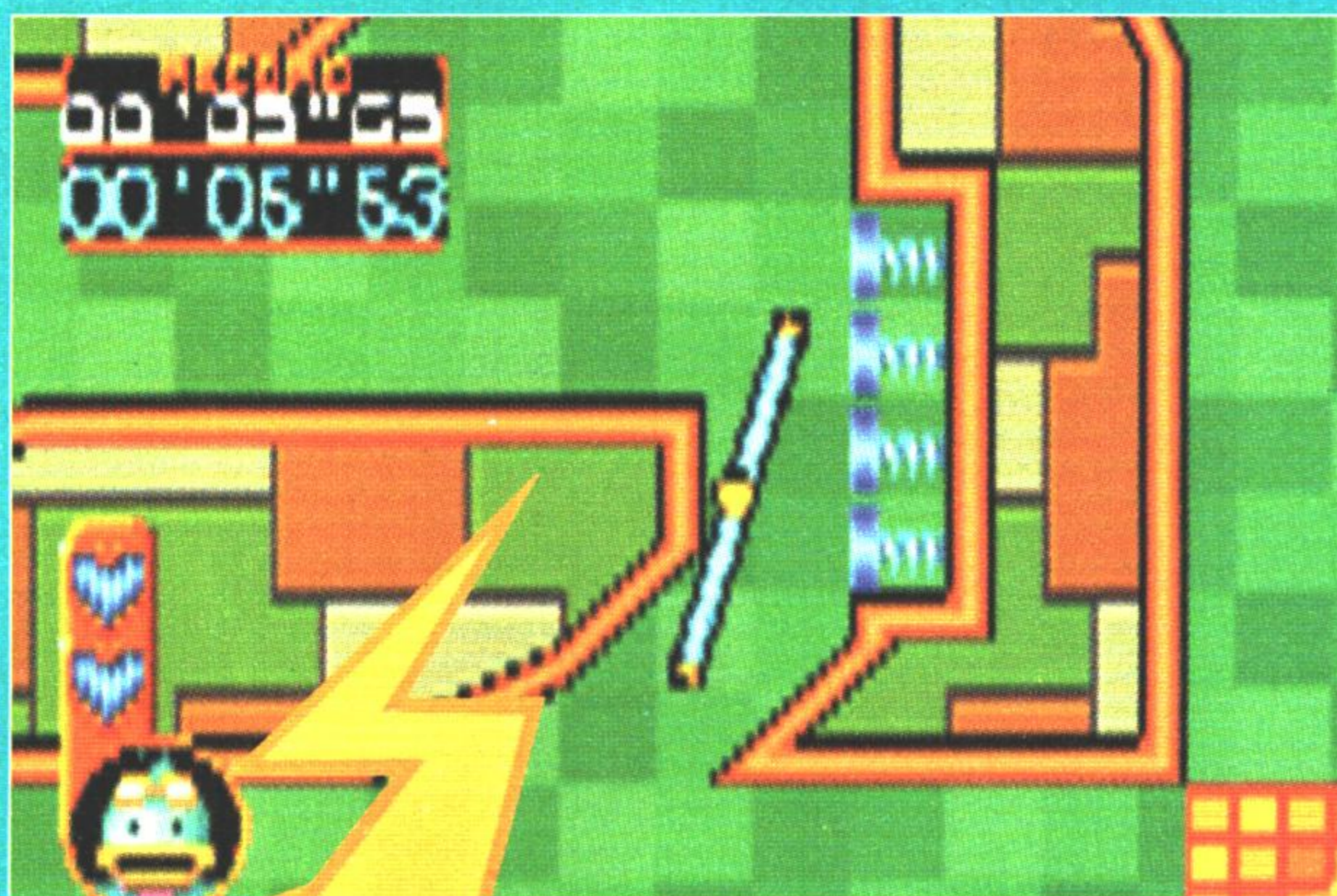
85%



# Kuru Kuru Kururin

Qui a pu pondre un jeu au titre incompréhensible, au but simpliste, mais tellement fun ? Nintendo, évidemment !

Ce long titre à l'air enfantin cache, en fait, un jeu d'adresse implacable. On en comprend vite le but : faire atteindre à une barre qui tourne sur elle-même une cible sans toucher les murs, sous peine de perdre des secondes, voire, pire, de recommencer. C'est sa réalisation qui est plus ardue, avec des murs étroits, des virages bien courbés... Et pour corser le tout, de nombreux obstacles vous attendent : les ressorts changeront le sens de rotation de la barre, les pistons vous repousseront dans une mauvaise direction, les sphères en fer gêneront votre progression, et les canons lanceront des balles prêtes à vous faire perdre du temps. Ce trop-plein d'embûches sera parfois une source de réflexion intense : comment les éviter, et, surtout, comment les utiliser au mieux afin d'améliorer vos performances ? Vous pourrez aussi faire profiter ce jeu novateur à vos amis en n'utilisant qu'une seule cartouche. Dans ce cas-là, vous ne vous gênez pas mutuellement, et c'est le premier arrivé qui gagne.



Des ressorts dans les coins, ça, c'est vicieux.



A plusieurs, on voit les déplacements de tous les joueurs.

Genre: Réflexion  
Editeur: Nintendo  
Textes: Japonais  
Nombre de joueurs: 1-4

 Graphismes 86%

Outre des canards au design adorable, ce jeu propose une palette de couleurs extraordinaire.

 Durée de vie 80%

Plus de 30 niveaux, des challenges... mais quelques secondes par niveau suffisent.



Intérêt

Tant qu'on n'y a pas joué, on ne peut pas comprendre... Croyez-moi, c'est fun !

89%

# Chu Chu Rocket

Sega le dit, Sega le fait ! Avec Chu Chu Rocket, il devient enfin un éditeur tiers, puisqu'il sort un de ses titres sur une console qu'il n'a pas créée.

Ces gros chats oranges ne vont-ils donc jamais laisser ces souris tranquilles ? Reprenant les mêmes interfaces et principe que la version Dreamcast, Chu Chu Rocket s'adapte parfaitement à la portable. Vous aiderez des Chu Chu, souris pas très douées mais ayant un bon sens de l'orientation, à esquiver des chats et à s'enfuir dans des fusées, via des flèches directionnelles. Vous n'aurez à appuyer que sur un seul bouton pour choisir la direction (au lieu de quatre sur Dreamcast). Le jeu inclut aussi un mode multijoueur qui ne nécessite qu'une seule cartouche, où le gagnant est celui qui a mis le plus de Mickey... euh... de souris dans la fusée. Autre chose, vous pourrez créer vos propres circuits, ce qui promet 2 500 niveaux supplémentaires.



Dans un jeu à quatre, chaque joueur est désigné par une flèche.



Le chachat n'est plus très loin. Mais que fait Neko-chan ?



Genre: Réflexion  
Editeur: Sega  
Textes: Japonais  
Nombre de joueurs: 1-4

 Graphismes 86%

Les couleurs et le design sont directement repris de la version Dreamcast. Simple, mais si efficace !

 Durée de vie 88%

Avec les schémas à créer et le mode multijoueur, ce jeu peut vous scotcher longtemps.



Intérêt

Un principe efficace, une maniabilité simple... ce jeu mérite son excellente réputation.

88%



**TEST** **GAME BOY ADVANCE**

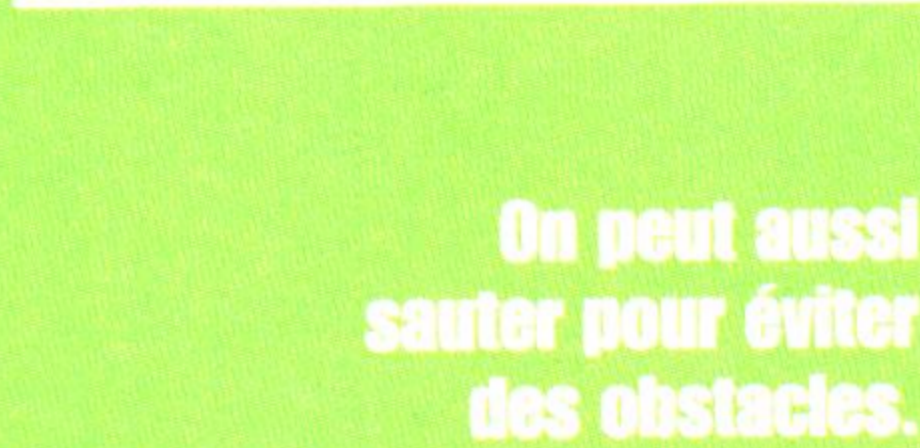
*Ce jeu accompagnera la sortie de la GBA en France et sera renommé, pour l'occasion, Konami Krazy Racer.*

**E**n attendant Mario Kart Advance, on pourra défouler ses petits doigts dans les circuits que propose KKR. Les huit pilotes sont, cette fois-ci, moins connus, quoiqu'on retrouve, tout de même, Goémon, le Ninja de Metal Gear, ou Dracula de Castlevania. Bénéficiant du mode-7 (qui offre au jeu un excellent effet de défilement), les courses gagnent en jouabilité, car on obtient ainsi une bonne vue de l'horizon, ce qui permet, par exemple, d'anticiper sans problème les mauvais coups. On retrouve, évidemment, des bonus classiques qui pimenteront la course (éclair, objet glissant...), ainsi que des cloches, qui augmenteront les capacités de sa voiture. Techniquement, on peut aussi apprécier de superbes effets de transparence, comme le dinosaure fantôme qui hante un circuit. N'oublions pas le mode multijoueur, qui, malheureusement, demandera à chaque gamer d'acheter sa propre cartouche (ça fait mal au porte-monnaie !)

# Wai Wai Racing



Cet accélérateur vous permettra d'atteindre l'autre rive.



On peut aussi sauter pour éviter des obstacles.



Elle sera pour qui, la petite bombe ?



**Genre:** Course  
**Editeur:** Konami  
**Textes:** Japonais  
**Nombre de joueurs:** 1-4

 **Graphismes**  
88%

Des personnages en SD très colorés et travaillés. Les courses aussi proposent un bon nombre de décors bien variés.

 **Durée de vie**  
86%

Semblable à un Mario Kart, il doit sa survie au mode multijoueur.




**Intérêt**

A part les cloches, peu d'innovations. Mais quels bons pilotes !

**85%**

31

**TEST** **GAME BOY ADVANCE**

*Pinocchio revisité par Hudson, ça donne une abeille robot qui, aidée par une bonne fée insecte, s'en va sauver son créateur et récupérer son cœur.*

**P**aré de vos plus belles ailes, vous volez à la recherche de votre créateur... Enfin, les choses auraient pu se passer ainsi, sauf que vous venez juste de prendre vie et qu'au niveau vol, vous tâtonnez encore. Heureusement, une bonne fée veille sur vous et vous fait don de dash qui vous permettent de vous déplacer par à-coups dans tous les sens, et, plus tard, de vous attaquer à des nuisibles volants, d'accéder à des plates-formes, d'éviter des flammes... Vous sautez sur des bulles qui éclatent sous vos pattes, vous vous faites propulser par des canons. Des graines, récupérées entre les fleurs, vous donnent de la résistance à l'effort, du courage ou... de l'amour. La présentation des items est on ne peut moins originale. Techniquement, les actions sont rapides. On ne s'ennuie pas.

# Pinobee : Quest of Heart



L'intro de début est magnifique, avec des effets de lumière et des contrastes à la pelle.

Vous pouvez utiliser votre dash pour sauter sur ce papillon.



Un titre qui vous fera voir la nature différemment.

**Genre:** Action  
**Editeur:** Hudson  
**Textes:** Japonais  
**Nombre de joueurs:** 1

 **Graphismes**  
90%

C'est une réussite, des couleurs vives, des décors variés. Le design de Pinobee est très amusant.

 **Durée de vie**  
79%

Les niveaux se terminent trop rapidement, et la barre de difficulté n'est pas non plus très élevée.



**Intérêt**

C'est un jeu magnifique, visuellement, mais trop facile...

**82%**

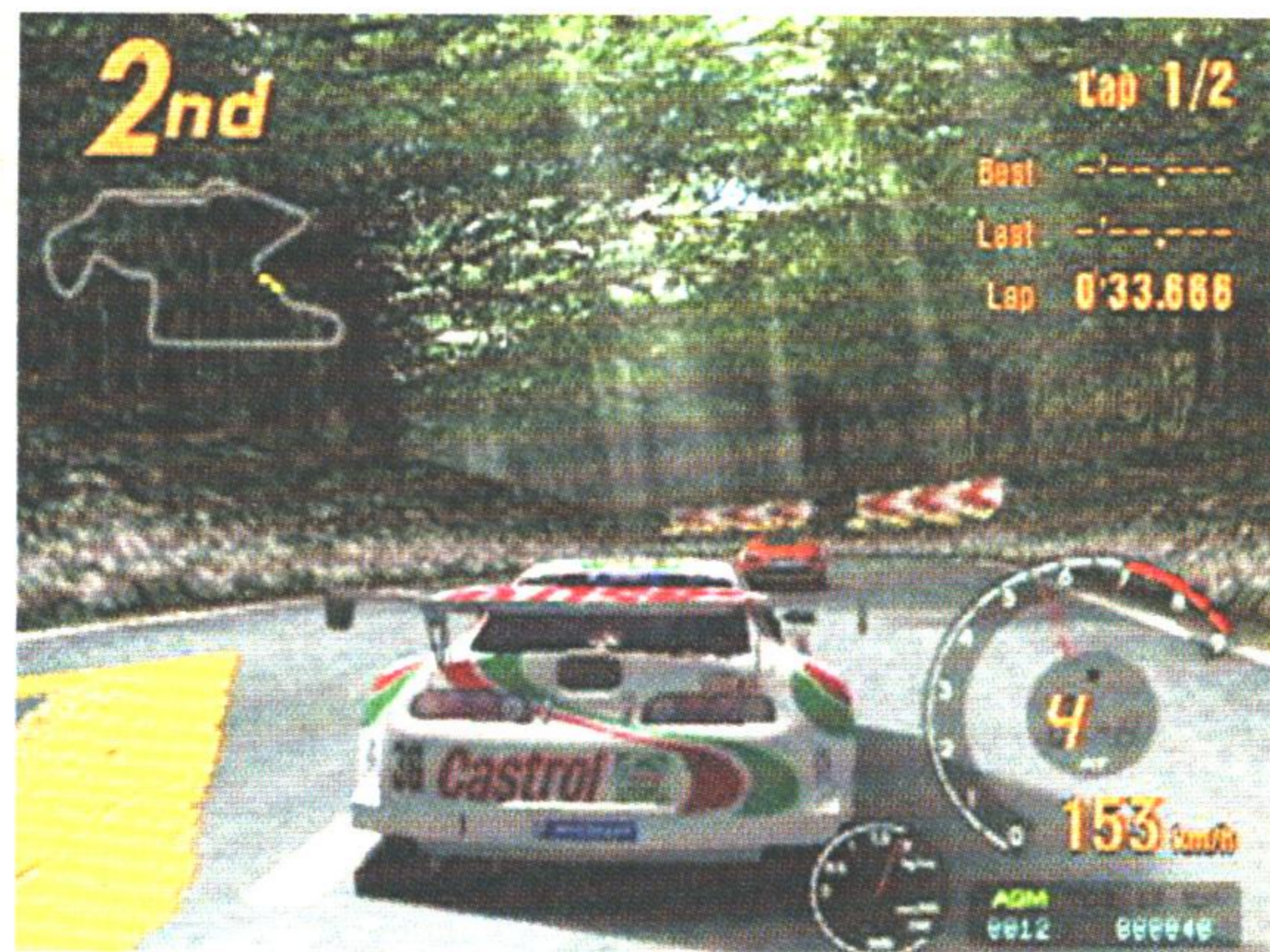


# TEST

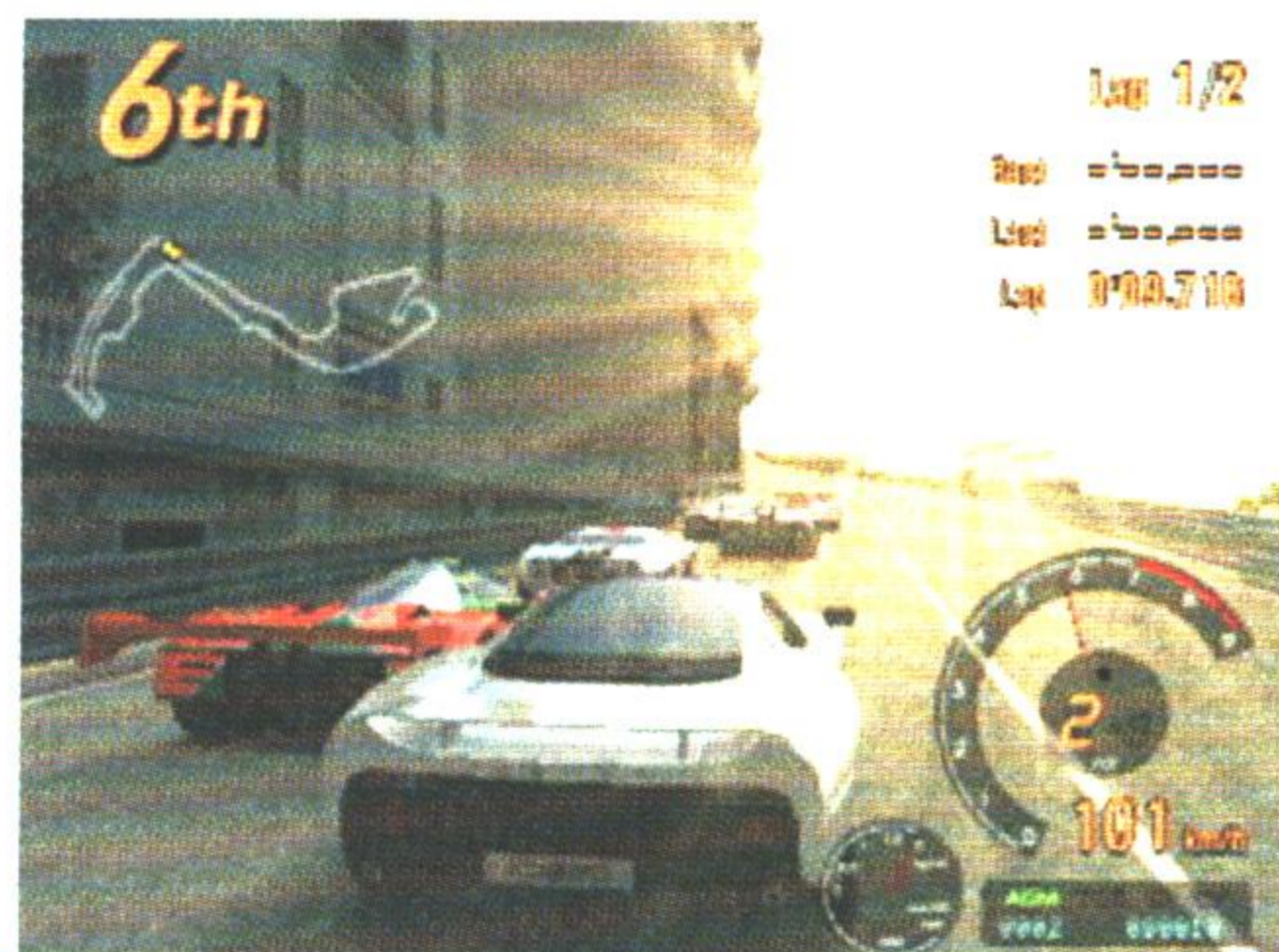
PS2  
PlayStation 2

# Gran Turismo 3 A-spec

**Après plus d'un an d'attente pour cause de peaufinage technique, Gran Turismo 3 est enfin sorti le 28 avril au Japon. On peut vous dire qu'il est bel et bien terminé, et que ça valait le coup de patienter...**



**Les branches et les feuillages filtrent la lumière en ne laissant passer que quelques rayons de lumière : magnifique !**



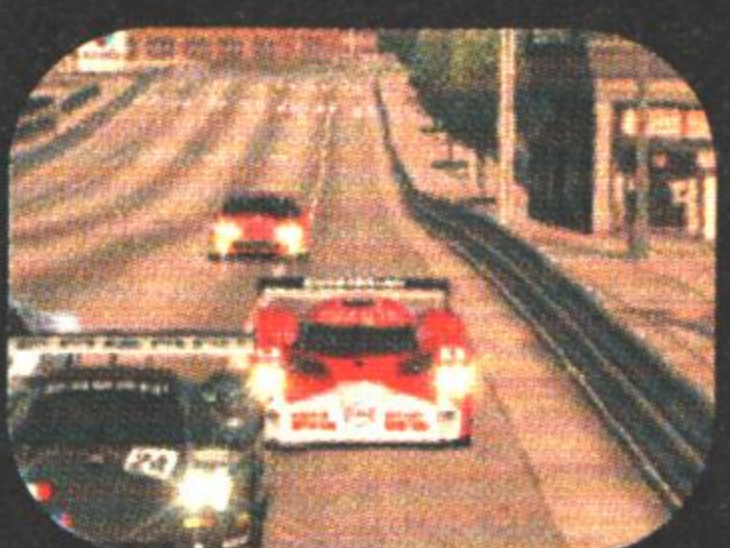
**G**ran Turismo est enfin là. Et on ne l'a pas lâché depuis son arrivée, à tel point que l'on ne dort même plus ! L'introduction, en images de synthèse, en met plein la vue. On reconnaît de plus la célèbre musique d'intro de la série japonaise des GT. Les deux modes principaux sont toujours là (arcade et Gran Turismo). En entrant dans le mode arcade, on remarque qu'au moment de la sélection des six circuits disponibles au début (il y en a 34 en tout en comptant les « miroirs »), chacun est présenté par une excellente cinématique (en plein écran ou presque) intégrée à la page de présentation. Une première ! On peut donc examiner le type de circuit auquel on a affaire, avec les vrais décors et les voitures en pleine action. C'est déjà splendide et il ne s'agit que des menus ! Une fois la course lancée, c'est le bonheur ! Gran Turismo est vraiment à la hauteur de toutes les vidéos et photos présentées depuis près d'un an. Les voitures sont particulièrement bien modélisées, avec un grand soin du détail. Les carrosseries ont des reflets plus impressionnants et moins exagérés que dans GT2, les éclats de lumière sont plus naturels, plus réalistes. Depuis la première démo jouable, datant d'il y a un an, GT3 a vraiment subi un bon paquet d'améliorations : détails graphiques à la hausse, effets de soleil différents selon les courses, reflets lumineux ou

de pluie sur le bitume, fumée, étincelles, traînées de gomme sur la piste, plaquettes de frein qui rougissent, etc. Les décors, pour la plupart impeccables (certains sont plus beaux que d'autres), sont variés et vraiment jolis, à part un ou deux où il y peu de détails autour de la piste. On remarque aussi un (très) léger clipping à certains endroits des circuits, et si l'effet de brillance de l'eau est super sympa, il pourrait aussi être encore mieux. L'animation s'avère ultra fluide et le comportement des voitures est exemplaire. De base, elles sont assistées, pour une plus grande facilité de pilotage. Sinon, pour augmenter le réalisme, il faut tout simplement déconnecter l'assistance à la conduite. Notez aussi que dans cette version, on vous indique pour chaque virage la bonne vitesse à laquelle le négocier. Comme vous le savez sans doute déjà, GT3 ne propose qu'environ 150 voitures alors que dans GT2, il y en avait près de 600. En effet, les développeurs n'ont pas eu le temps de retravailler tous les modèles de caisses. Et puis 150, de toute manière, c'est déjà beaucoup... En ce qui concerne les circuits, on en trouve trois nouveaux : Swiss Alps, Tokyo R246, Côte d'Azur (Monaco) et Complex String. Que dire de plus si ce n'est que les musiques viennent de groupes célèbres, que les ralentis sont toujours aussi somptueux, qu'il s'agit d'un excellent jeu et que la PS2 retombe enfin sur ses quatre roues...

**LUK**

**La PS2 met le turbo !**

Les joueurs qui hésitaient à acheter la PS2 vont sans aucun doute se ruer dessus lorsque GT3 sortira en officiel. Ce titre exploite bien la PS2, mais n'est pas exempt de petits défauts. En regardant de plus près, on peut déceler un léger clipping et regretter qu'il n'y ait plus que 150 caisses. Oubliez ce qui précède, GT3 ne respire certes pas la perfection mais la frôle de très près. Une fois que l'on commence à y jouer, on ne décolle plus du siège.





# MODES DE JEU

Toujours égal à lui-même, GT3 vous propose deux modes principaux : arcade et Gran Turismo (simulation). Dans le premier, on peut comme son nom l'indique se lancer tout de suite dans la course (en rallye ou sur le tarmac). Seulement 6 courses sur 34 sont disponibles. Pour en débloquer de nouvelles, il suffit de terminer les six premières. On en déverrouille alors six nouvelles et ainsi de suite... Notez également qu'il est toujours possible d'importer les voitures gagnées ou achetées dans le mode GT pour les piloter en mode arcade. Le mode GT est toujours aussi complet et long à terminer : permis, achat de voitures, championnats à gogo, entretien de la voiture (nettoyage, niveau d'huile), etc. Le mode 2 joueurs permet

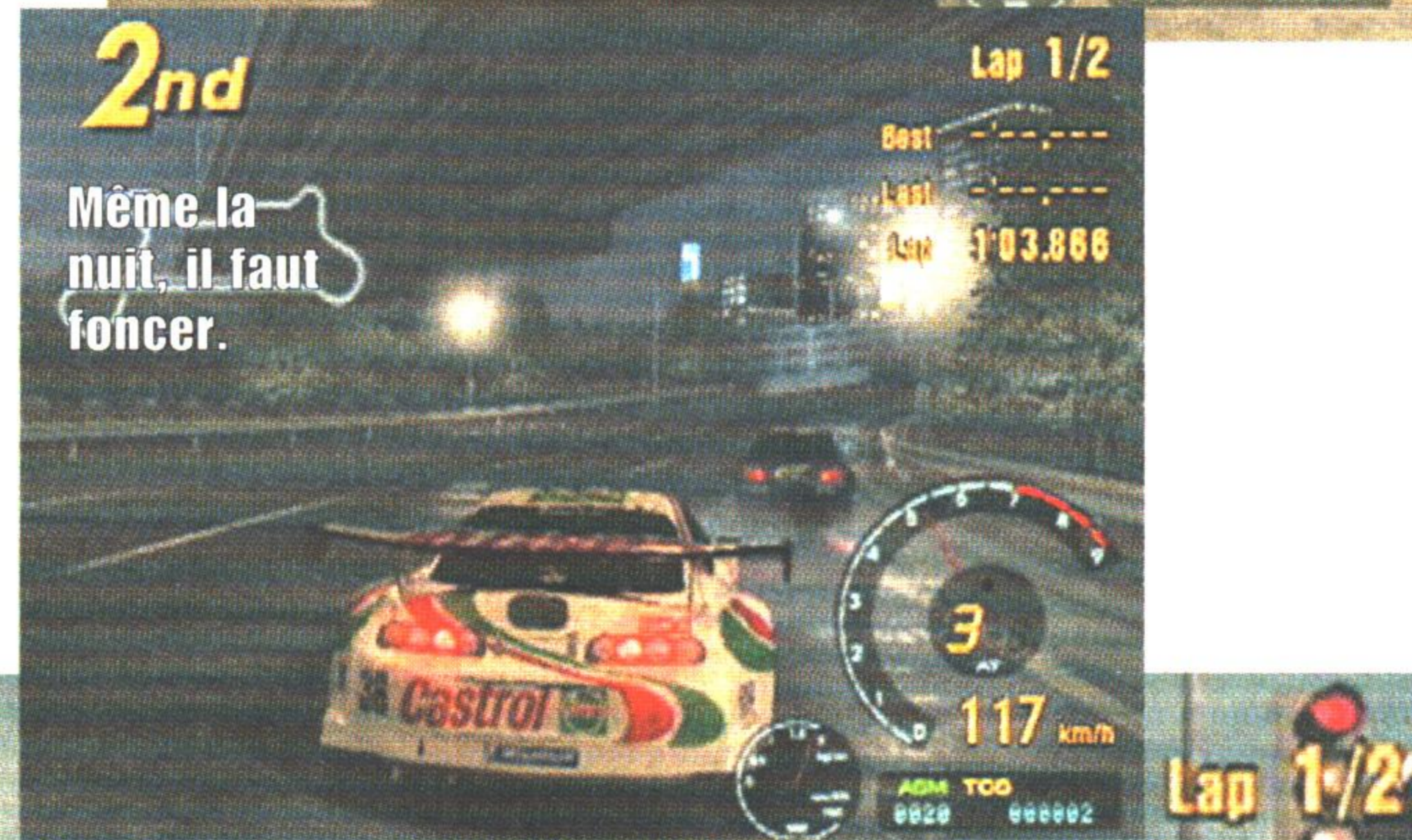
également d'effectuer des duels mémorables en écran partagé (horizontalement ou verticalement). Ce troisième épisode propose aussi une option i-Link permettant jusqu'à 6 joueurs de faire la course ensemble (pour cela, il faut autant de jeux, de consoles, de télévisions et de câbles i-Link qu'il y a de joueurs).



L'interface est simple à utiliser et reste dans le même genre que GT2.



Mettez vos lunettes de soleil...



Même la nuit, il faut foncer.



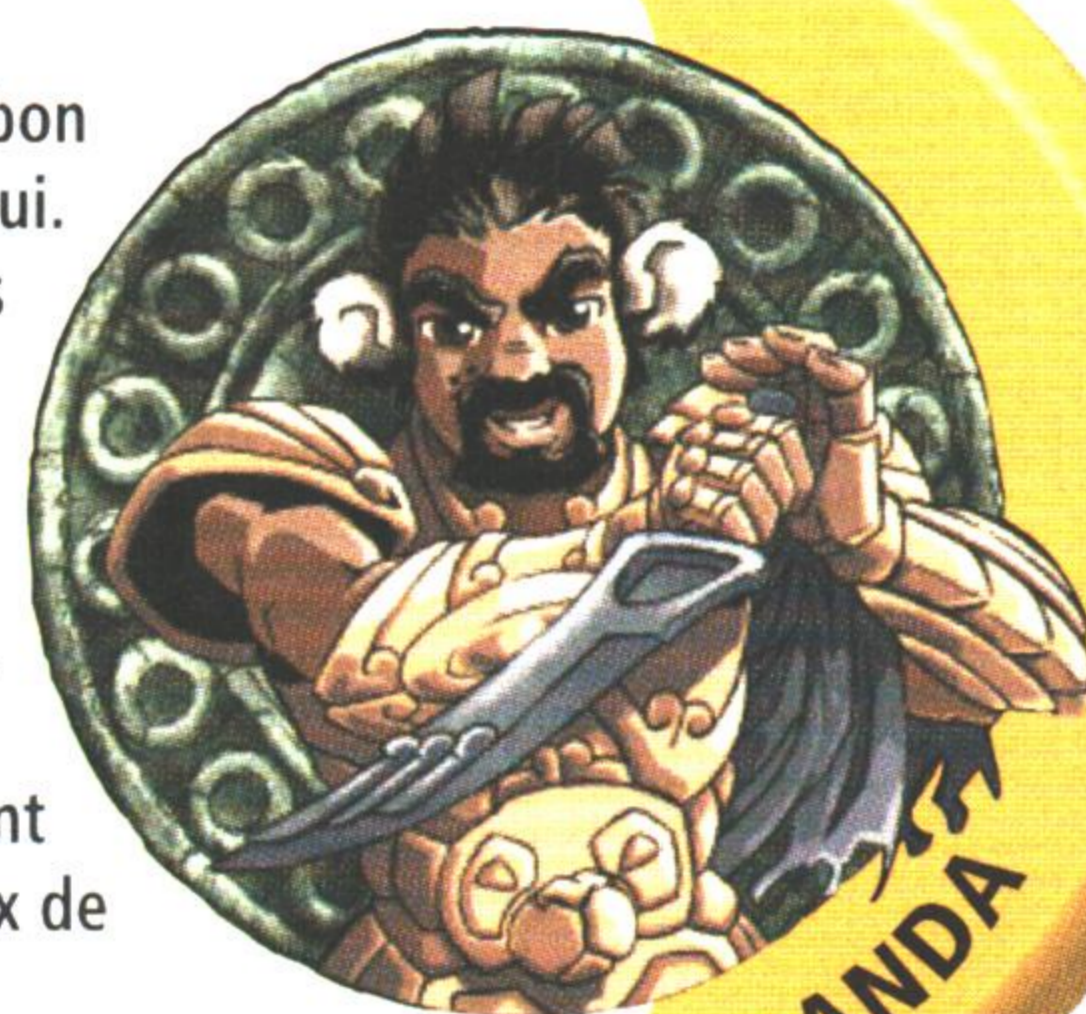
Vous démarrez les courses en dernière position.



Cette jolie Subaru n'est pas comme les autres, il s'agit d'un prototype.

## Nuits blanches...

Si votre seule question est : GT3 est-il un bon jeu ? La réponse est simple et évidente : oui. Si vous avez une PS2, ce titre trônera dans votre collection. Maintenant si votre question est : alors, c'est le meilleur jeu du monde, méritait-il tout le bruit autour de sa sortie ? Non. Ne vous méprenez pas, c'est un excellent jeu, mais il n'est pas parfait. A part les graphismes il n'y pas tant d'améliorations que ça. C'est plus un remix de GT2 sur PS2 qu'un vrai GT3.



PANDA





## Gran Turismo 3 A-spec

Genre: Courses  
Editeur: Sony  
Textes/Dialogues:  
Japonais/Japonais  
Nombre de joueurs: 2



Le gigantesque immeuble sur la gauche n'est autre que le siège social de Sony.

### TUNE SHOP

Cette option n'est disponible qu'en mode Gran Turismo. Après avoir acheté une voiture, et selon le modèle, vous pouvez améliorer ses performances en achetant des pièces telles que des turbos, des pots d'échappement, des moteurs, des suspensions ou encore des pneus. Quel plaisir de créer le bolide de ses rêves ! C'est d'ailleurs tout l'intérêt de cette option. Ce mode tuning shop est primordial lorsqu'on n'a pas assez d'argent pour s'acheter une nouvelle voiture en championnat. Dans ce cas, améliorer sa caisse grâce à quelques pièces détachées permet de progresser tout en faisant des économies.



Pour acheter des pièces, il faut d'abord gagner ses galons en mode championnat.



Les courses de rallye se déroulent toujours sous forme de duel.



Cet effet de lumière est le plus impressionnant du jeu. Il est actif partout, sur la voiture et sur la surface de la route.

34



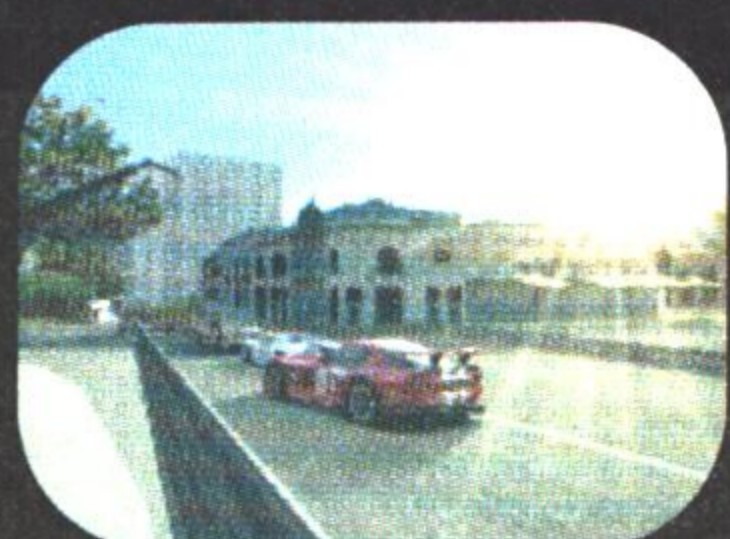
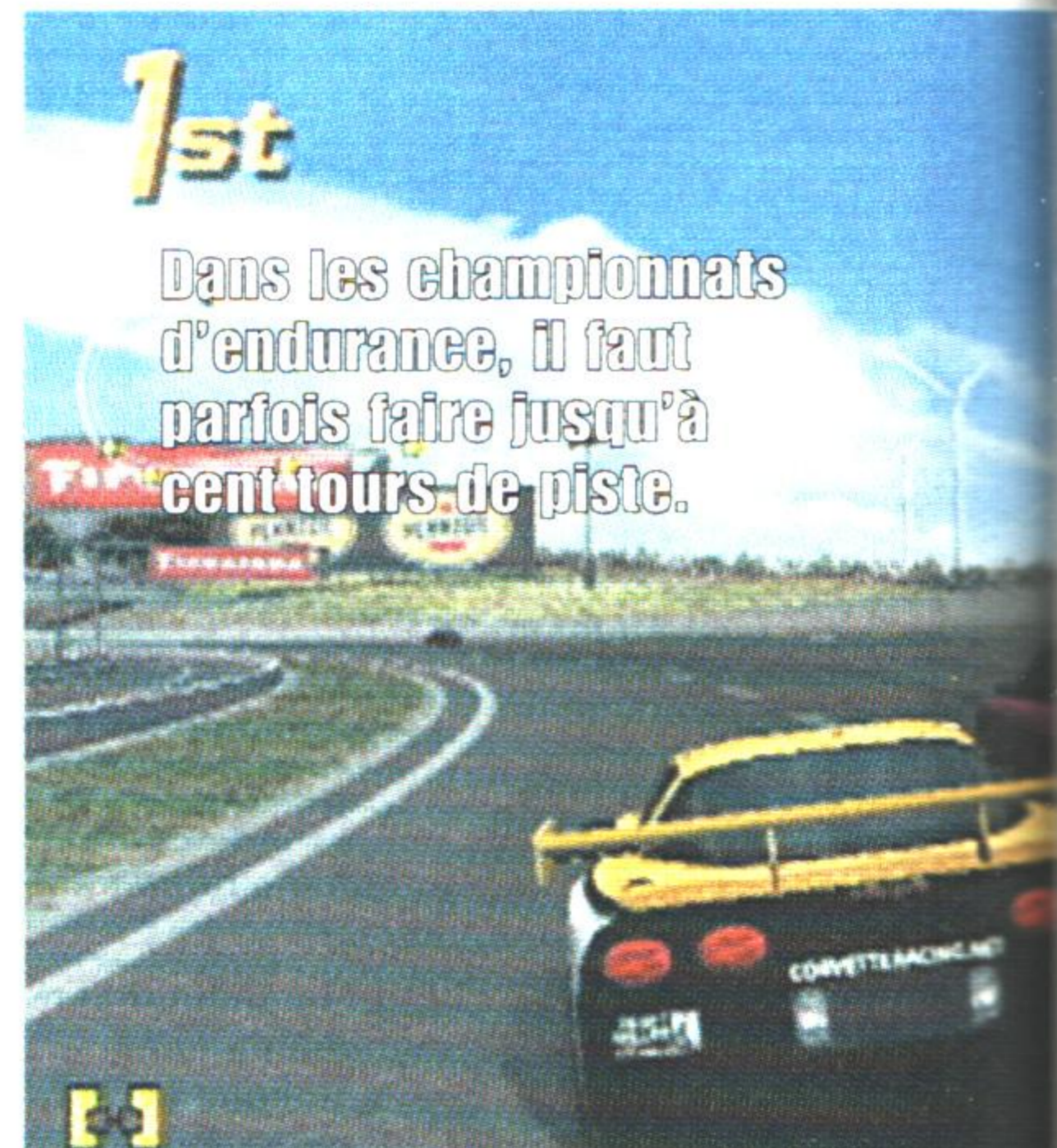
### GARAGE

Avec les bolides de Gran Turismo 3, il y en a pour les tous les goûts. Les plus grandes marques sont représentées. En voici la liste : Daihatsu, Honda, Mazda, Mitsubishi, Nissan, Subaru, Suzuki, Tommy Kaira, Toyota, Acura, Chevrolet, Chrysler, Dodge, Ford, Panoz, Carrol Shelby, Audi, BMW, Mercedes, Opel, Ruf (Porsche),

Volkswagen, Citroën, Peugeot, Renault, Alfa Romeo, Fiat, Lancia, Pagani, Aston Martin, Jaguar, Lister, Lotus, TVR, Gillet et Tickford. Environ 150 modèles de voitures sont présents, toutes marques confondues. Une surprise de taille vous attend, des voitures monoplaces de type Formule 3000. Nous en avons gagné une, et on peut vous dire qu'elle roule très très vite.



Quel plaisir de pouvoir piloter une monospace !







**Graphismes**  
96%

Les voitures sont impeccables. Certains décors sont plus beaux que d'autres et il y a parfois un léger clipping.



**Son**  
90%

Grosse ambiance. Mais pourquoi ne peut-on pas régler le volume des sons dans le jeu ?



**Maniabilité**  
94%

GT3 est à la portée de tous. En mode simulation (sans l'assistance à la conduite), ça devient plus difficile.



**Durée de vie**  
96%

Très longue. Une fois qu'on le commence, il faut du temps pour le terminer à 100%



**Intérêt**

GT3 est une pure réussite, qui prouve la valeur de la PS2.

**95%**



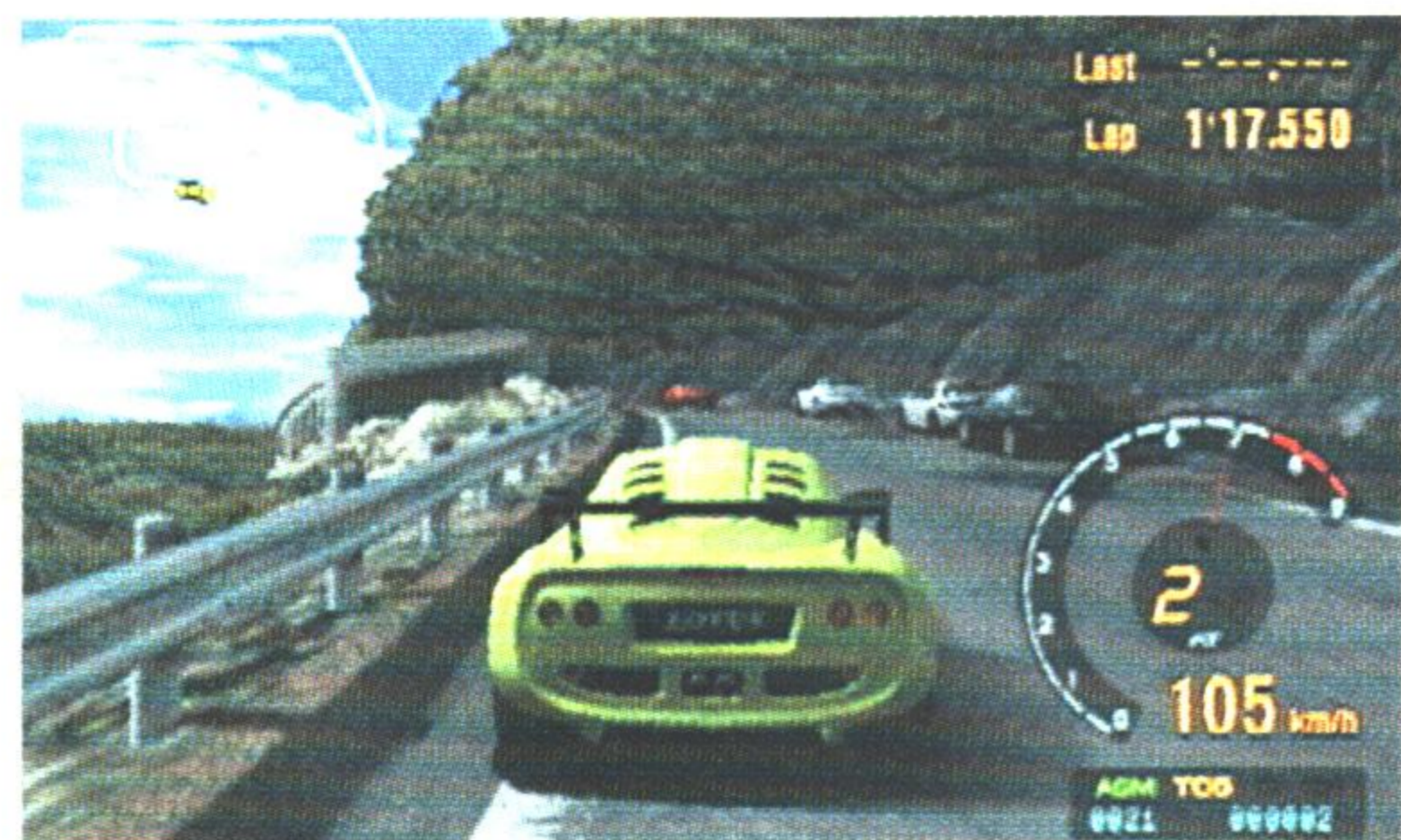
**A Monaco, avec la Formule 3000, on s'y croirait !**



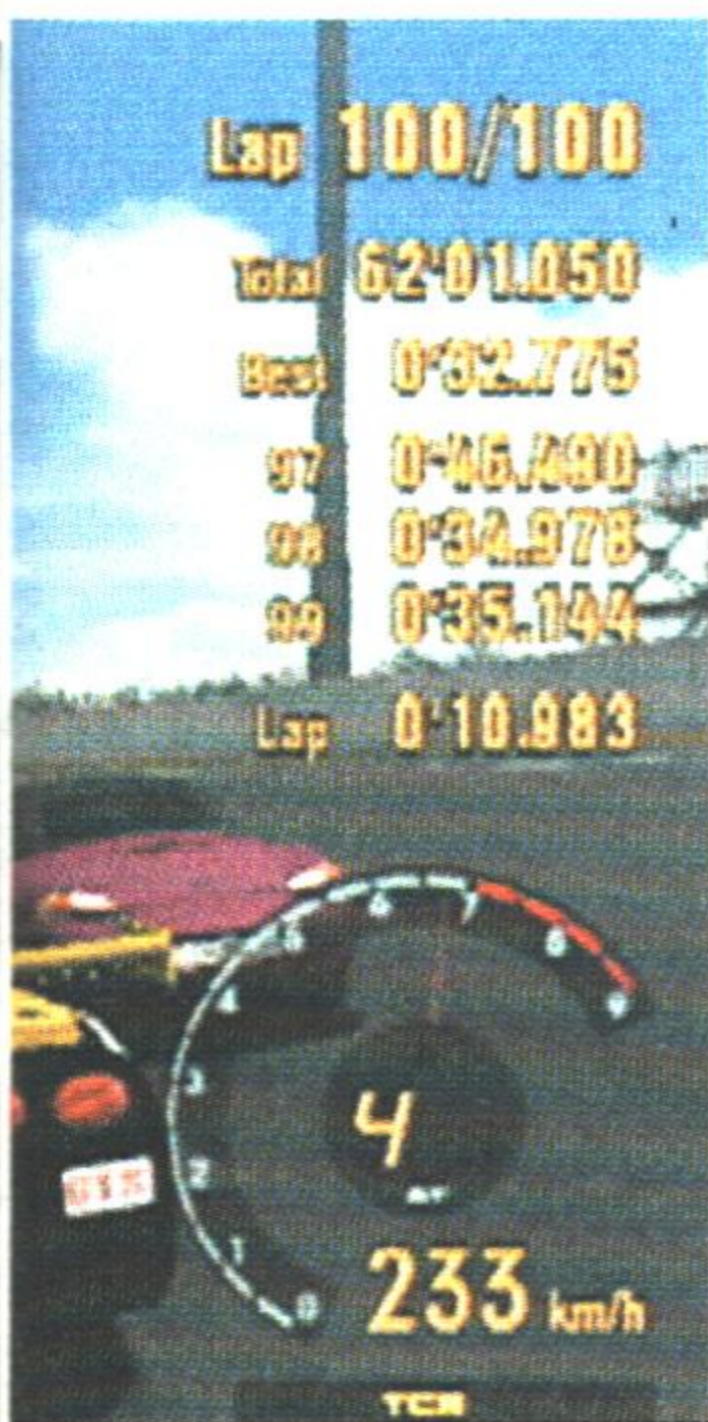
**5th.** Avec cette voiture, vous arriverez premier à tous les coups.



**Vous pourrez même visiter Rome, tout en restant assis dans le canapé...**



**La Lotus Elise de compétition. Un bel animal !**



**Les voitures dégagent de la poussière, à tel point que parfois on ne voit plus la route.**



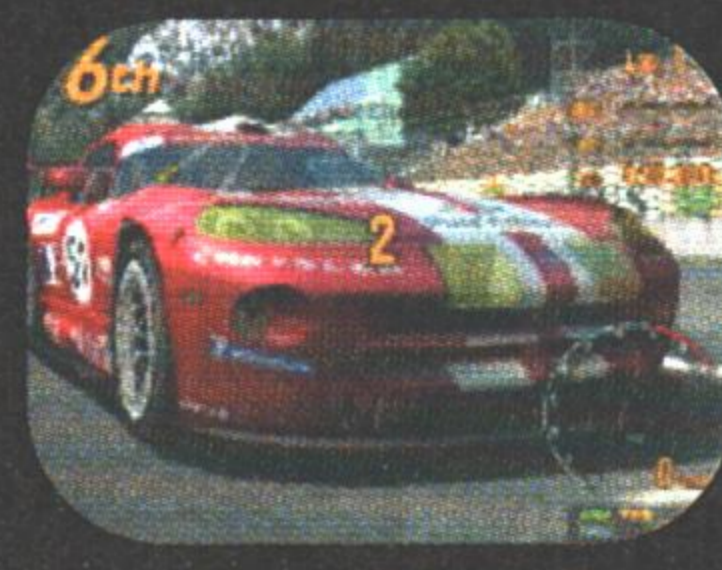
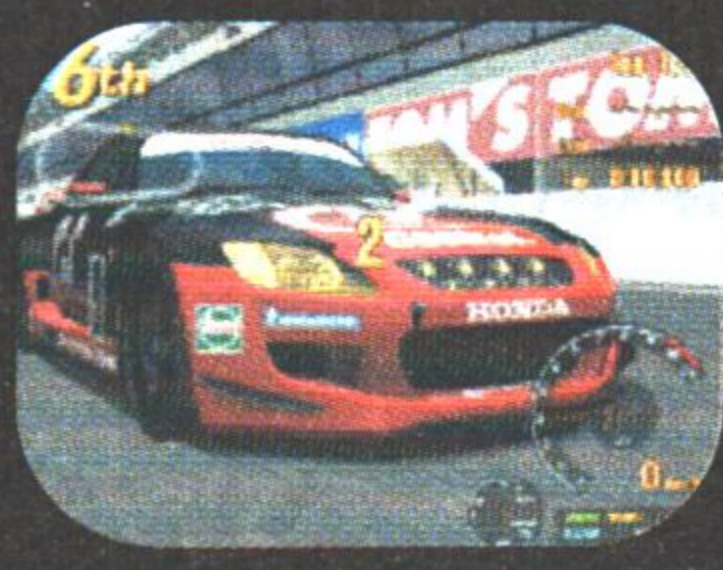
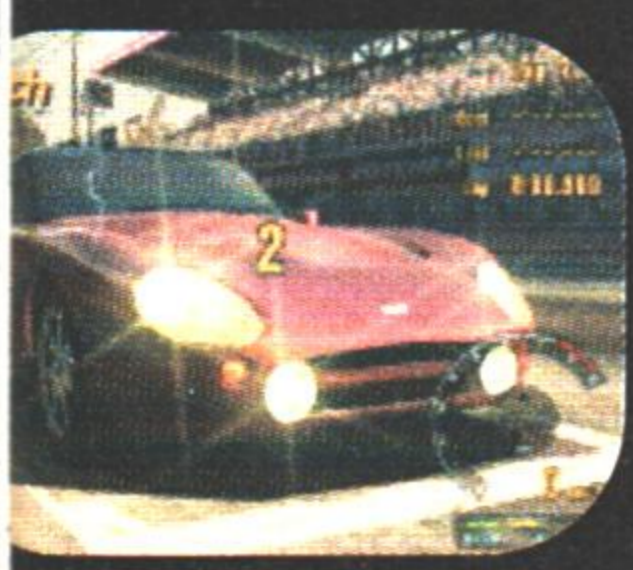
**L'un des nouveaux circuits se situe à Tokyo et il est vraiment cool.**

## PERMIS DE PILOTER

Pour faire ses premiers tours de roues dans le mode Gran Turismo, et ainsi accéder à certaines catégories de voitures et de championnats, il faut passer des permis, plus ou moins faciles. Ils peuvent tous être débloqués assez facilement (surtout si vous l'avez déjà fait dans GT2) à l'exception du permis S, qui s'avère plus complexe que les autres. Pour les autres permis, il faut généralement apprendre des techniques de pilotage sur des portions de circuit. Et comme le chrono est pris en compte, il faut foncer sans (généralement) faire la moindre erreur. A la fin de chaque épreuve (8 par permis), vous recevez une coupe de bronze, d'argent ou d'or. Tout dépend de votre résultat.



**Les permis ne sont pas très difficiles à passer, par contre pour obtenir toutes les coupes d'or, c'est une autre paire de manches.**





*L'arrivée de Crazy Taxi sur PS2 sonne le glas d'une époque. Les jeux Sega arrivent sur PS2, et ça va faire très mal. Un coup d'essai transformé en coup de maître, tant la qualité du portage DC/PS2 est excellente.*

**C**razy Taxi vous propose de conduire un taxi et de vous lancer dans une folle chasse aux clients avec comme maître mot « le temps, c'est de l'argent ! ». Vos futurs passagers sont repérables au dollar au-dessus de leur tête. La couleur de ce dollar (vert, jaune ou rouge) vous indique l'endroit et la distance à laquelle la personne veut se rendre (à côté, loin, très loin). Vous devez donc vous arrêter devant le client pour le prendre en charge et l'amener à destination. Pendant la course, plus vous ferez d'acrobaties, plus le client s'amusera, et plus son pourboire sera gros...

36

Dérapez dans tous les sens, prenez les routes à contresens, roulez sur les trottoirs ! Une grosse flèche au-dessus du taxi vous indique la direction à prendre pour atteindre la destination du client. Cette dernière est délimitée par des traits verts dans lesquels vous devez vous arrêter pour finir votre course. Si vous avez été assez rapide, vous gagnerez un bonus de temps, et vous pourrez continuer à jouer. En pratique, cela donne lieu à de véritables carnages : on fonce à 100 à l'heure sur des routes remplies de voitures, on se prend des chocs frontaux avec des bus, et on rigole en voyant ces pauvres piétons s'enfuir dans tous les sens. Le jeu étant résolument classé arcade, il n'y a rien de réaliste dans la conduite : le taxi ne s'abîme ni ne se retourne jamais, et on repart sur les chapeaux de roues après chaque carambolage. Et c'est tant mieux, car n'importe quel joueur peut prendre le pad et s'éclater tout de suite. Deux modes de jeu sont disponibles : le mode arcade et le mode original, proposant chacun un tracé et une difficulté différents (le mode original étant le plus dur). On trouve aussi un mode crazy box, dans lequel on doit remporter de petites épreuves : éclater tous les ballons, renverser des quilles de bowling, faire un parcours en temps limité... Non seulement c'est amusant, mais, en plus, ça permet d'apprendre à manier le taxi dans des situations extrêmes.



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

Une des épreuves du crazy box : il faut déraiper pour faire tomber toutes les quilles.



En prenant de la vitesse et un petit tremplin, on atteint vite des hauteurs vertigineuses.




Dans le mode original, on peut rouler sur des voies ferrées. Attention au train !



C'est ici que cette jeune femme veut être déposée.



**CHEUB**



**C'est fou !**

Ce Crazy Taxi est une magnifique conversion de la version DC. Les graphismes sont un tout petit peu moins fins, mais les temps de chargement sont super rapides. Ceux qui n'ont jamais joué à ce titre vont découvrir un énorme hit, qui a déjà conquis nombre de possesseurs de DC. On regrette juste qu'aucune innovation n'ait été apportée à cette version. Mais bon, c'est le premier jeu Sega de la PS2 (converti par Acclaim), et ça promet beaucoup.







**Graphismes**  
89%

L'animation est super rapide, et les graphismes superbement colorés (bien moins fins que sur la version DC).



**Son**  
93%

Rien à redire. Les bruitages sont parfaits, et les chansons d'Offspring d'une qualité remarquable.



**Maniabilité**  
92%

Le pad PS2 se prête très bien au jeu, et le taxi se conduit avec une aisance incroyable.



**Durée de vie**  
80%

On s'amuse bien quelques jours, puis on le ressort régulièrement, mais il n'y a rien d'exceptionnel.



**Intérêt**

Un excellent portage de la version DC, qui promet énormément quant à l'avenir des jeux Sega sur PS2.

**88%**

## RACCOURCIS

Les raccourcis existent à chaque coin de rue. Passage souterrain, tunnel ferroviaire, rue en contresens... Bien que la flèche vous indique souvent le bon chemin à suivre, il faut savoir prendre des initiatives et des risques pour gagner de précieuses secondes.



En passant par ce parking du mode arcade, on évite la circulation et l'on gagne 2 ou 3 secondes.



Votre taxi est en titane : il ne ressent aucun choc, et ce sont les autres conducteurs qui en pâtissent.

La vue intérieure est juste là pour rigoler, car elle est injouable.



Il ne faut pas hésiter à prendre les routes à contresens, ça fait souvent gagner du temps.

Le tricycle, plutôt délicat à manier !



Impossible d'écraser les piétons. Trop rapides, trop prudents !

### Hep, taxi !

Crazy Taxi, bien qu'il soit techniquement parfait, n'est pas la bombe qui va révolutionner la PS2. Le jeu n'est qu'un portage de la version DC, et ses graphismes datent un peu. On pourrait se demander, pourquoi les programmeurs n'ont pas décidé de faire une version spéciale pour la PS2. Quoiqu'il en soit, il reste l'un des meilleurs jeux d'arcade sur console, avec des musiques démentielles et un fun de jeu incroyable.



PANDA





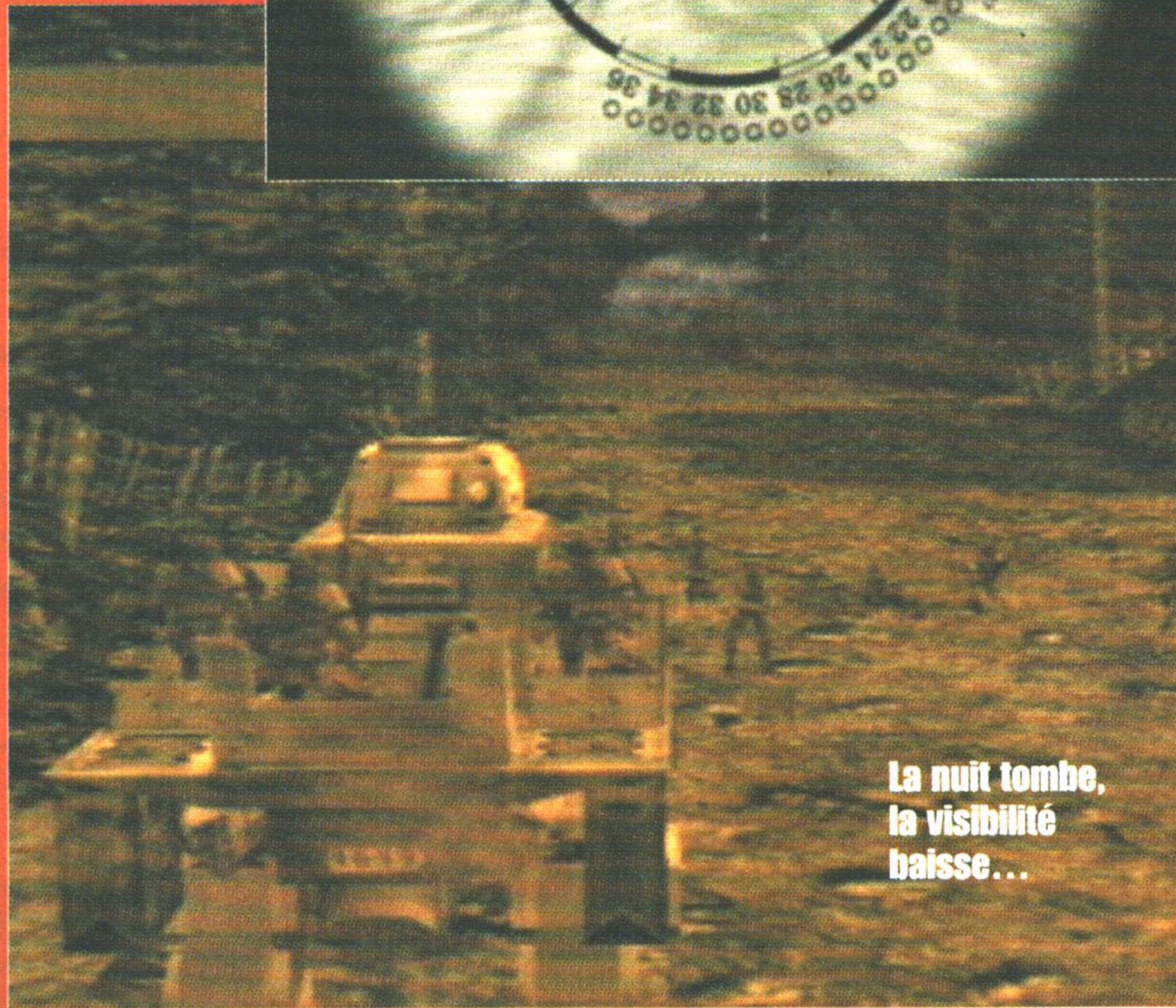


Il est très rare de voir des jeux comme Ring of Red débarquer en officiel. C'est donc avec intérêt que je me suis attelé à ce test !

# Ring of Red

**R**ing of Red est une simulation-RPG dans le genre de Front Mission. Vous allez remplir des missions, en contrôlant plusieurs méchas et leurs pilotes. Ils gagnent des points d'expérience en éliminant les robots ennemis, et améliorent ainsi leurs caractéristiques. Vous pouvez aussi récupérer des coups spéciaux, qui dépendent du type de mécha que votre pilote possède. Certains esquivent les tirs adverses, d'autres peuvent charger plus rapidement leurs munitions... Les déplacements se font sur une carte tout ce qu'il y a de plus classique. Chaque mécha est accompagné de trois unités de soldats. Vous en choisissez deux pour les combats. Elles possèdent, elles aussi, des coups spéciaux (qu'il faut charger). Attention, vos soldats sont assez vulnérables aux tirs ennemis, et vous pouvez perdre toute l'unité si vous les laissez à découvert tout le temps ! Il est possible, en conquérant des villes, de récupérer des troupes fraîches. Pour les combats, il y a plusieurs paramètres à prendre en compte. Votre mécha prend du temps à réarmer. De plus, il faut viser juste, et plus vous attendez, plus votre visée devient précise. Mais c'est une phase d'action ! Si votre ennemi vous shoote entre-temps, votre visée repartira de zéro... Tout est donc une question de timing. D'autant que les combats sont limités en temps !

Il faut appuyer au bon moment, quand le viseur est bien en face du mécha.



La nuit tombe, la visibilité baisse...

Genre: Wargame  
Editeur: Konami  
Textes/Dialogues: Français/  
Nombre de joueurs: 1

 Graphismes  
85%

C'est plutôt correct, dans l'ensemble.

 Son  
80%

Les musiques sont agréables, mais les bruitages, très limités.

 Maniabilité  
85%

On rentre facilement dans le jeu.

 Durée de vie  
90%

Le jeu est long, vous en aurez pour un bon moment à le finir.

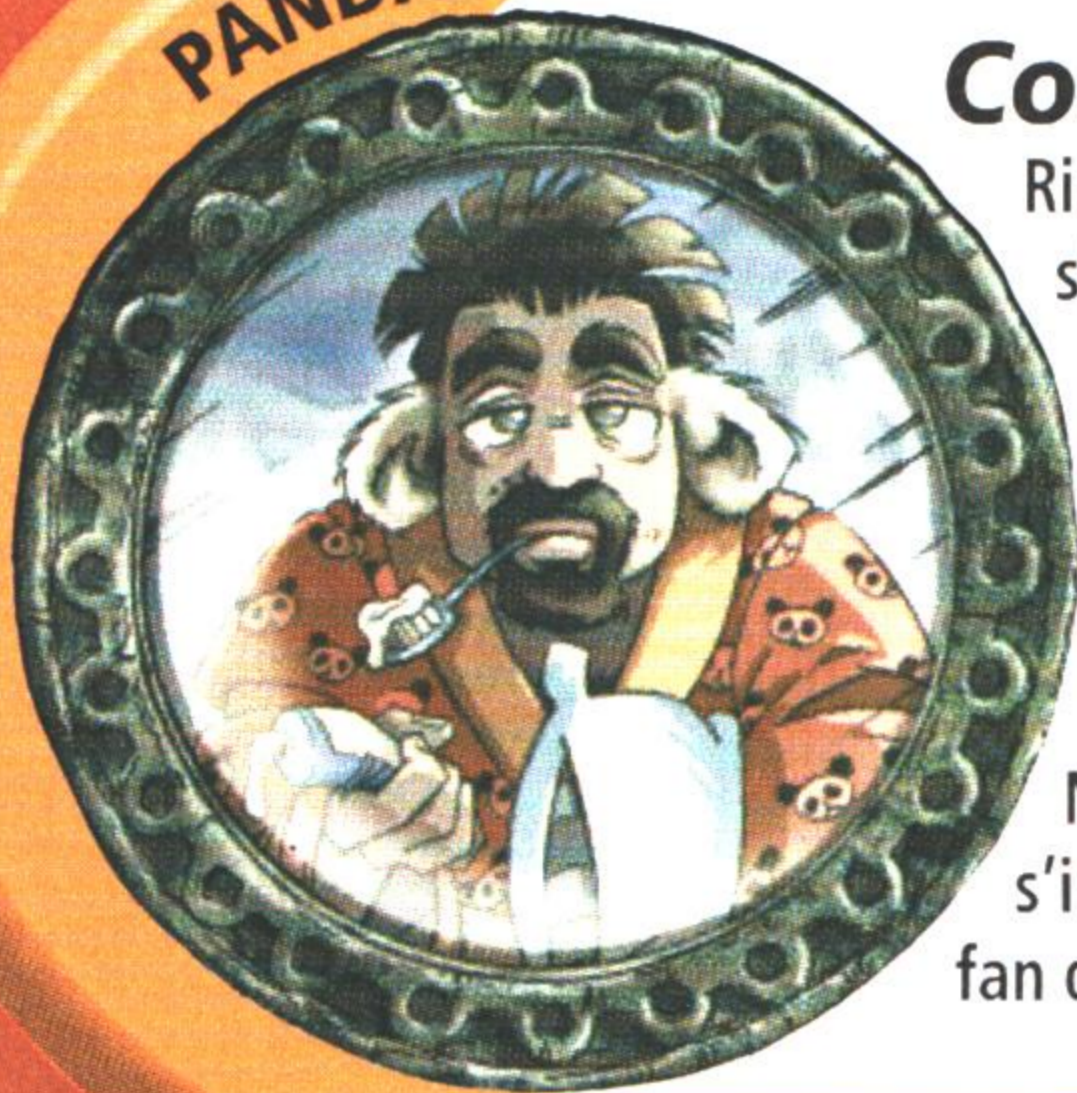
 Intérêt

Ce n'est pas le jeu du siècle, mais les amateurs du genre s'en contenteront.

83%

38

PANDA



## Coupe-faim

Ring of Red n'est certainement pas le jeu du siècle. Sa réalisation est honnête, sans plus. Le scénario est relativement original, mais le jeu est assez répétitif. Les petites phases d'action sont sympas au début, mais les combats traînent en longueur. Si vous n'êtes pas amateur des Front Mission, ce n'est pas un bon jeu pour s'initier. Par contre, si, comme moi, vous êtes fan du genre... RoR vous fera passer le temps.

J'envoie mes troupes à l'attaque.



Les grenades à main sont efficaces à courte distance !  
Bougez et couvrez-nous !





TEST 



# Formula One 2001

*Vous suivez les courses d'autos avec ferveur. Ça vous dit de chauffer le bitume à votre tour ?*

**C**e jeu de F1 se rapproche plus de l'arcade que sa version PS2. La voiture dérape moins, et même dans le gravier, on peut repartir en marche arrière... Le nombre de tours de piste est plus réduit (cinq en tout), ce qui fait qu'on boucle plus vite un circuit sans se lasser. Par contre, la tenue de route des voitures est plus mauvaise, et on part fâcheusement en tête-à-queue. Les accidents aussi sont moins spectaculaires et ressemblent plus à des accrochages qu'à des loopings dignes d'un jeu de course. Graphiquement, le jeu a un surplus de pixels... A deux, on peut s'affronter en modes grand prix et arcade. Petit bonus : le temps de chargement se présente sous la forme d'un questionnaire.



**Doubler deux voitures de la même écurie, c'est le pied.**

**Avec des raccourcis, on gagne de précieuses places.**



Genre: Formule 1  
Editeur: SCEE  
Textes/Dialogues: Français/Français.  
Nombre de joueurs : 1 à 2

 Graphismes 78%

Beaucoup trop pixélisé. De loin, on ne voit même pas la couleur des autres F1.

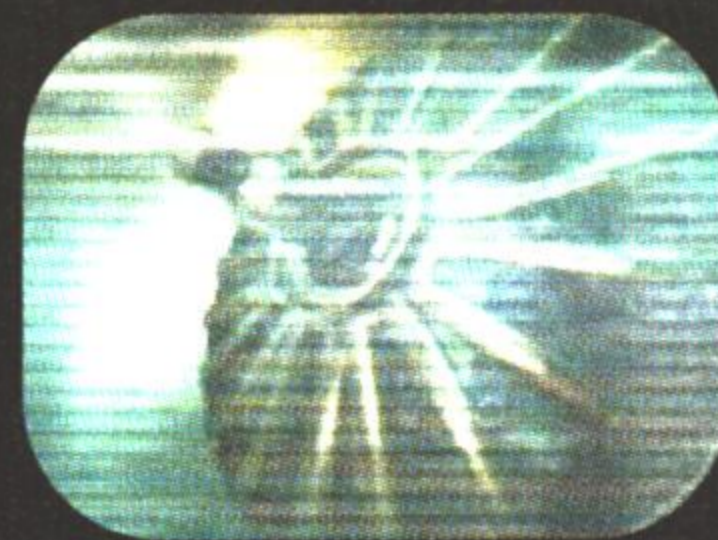
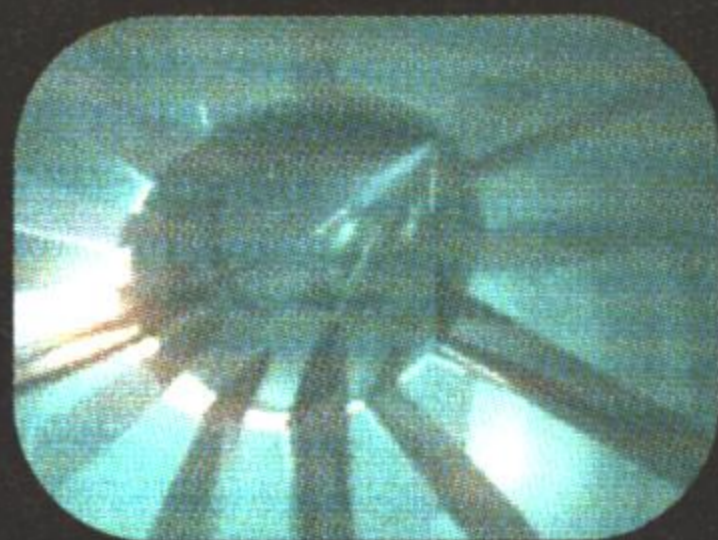
 Durée de vie 82%

On boucle vite les circuits. Mais ce jeu propose un mode deux joueurs sympathique.

 Intérêt

Un jeu qui aura du mal à trouver son public. Bien moins réaliste que son confrère sur PS2.

79%



TEST 



# Formula One 2001

*La F1 est à l'honneur : circuits, autos, pilotes... On se croirait un dimanche devant la télé !*

**D**ès le premier coup d'œil, on est émerveillé par ces machines de rêve : superbe design, sensation de vitesse, tenue de route excellente. Cette simulation est très réaliste et vous devrez gérer avec attention votre vitesse. L'inconvénient est qu'aucune carte ne permet de prévoir à l'avance un virage. Seul un panneau de couleur apparaît avant le tournant pour indiquer le sens. Vous vous retrouverez souvent dans le gravier... Il vous faudra plusieurs tours pour bien connaître le circuit. Chaque course comporte plus de 13 tours ! Les adversaires font des tours parfaits, on les double difficilement...



**C'est ce qu'on appelle se retrouver dans le décor.**

**Pas évident d'être premier avec des virages en épingle.**



Genre: Course de F1  
Editeur: SCEE  
Textes/Dialogues: Français/Français.  
Nombre de joueurs : 1 à 2

 Graphismes 88%

Les voitures sont superbement modélisées. On peut même admirer des reflets sur le capot.

 Durée de vie 84%

Entre les essais, les qualifications, les tours de chauffe et les courses, on en a pour des journées.

 Intérêt

Pour les accros, prêts à affronter des dizaines de tours.

80%







Jouer avec les ombres et les lumières, c'est joli et super sympa.

Genre: Survival-horror  
Editeur: Infogrames  
Textes/Dialogues: Français/Français  
Nombre de joueurs: 1

Des ombres et des lumières, une enquête paranormale, un vieux manoir perdu sur une île... Un style de jeu connu mais à l'ambiance unique.

Pas à dire, ce nouvel épisode d'Alone in The Dark renoue avec les origines d'un genre né bien avant Resident Evil.

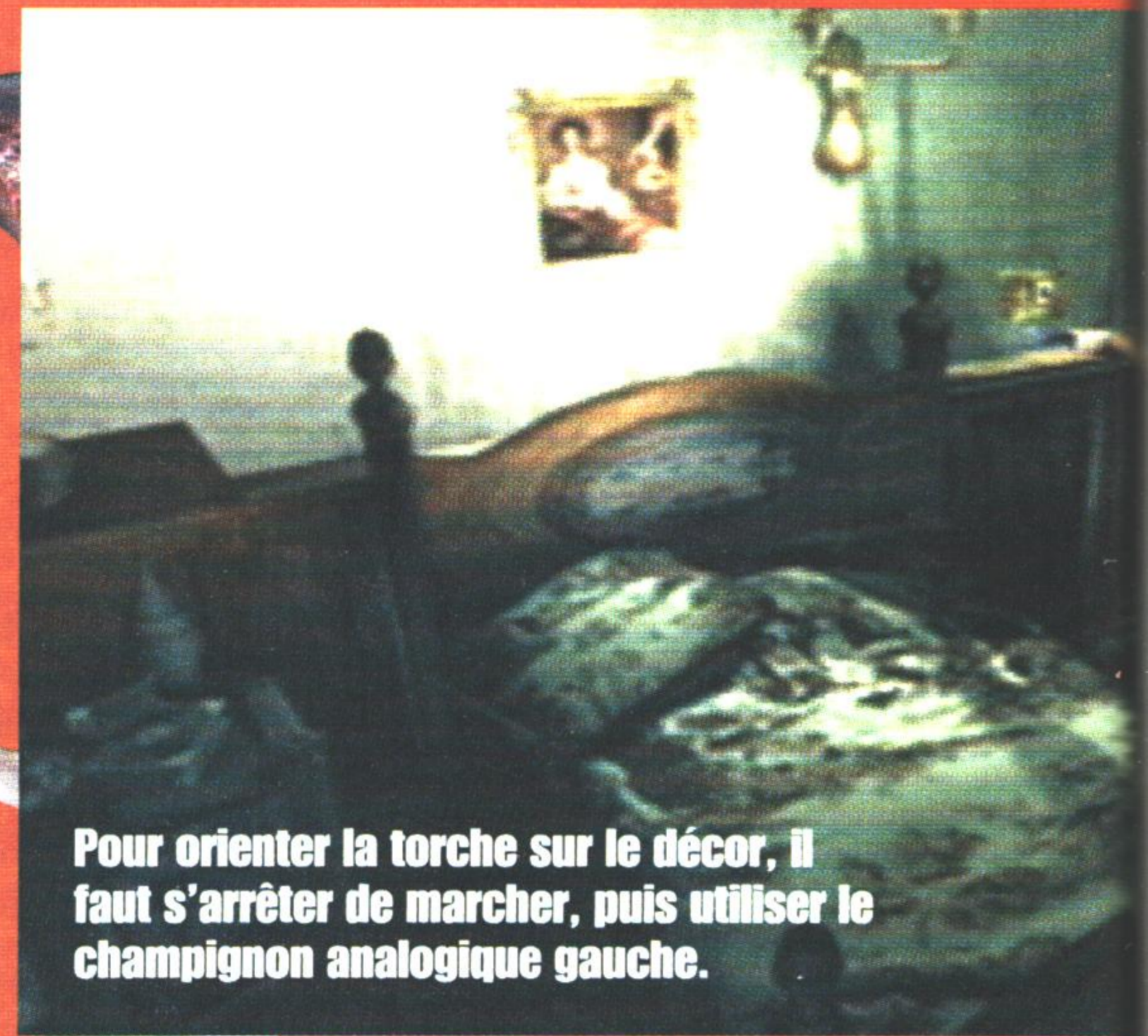
**L**a particularité d'Alone in the Dark 4 est de gérer les effets de lumière de manière très impressionnante, grâce à l'utilisation intelligente d'une lampe

torche. Par exemple, pour faire apparaître certains objets, il faut passer le faisceau de lumière dessus, il s'illumine alors d'un petit reflet bleu ! De plus, le scénario, inspiré du célèbre écrivain américain Lovecraft, vous plonge dans le Fantastique, le vrai. En commençant une

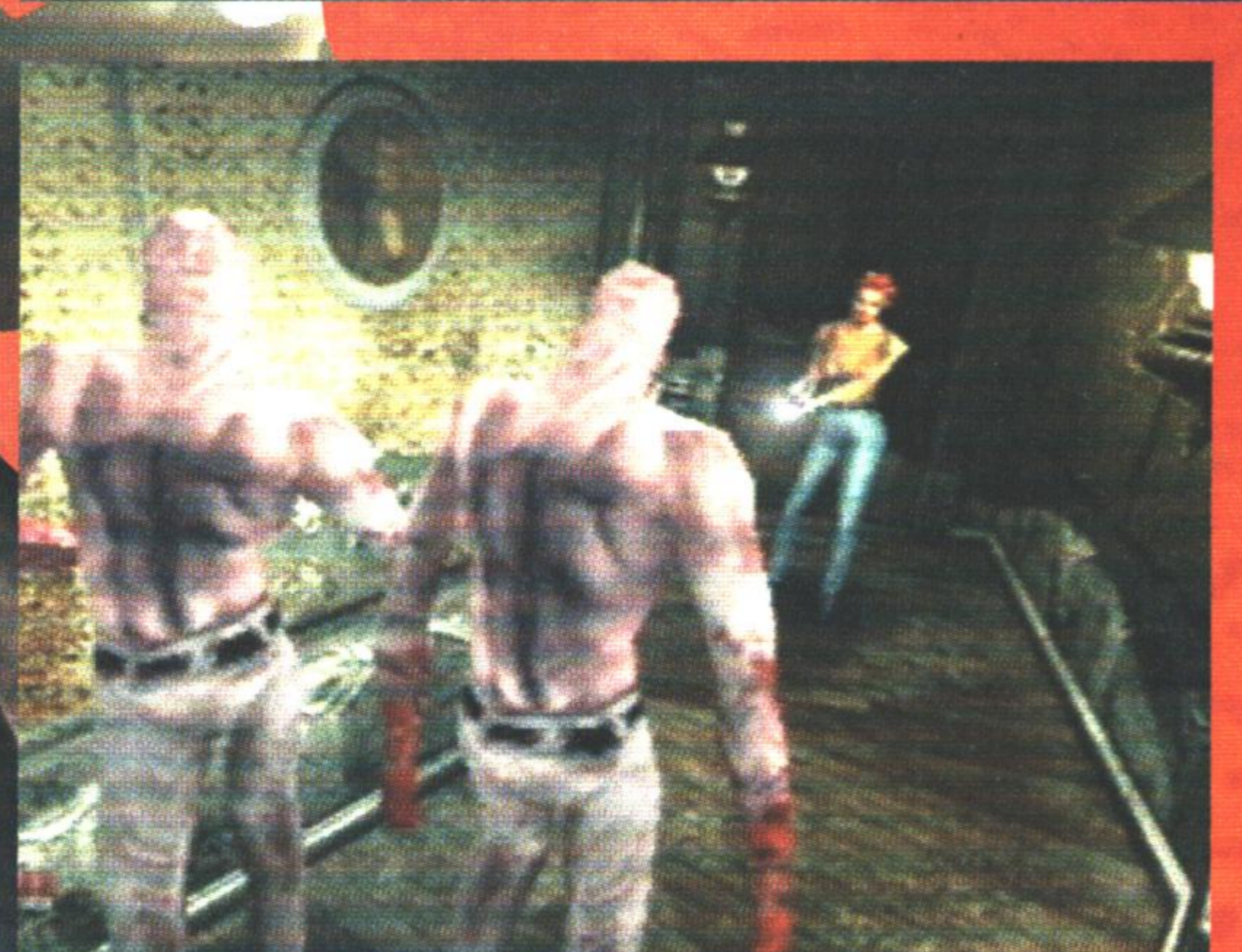
40

partie, vous avez le choix entre deux aventures différentes, celle d'un chasseur de démons, Edward Carnby, ou celle d'une belle scientifique, Aline Cedrac. Nos deux héros sont, en effet, séparés dès leur arrivée, lors d'un crash en avion, sur la mystérieuse île où vit la famille Morton. Les deux scénarios diffèrent pour près de la moitié des situations, aussi bien pour l'histoire que pour les lieux visités. A l'instar de Resident Evil, les personnages et les monstres, en 3D, évoluent dans des environnements en 2D (en images de synthèse fixes). Les effets de surprise sont bien gérés, avec certains passages hallucinatoires façon « démon-fantôme » qui disparaissent aussi vite qu'ils sont apparus. Vous trouverez aussi plein d'énigmes à résoudre (photos, chiffres, codes, objets en enclencher, etc.), et comme la progression n'est pas linéaire, il est toujours possible d'en résoudre plusieurs à la fois. La réalisation graphique est excellente, et la PSone nous prouve qu'elle peut encore fournir des chefs-d'œuvre. Les effets de lumière sont très bien pensés par rapport à l'action. Par exemple, Aline peut faire reculer les bêtes infâmes avec le faisceau de sa torche. Si certains monstres ne sont pas très originaux (lézards démoniaques, petits rongeurs ou grands zombies), de bonnes surprises vous attendent. La maniabilité ressemble à celle de Resident Evil et s'avère jouable. La musique d'ambiance alterne entre calme et tempête, de quoi piquer de belles frayeurs. Enfin les dialogues, convaincants, sont subtils et amusants.

# Alone in The Dark



Pour orienter la torche sur le décor, il faut s'arrêter de marcher, puis utiliser le champignon analogique gauche.



Avec le lance-grenades, on peut tirer sur les deux monstres en même temps.

LUK



## Eteignez la lumière...

Je n'avais pas eu aussi peur depuis un bon bout de temps... Il faut dire aussi que l'ambiance, le scénario et l'excellente gestion de la lampe-torche y sont pour beaucoup. J'ai juste regretté qu'il faille assez souvent se replonger dans la lecture des divers ouvrages récupérés dans le jeu pour résoudre certaines énigmes. Alone in The Dark n'est ni mieux ni moins bien que Resident Evil. Je dirai plutôt qu'ils sont aussi sympas et réussis l'un que l'autre.







**Graphismes**  
94%

La réalisation est impeccable ou presque (de très rares bugs d'affichage). Effets de lumière sur les décors, gigantesques !



**Son**  
94%

Ames sensibles s'abstenir. Les sursauts peuvent être dangereux pour la santé...



**Maniabilité**  
89%

Assez simple, sauf lorsqu'on veut reculer face à un monstre, le temps de réaction du héros est alors un peu lent.



**Durée de vie**  
92%

Plus de dix heures de jeu. De bonnes énigmes et d'agréables rebondissements.



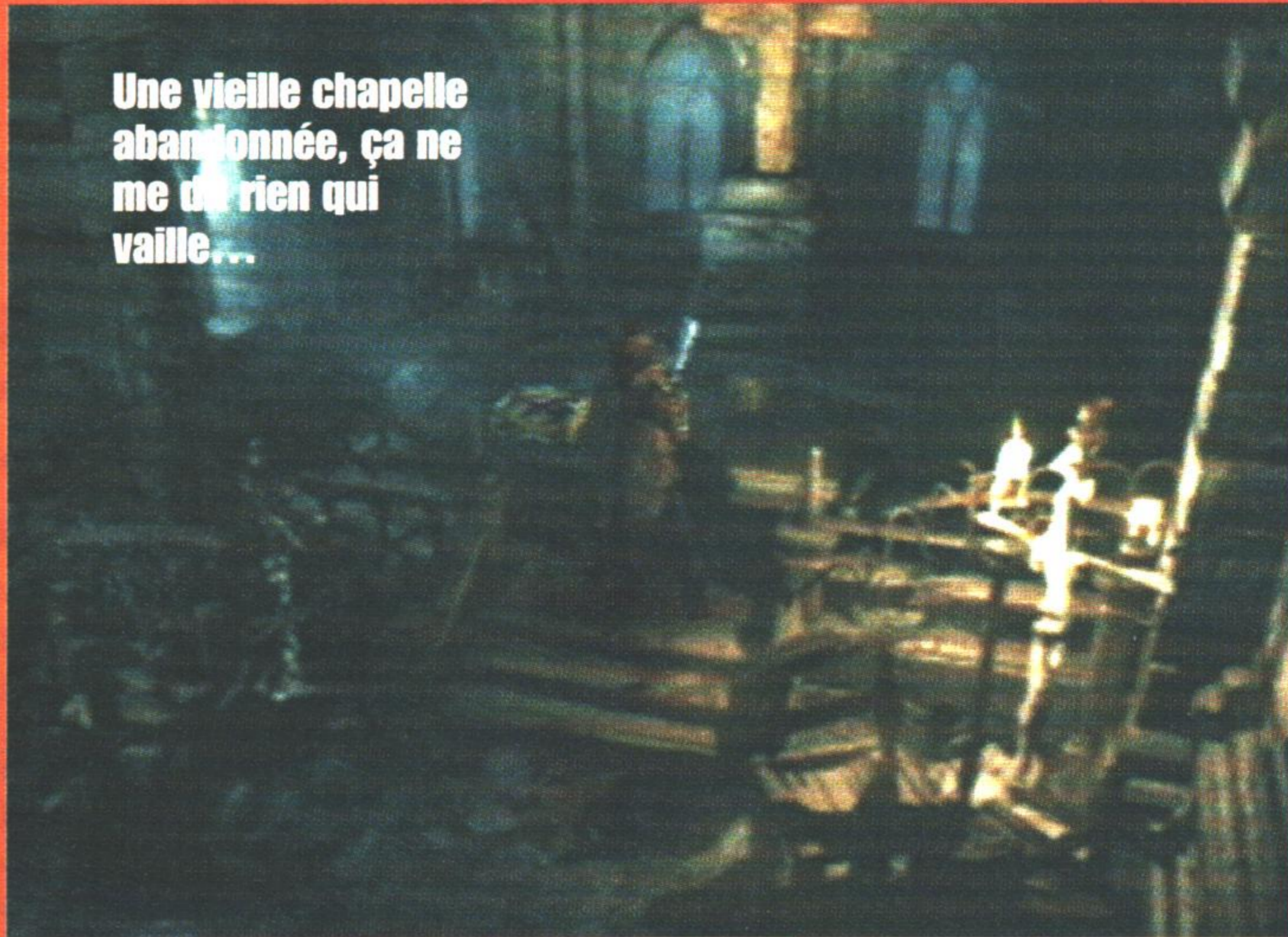
**Intérêt**

**94%**

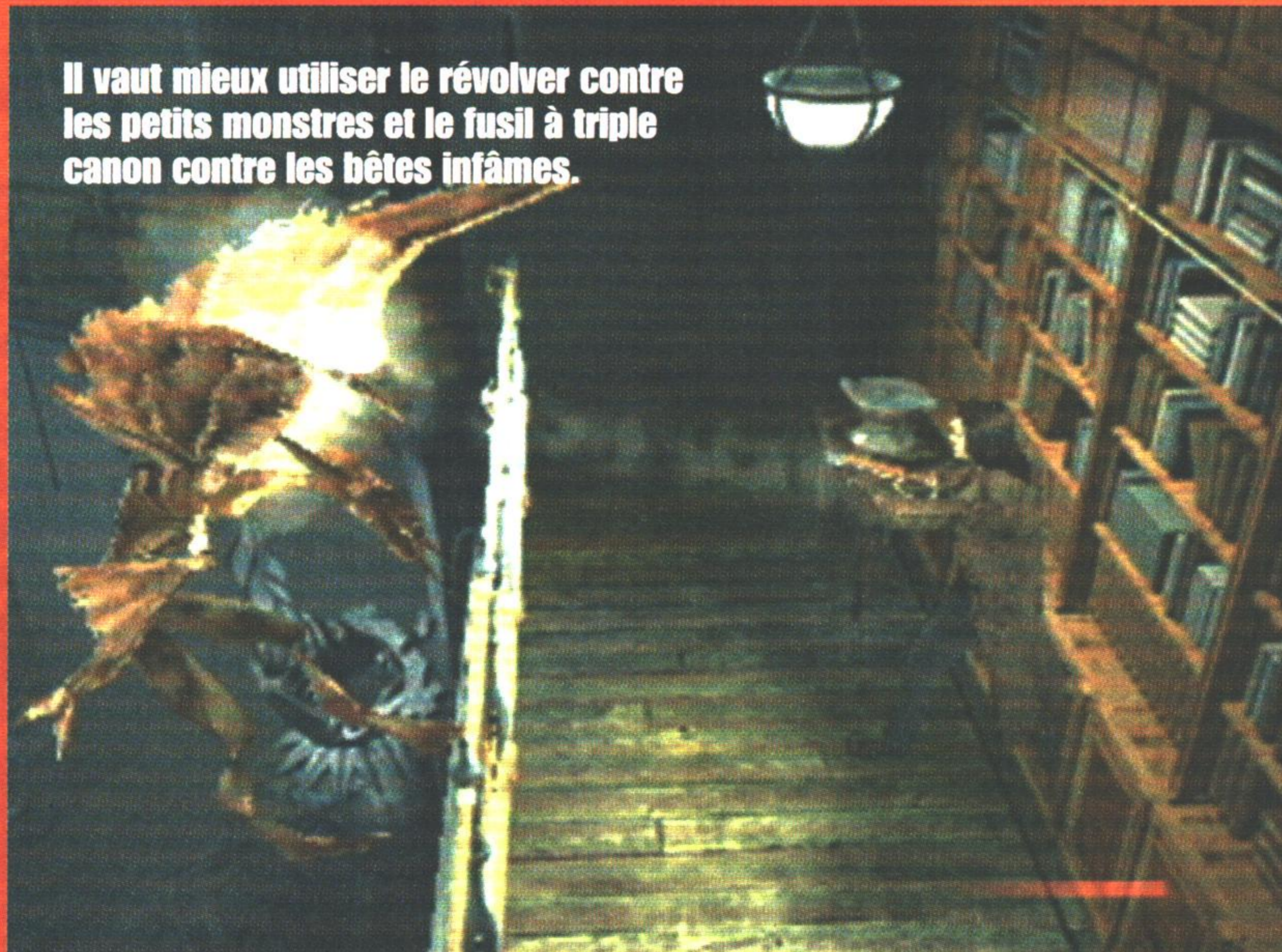
Un jeu fantastique, grâce à la gestion de la lampe-torche, ça change de Resident Evil et des zombies...

# ark : The New Nightmare

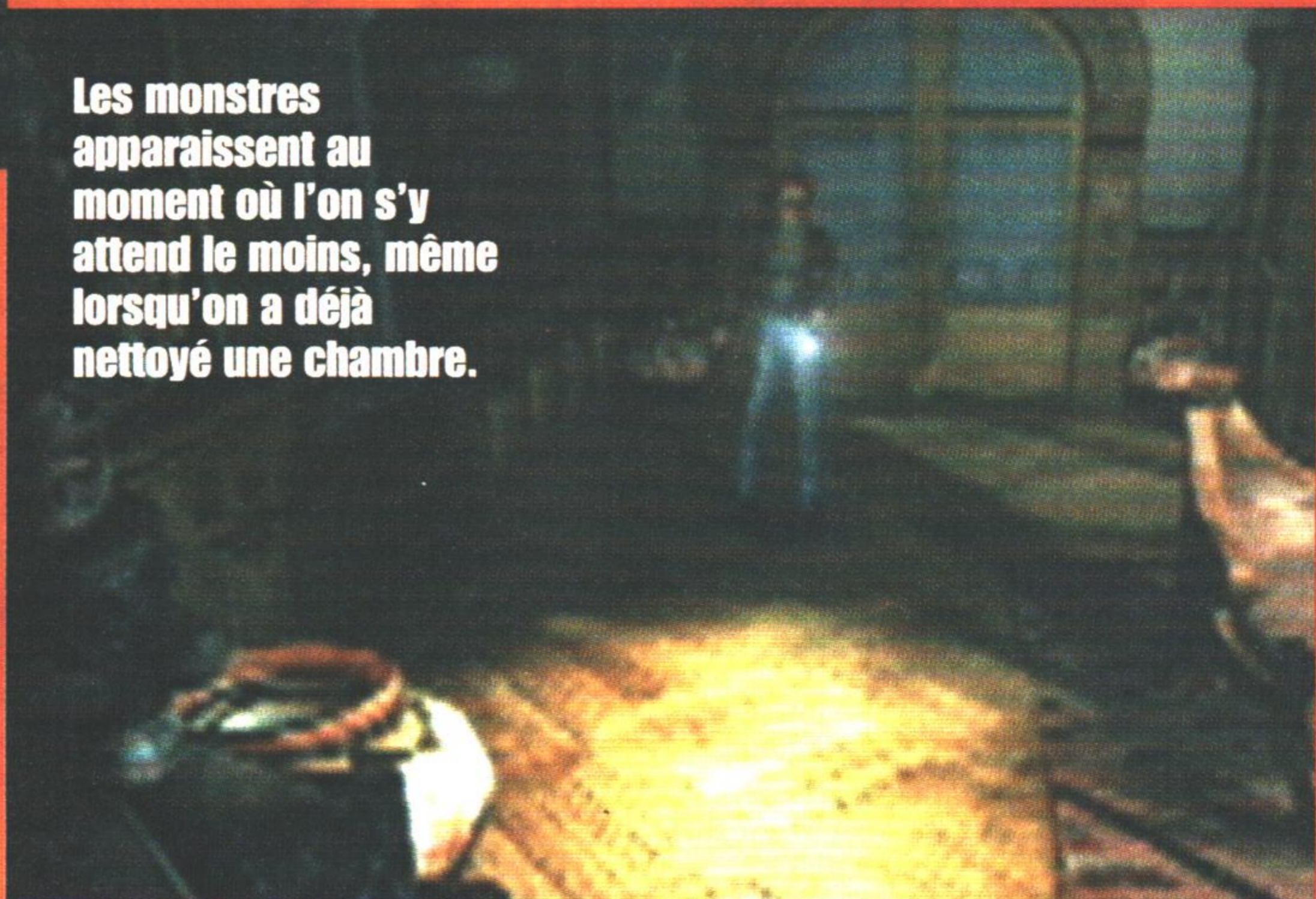
Une vieille chapelle abandonnée, ça ne me dit rien qui vaille...



Il vaut mieux utiliser le revolver contre les petits monstres et le fusil à triple canon contre les bêtes infâmes.

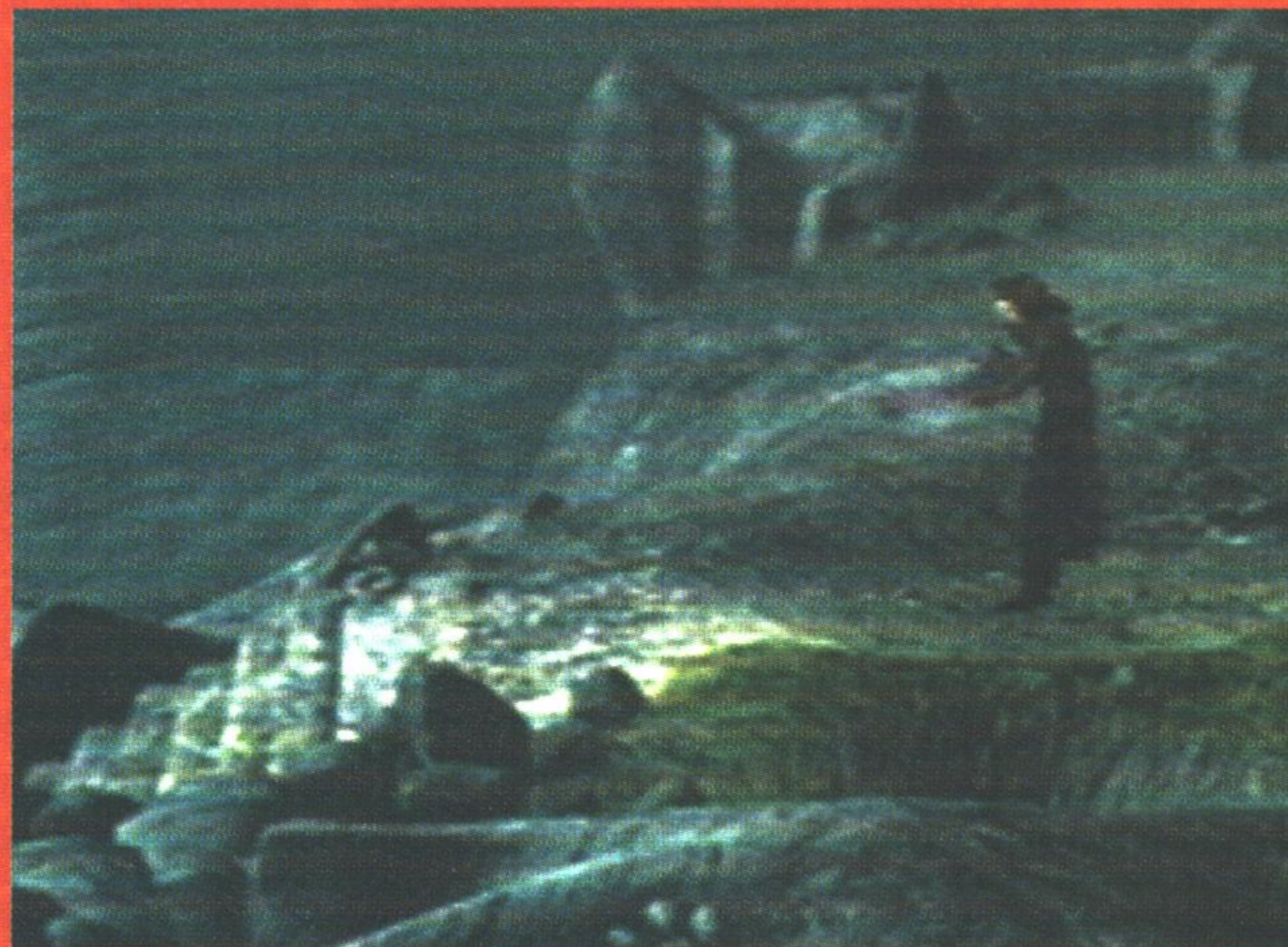


Les monstres apparaissent au moment où l'on s'y attend le moins, même lorsqu'on a déjà nettoyé une chambre.

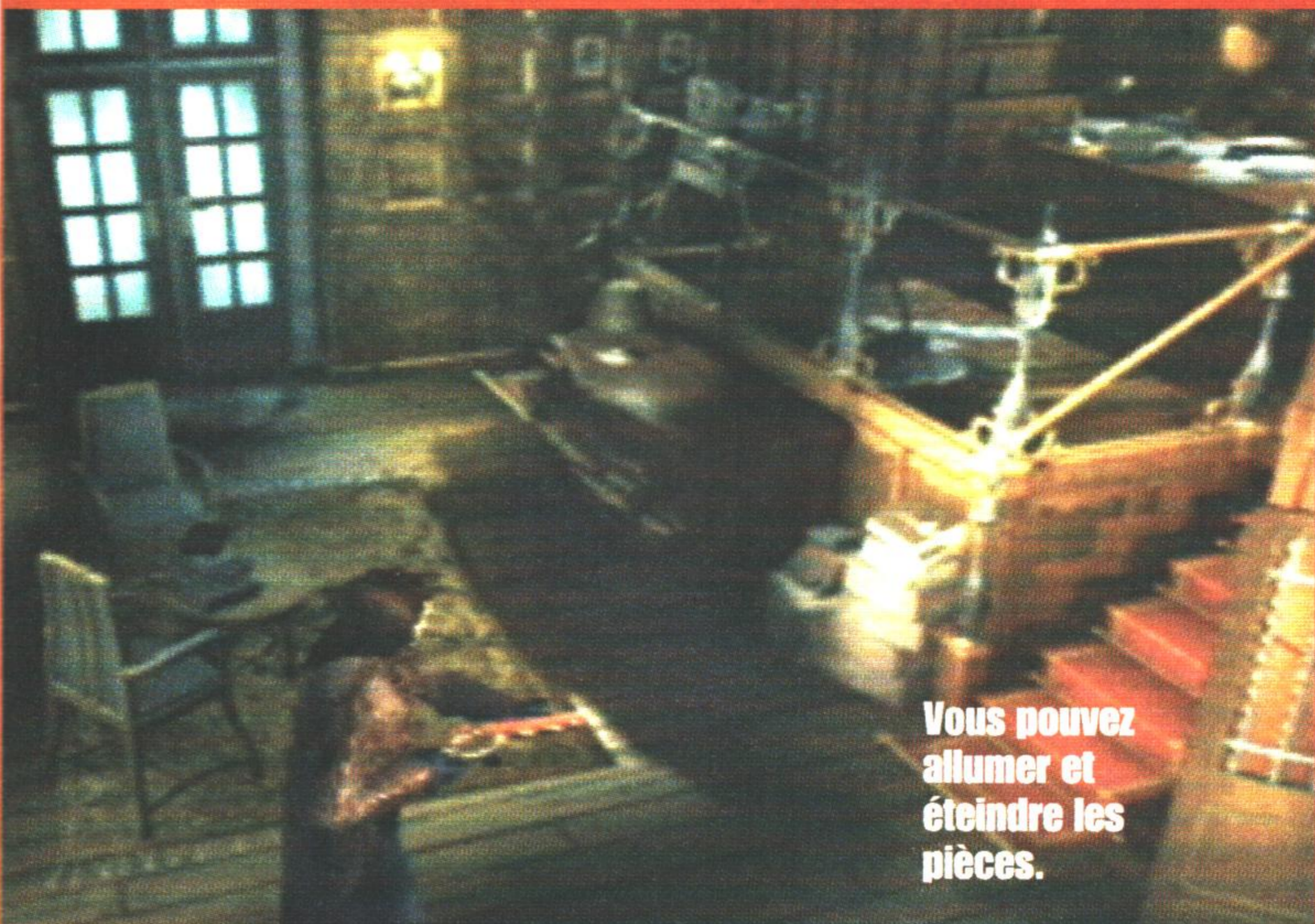


41

Il est possible de sauvegarder où on veut à condition d'avoir assez d'amulettes.



Vous pouvez allumer et éteindre les pièces.



## Trop seul !

Je suis un fan de la première heure. J'ai retrouvé dans ce quatrième volet ce qui faisait l'intérêt des anciens épisodes (aventure, recherche d'indices, ambiance Lovecraft, etc.). Le fait de pouvoir observer les décors à l'aide d'un faisceau lumineux ajoute encore plus de crédibilité et de réalisme à l'ensemble du scénario, déjà bien ficelé. Personnellement, je préfère nettement cet univers fantastique à celui des zombies de Resident Evil.

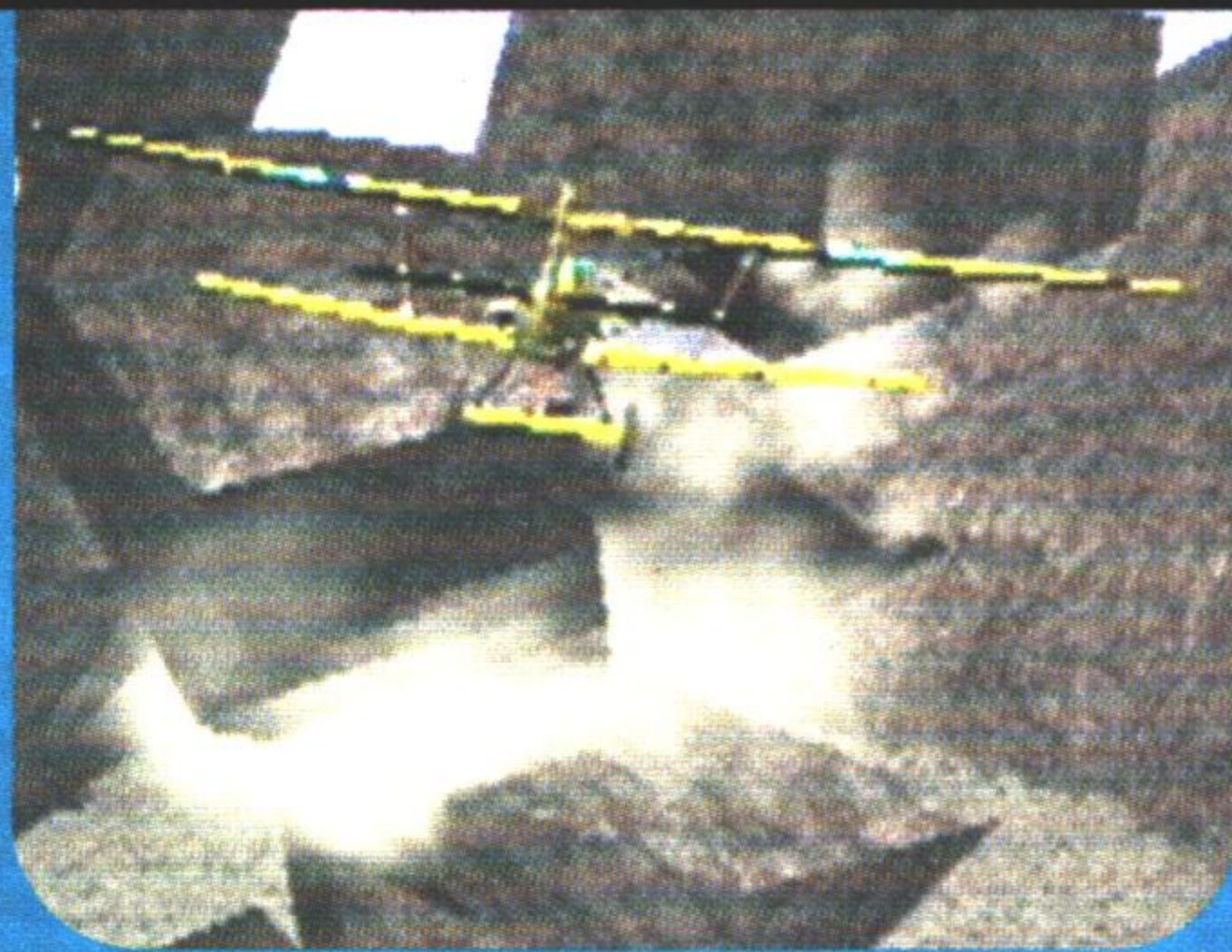


NINJA





Cette chute de pierres va vous faire changer de trajectoire.



Qui n'a jamais rêvé de découvrir des terres vierges et jamais explorées à bord de zinc à toute épreuve ? Sky Odyssey vous propose ce challenge.

# Sky Odyssey

**42** Et quel défi ! C'est à bord de l'un des trois coucous proposés au début du jeu que vous explorerez quatre îles qui gardent jalousement une tour légendaire. Chaque appareil a ses qualités. Le biplan à la Indiana Jones joue la carte de la maniabilité, l'avion à réaction tranche par sa rapidité et ses boosters, le chasseur est plus petit. Ces différences s'expliquent par la variété des missions proposées : passer par des ravins en faisant attention aux chutes de pierre, rattraper un train pour se ravitailler, se faufiler entre les stalactites d'une étroite grotte... Ce jeu vous demandera de l'habileté, des réflexes, du sang-froid. Et il vous faudra viser au plus juste. A la fin de chaque mission, vous êtes noté par rapport au temps, au nombre d'anneaux que vous aurez franchis, aux points d'acrobaties récoltés... Et vous gagnerez une nouvelle pièce pour votre avion (moteur, aile, fuselage...). Au final, vous pourrez customiser votre appareil au hangar, et même le repeindre. Le jeu propose aussi des modes auxiliaires : instruction permet aux néophytes de faire leur baptême de l'air, voltige est une succession d'épreuves qui consiste à passer par des cercles de couleurs dans le bon ordre (vous débloquentez de nouveaux zincs), et dans dessin vous reproduirez des fumigènes tels nos valeureux pilotes de la patrouille de France un 14 juillet.



Genre: Simulation de vol  
Editeur: SCEI  
Textes/Dialogues: Français/Anglais  
Nombre de joueurs: 1

 Graphismes 83%

Les avions sont bien modélisés, les effets de lumière joliment rendus, mais le tout scintille beaucoup trop.

 Son 84%


Les musiques se fondent bien avec le jeu, mais on aurait pu pousser les bruitages, et rendre les moteurs plus nerveux.

 Maniabilité 88%

Elle demandera un temps d'adaptation, mais une fois maîtrisée, on s'y croit vraiment et on rentre à fond dans le jeu.

 Durée de vie 90%

Chaque île est divisée en plusieurs missions, qui, en moyenne, prennent au moins dix minutes (si on ne s'écrase pas).

 Intérêt  
Des missions intelligentes et variées, pleines de surprises, sources d'une bonne dose de stress. A essayer, au moins !

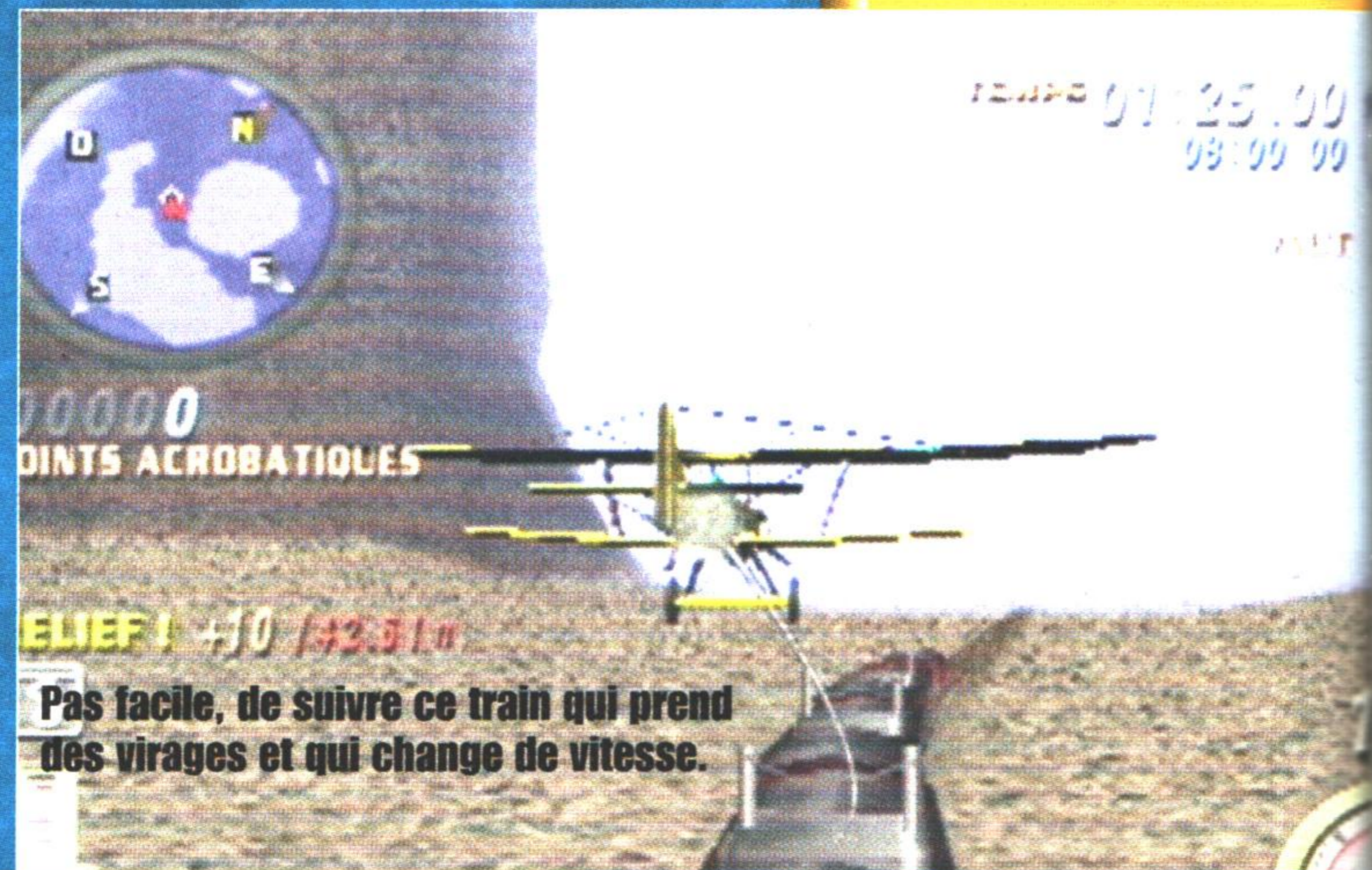
89%

## NINJA



### Ça plane pour moi

Ce jeu est complet, mais s'avère très délicat pour les moins habitués. En effet, le niveau de difficulté est assez élevé, et la moindre erreur est sans appel et vous renverra sur la piste de décollage. Heureusement, sa réalisation, excellente, fluide et réaliste, est captivante, ce qui encourage à se relancer corps et âme dans la partie. Seul regret, les dessins auraient pu être moins pixélisés et les décors, plus riches.



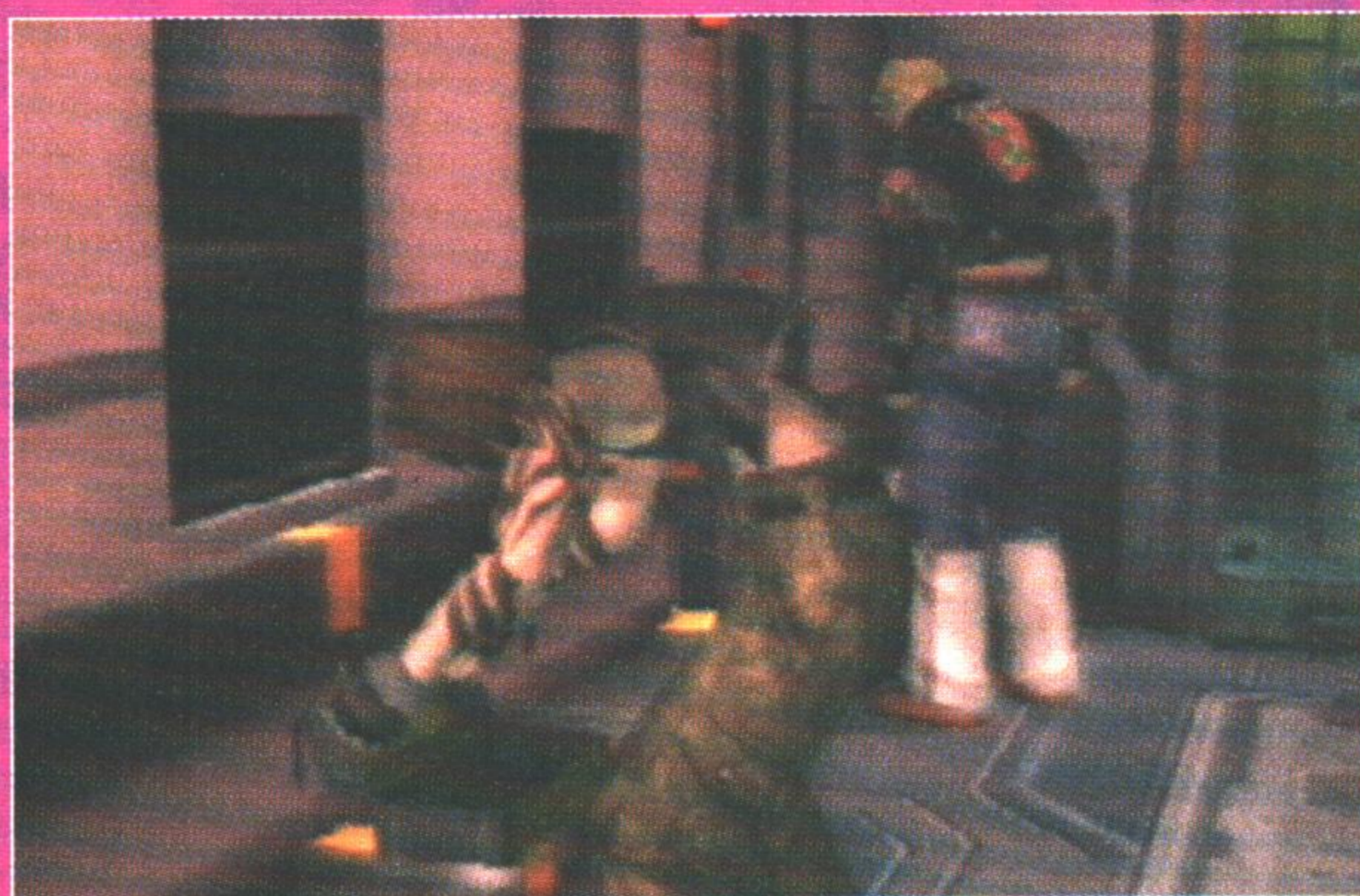


**TEST** PS2  
PlayStation 2

# The Bouncer

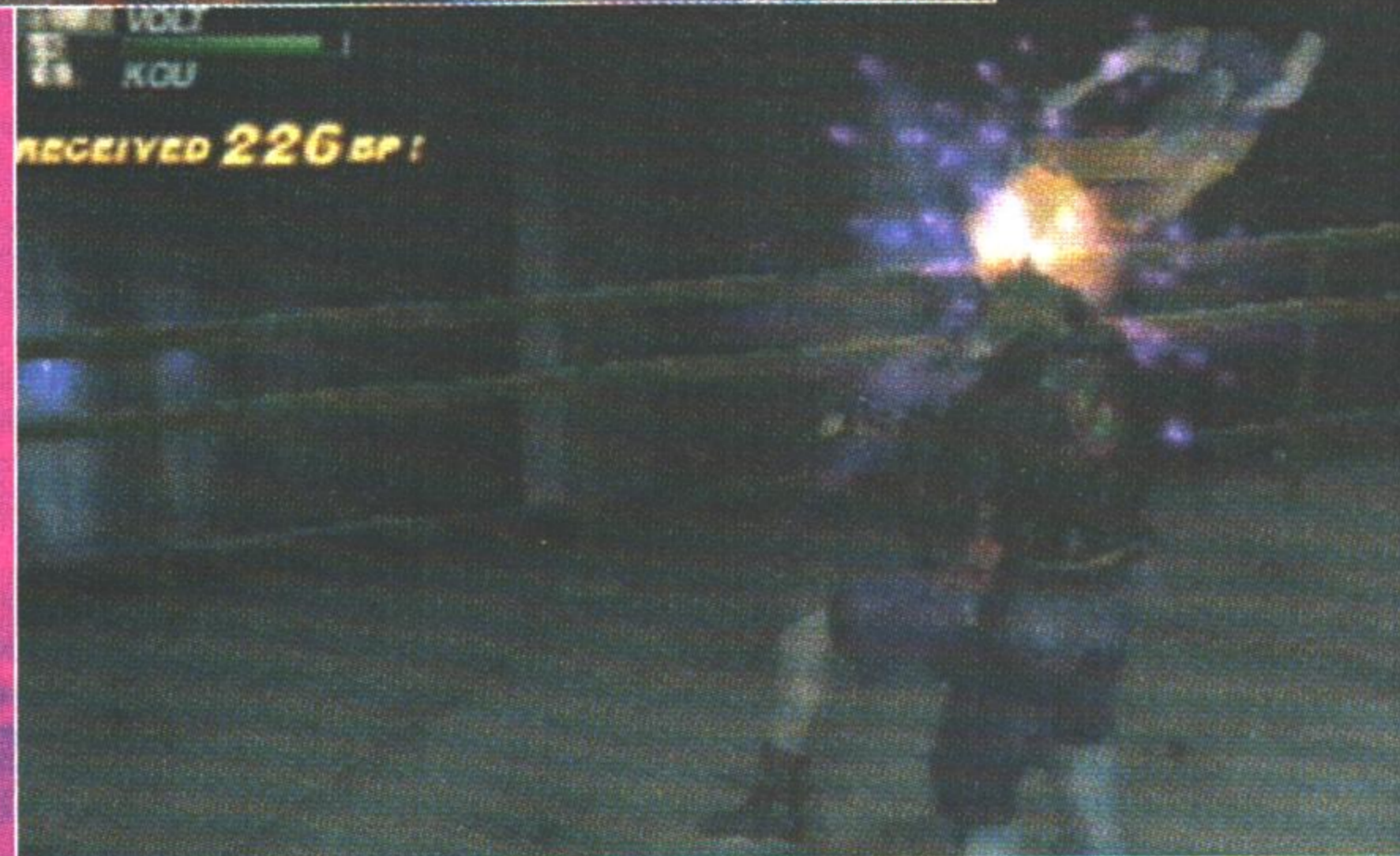
*Avec ce jeu, les fans de Nomura Tetsuya (FFVIII) seront ravis. Quant aux autres...*

**T**he Bouncer se rapproche plus d'un dessin animé que d'un jeu vidéo. Les cinématiques sont splendides, superbement animées, mais prennent, au bas mot, 75% du jeu. Vous suivez l'histoire de trois videurs de boîte, qui vont à la rescousse d'une de leurs amies. Le scénario s'étoffe au fur et à mesure jusqu'à devenir palpitant, mais pas l'action. En gros, tous les quarts d'heure, vous choisissez l'un des trois héros pour vous défouler un petit coup. Ensuite, on repasse à une cinématique. Donc, soit vous êtes frustré parce que vous ne jouez pas, soit vous êtes frustré parce que vous devez reprendre la manette pour faire avancer le jeu alors que vous auriez volontiers continué à grignoter du pop-corn.



**Une épreuve dérisoire : trouver une carte magnétique dans un petit wagon.**

**C'est en achevant l'ennemi que vous gagnez des points de vie, de puissance, ou des attaques spéciales.**



**Genre:** Action contemplative  
**Editeur:** Square  
**Textes/Dialogues:** Français/Anglais  
**Nombre de joueurs:** 1-4

**Graphismes**  
94%

Sublimes. Les détails foisonnent, l'animation est plus que correcte. Un avant-goût des talents de Square avant FF, le film.

**Durée de vie**  
60%

Un peu plus de deux heures. Quand on connaît le prix d'un jeu PS2, ça refroidit.



**Intérêt**

Les gens de Square se sont sûrement fait plaisir, mais ils nous ont oubliés.

**70%**

**TEST** GAME BOY  
COLOR

# Pokémon Puzzle Challenge

*Dns cette adaptation du titre N64, réflexe et réflexion seront les mots d'ordre.*

**A** l'image de Dr. Mario, vous devrez déplacer latéralement deux cubes afin d'en aligner trois pour les faire disparaître. Par ce procédé, à vous d'enchaîner les combos pour bloquer l'écran de votre adversaire (relié par link). Contrairement à la version N64, on ne voit que son écran, seule une barre indique le niveau des cubes chez l'adversaire, ce qui est bien moins pratique. Mode challenge, dans lequel on gagne des Pokémon ; puzzle où il faut résoudre des casse-tête ; mode où on doit faire passer tous les cubes sous une barre blanche, et un autre, qui consiste à ne pas perdre durant un temps imparti. Un jeu bien complet et varié...



**Il faut faire vite pour passer tous ces blocs sous cette ligne.**



**En combinant vos coups, vous passerez rapidement au stage suivant.**

**Cet oiseau de malheur n'arrête pas de vous envoyer des murs.**

**Graphismes**  
82%

Après un jeu pareil, on voit la vie en rose. Les cubes un peu gros réduisent la marge de manœuvre.

**Durée de vie**  
86%

Il faut trouver la bonne technique pour venir à bout de la dizaine d'adversaires.



**Intérêt**

Un jeu de réflexion pour Pokéfans qui reste plus jouable sur sa version N64.

**88%**



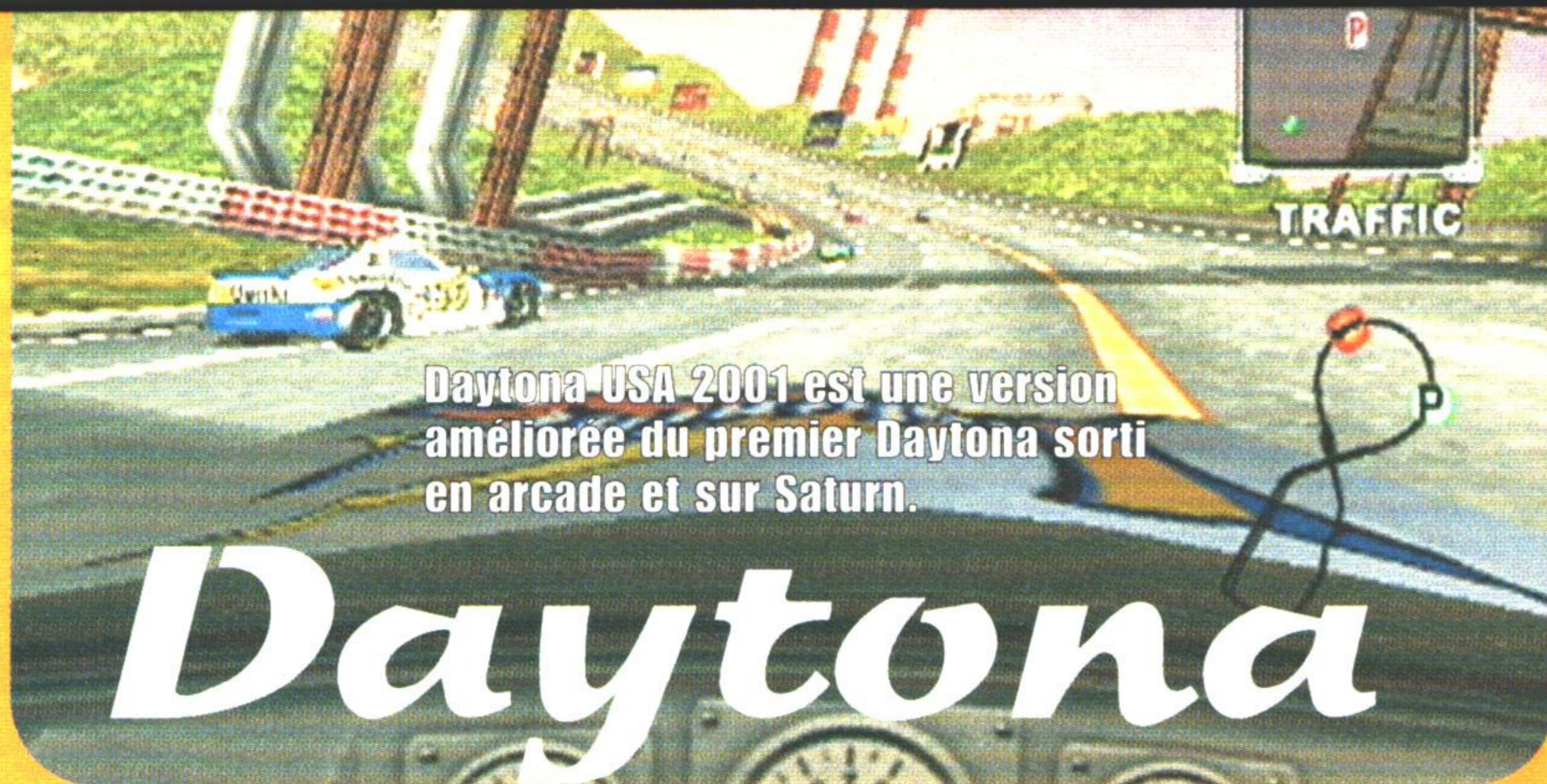




La version officielle de Daytona USA 2001 débarque. Elle présente quelques nouveautés... Alors, consécration ou illusion ?

**D**aytona reste Daytona ! Si les graphismes ont été améliorés en tirant parti des capacités de la Dreamcast et si trois nouveaux circuits (sur neuf) font leur apparition, on regrette tout de même l'absence de l'option réseau, réservée désormais uniquement aux joueurs japonais et américains. L'intérêt même de Daytona, en arcade, est de jouer simultanément contre d'autres joueurs humains... Ici, vous devrez vous contenter du mode solo ou deux joueurs. Cette version 2001 vous propose les mêmes véhicules que les épisodes précédents, ainsi que différents modes : single race, championship, time attack, vs battle, records et replay. La réalisation graphique est, dans l'ensemble, excellente, même si l'on remarque des effets d'escalier sur les contours des polygones, du même acabit que ceux rencontrés sur certains jeux PS2. Si la maniabilité est à peu près bonne à la manette, elle devient nettement plus sympa avec un volant. La forte impression de vitesse et les musiques de la série font toujours partie des agréables caractéristiques du jeu. Que dire de plus, si ce n'est que ce Daytona peut s'avérer vite lassant, à cause d'une durée de vie assez courte, d'un manque de nouveautés et surtout d'une concurrence assez rude en la matière sur Dreamcast. Malgré tout, si vous êtes fan de la série ou bien amateur de jeux d'arcade, vous trouverez sans doute votre bonheur.

44

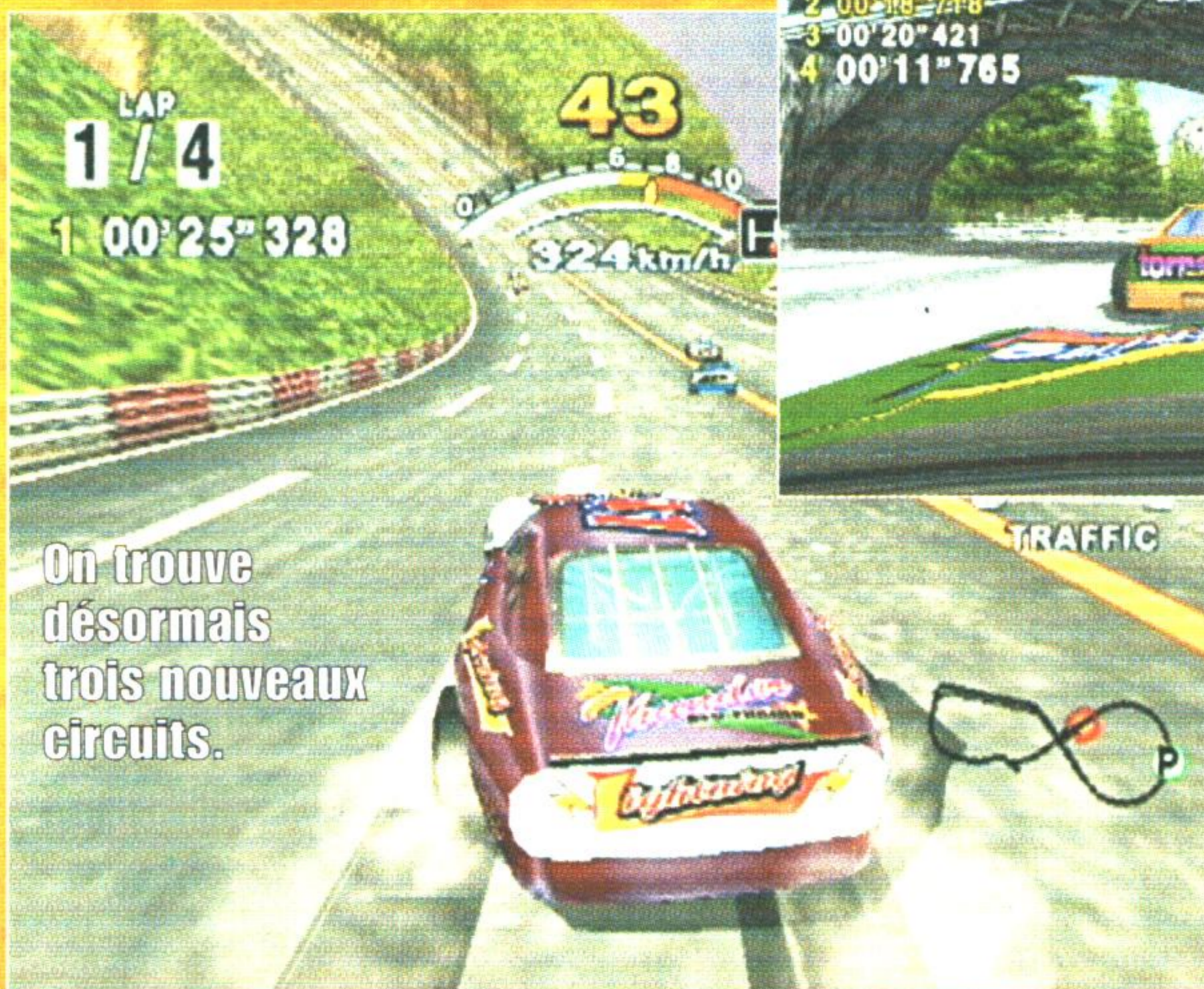


Daytona USA 2001 est une version améliorée du premier Daytona sorti en arcade et sur Saturn.

# Daytona USA 2001



Pour terminer la course, vous devez franchir dans les temps des check-points.



On trouve désormais trois nouveaux circuits.

Ce circuit fait partie des plus connus de l'histoire des Daytona, avec le Jackpot...



Les dérapages ne sont pas faciles à maîtriser.

Genre: Course  
Editeur: Sega  
Textes/Dialogues: Anglais/Anglais  
Nombre de joueurs: 2

 Graphismes 89%

Les décors sont bien réalisés. Les circuits sont tous très différents.

 Son 90%

Les musiques sont dignes de la série. On retrouve même des remix.

 Maniabilité 87%

A la manette, c'est tout juste bien; au volant, c'est le rêve absolu !

 Durée de vie 79%

Il se termine très vite. Reste le mode deux joueurs, la possibilité de battre des records et quelques petits secrets.

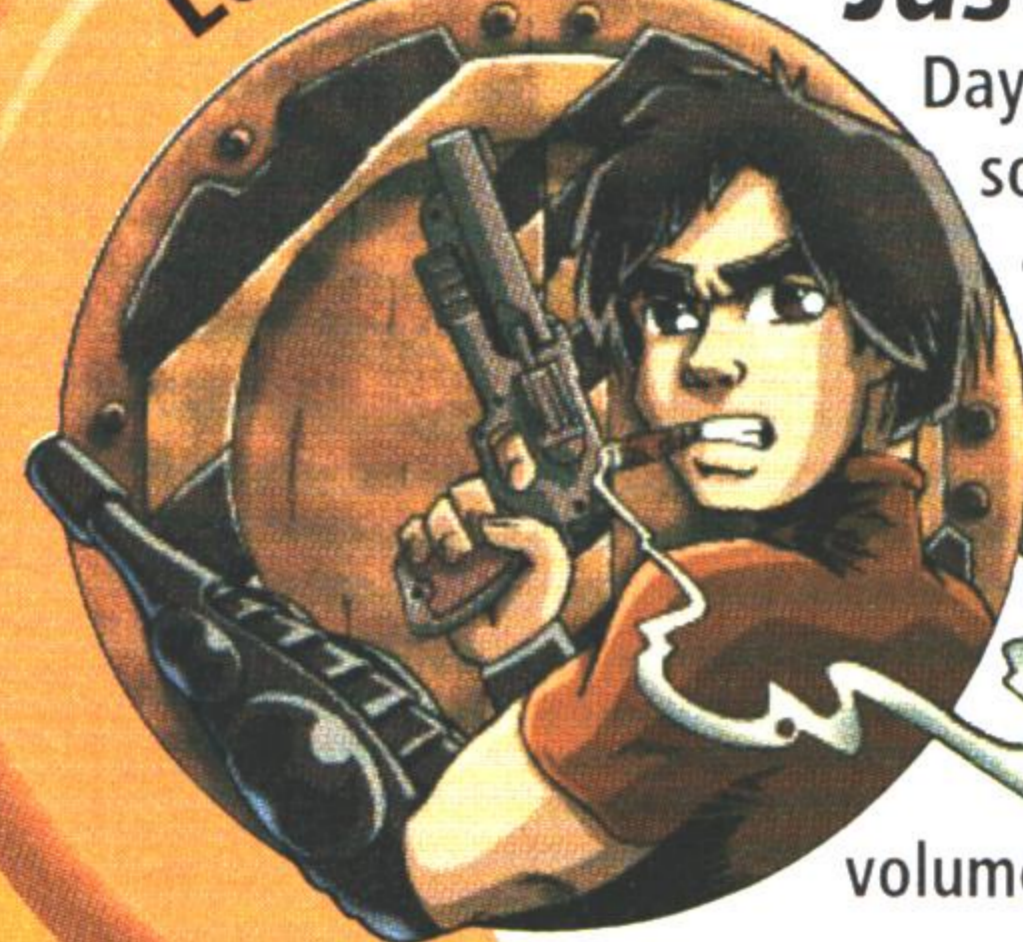


Intérêt

Ce Daytona USA n'apporte pas grand-chose de neuf face à la concurrence.

84%

LUK



## Juste pour la nostalgie

Daytona USA n'est pas un mauvais jeu, mais il souffre de la comparaison avec des titres comme MSR, Les 24 Heures du Mans ou encore Ferrari 355 Challenge. Daytona USA 2001 aurait sans doute dû sortir l'année dernière. Malgré tout, on retrouve ici tous les ingrédients d'un bon Daytona et personne ne s'en plaindra. L'ambiance arcade est vraiment excellente. Un conseil, mettez le volume sonore au maximum et branchez un volant !





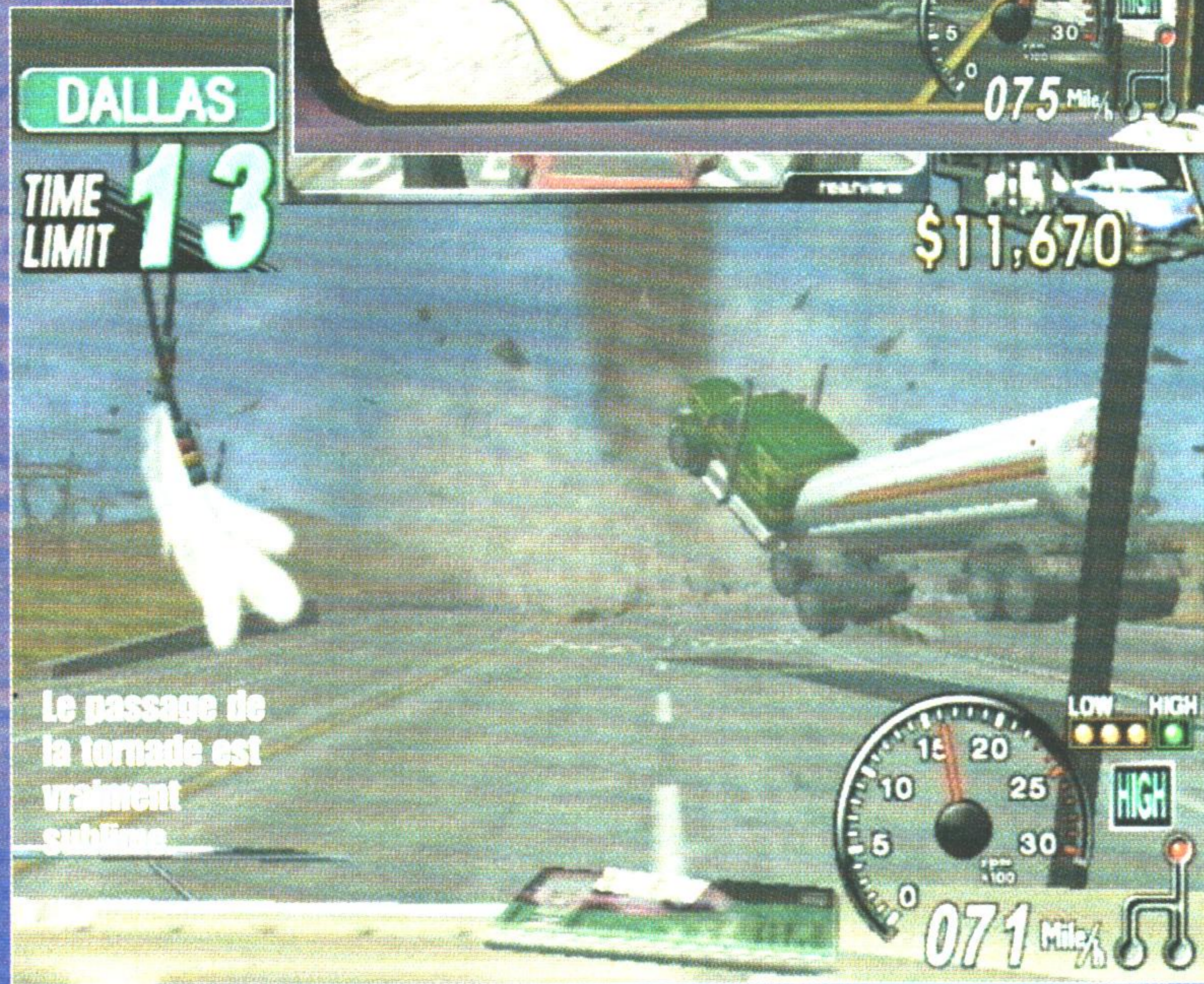


**Conducteurs de tous bords et fans de Crazy Taxi, c'est aux commandes de camions américains que vous allez faire les marioles.**

**L**es jeux originaux sont plutôt rares de nos jours, mais heureusement Sega veille toujours à innover dans le domaine... Eighteen Wheeler vous propose donc de piloter des camions américains en faisant la course sur les routes des Etats-Unis, du côté de San Francisco, Dallas, etc. Ce jeu de camion, adapté de la borne d'arcade éponyme, a fait l'objet d'une très bonne réalisation. Les camions sont réussis et les environnements, réalistes : plein de véhicules à doubler, décors somptueux aux couleurs chatoyantes, changements météo, passage du jour à la nuit en temps réel, reflets sur les camions, tornades, etc. Chacune des six courses comporte des check point, à passer dans les temps pour continuer la course, et un adversaire fou aux commandes d'un second camion. Ce dernier ne manquera pas de zigzaguer ni de foncer dans le tas, histoire de vous mettre des bâtons dans les roues. Et comme vous devez livrer une cargaison (citerne d'essence, troncs d'arbres, etc.) à bon port, vous devez faire attention au temps, à votre vitesse ainsi qu'à la précision de votre conduite. Si vous détruisez des éléments du décor (voitures, constructions...), vous perdez de l'argent... La maniabilité est excellente, la réalisation graphique réussie, et l'ambiance « country-destroy » très bien rendue ; il en va autrement de la durée de vie. A l'instar de Crazy Taxi, Eighteen Wheeler se révèle original et fun, mais sa durée de vie est plutôt courte. Comme il s'agit d'un jeu d'arcade, on ne peut décemment pas lui en tenir rigueur.

# Eighteen Wheeler

**Vous devez livrer une cargaison le plus vite possible en slalomant sur la route.**



**Genre:** Course  
**Editeur:** Sega  
**Textes/Dialogues:** Français/Anglais  
**Nombre de joueurs:** 2

**Graphismes** 92%

Les décors sont réalistes et les couleurs plutôt chatoyantes, c'est du tout bon.

**Son** 87%

L'ambiance sonore colle à l'univers de cette course de camions. On s'y croirait ou presque.

**Maniabilité** 92%

La prise en main est aussi fun que dans une salle de jeu. Pas de difficulté.

**Durée de vie** 85%

Le jeu se termine très vite. Mais le mode parking ajoute quelques bonnes heures.



**Intérêt**

18 Wheeler est un bon jeu. Attention tout de même, sa durée de vie est celle d'un jeu d'arcade.

**89%**

LUK



## Dis, camion...!

Sega n'a pas fini de nous étonner, avec des jeux vraiment originaux. Le seul point faible de ce titre rigolo concerne sa durée de vie. Cela dit, on peut tout de même débloquer des camions supplémentaires, jouer à deux, ou encore participer au mode parking (au cours duquel on doit garer son gros-cul). Avec Eighteen Wheeler, on passe assurément du bon temps. Un très bon jeu de plus pour la Dreamcast!







Genre: Shoot  
 Editeur: Sega  
 Textes/Dialogues:  
 Français/Anglais  
 Nombre de joueurs: 2

**Sortez vos flingues du placard!  
 Avec Confidential Mission,  
 vous allez vivre un jeu d'action  
 à la Virtua Cop, mais avec des  
 espions. Pas aussi bon qu'un  
 House of the Dead 2, mais on  
 s'éclate quand même...**

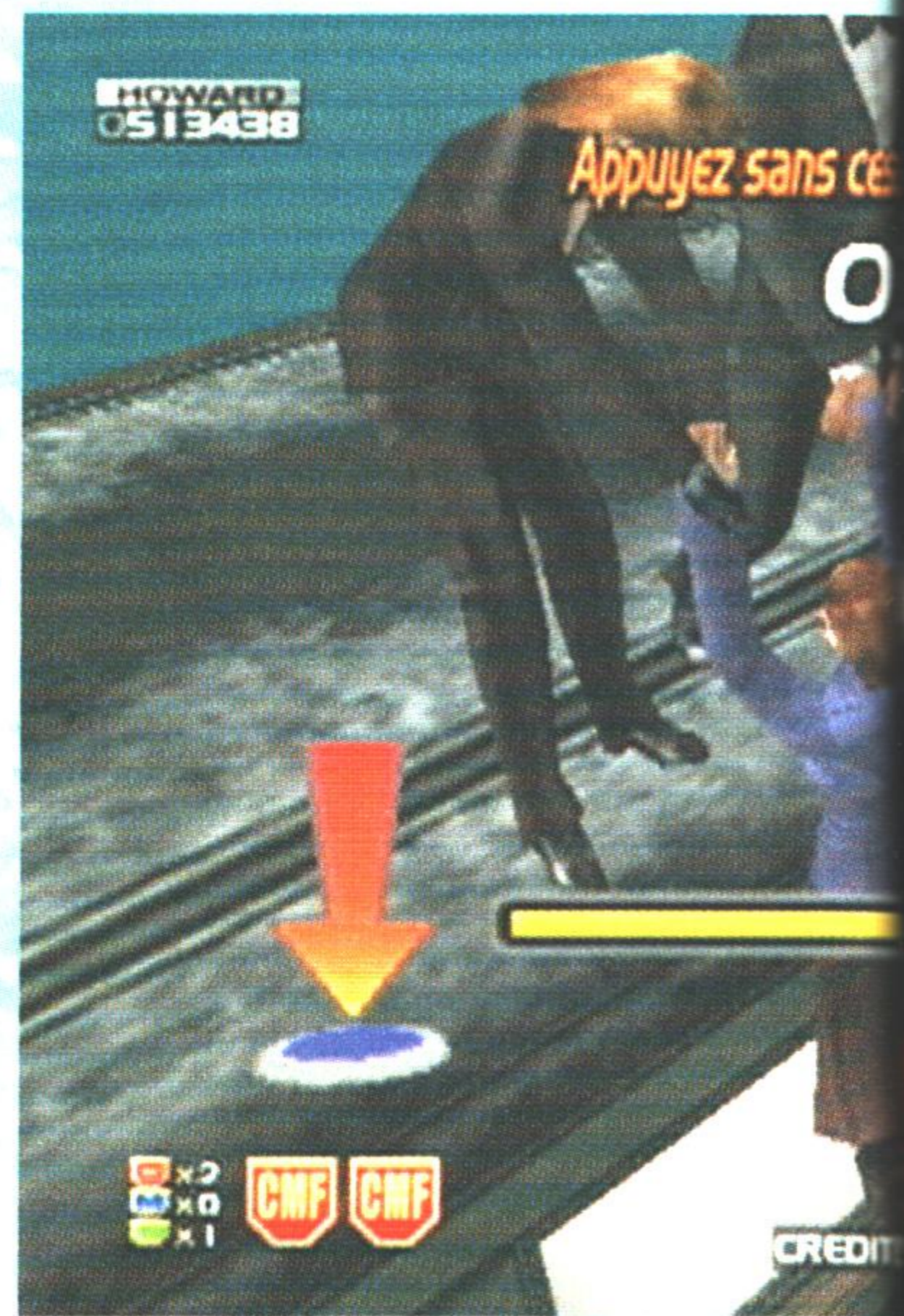
# Confidential

La réalisation est vraiment sympa et les scènes d'action rendent bien.

**L**e principe de jeu, des plus basiques (et s'inspirant, d'ailleurs, du célèbre Virtua Cop), vous propose de débarrasser la planète d'une bande de terroristes décidés à prendre le contrôle d'un super satellite. Vos héros sont deux agents de la Confidential Mission Force, Howard Gibson et Jean Clifford. Tout en suivant un chemin précalculé, dans un univers en 3D, vous allez flinguer des ennemis sortant de tous les côtés – en évitant, bien sûr, de toucher les otages. Réflexes sans faille et précision d'horloger suisse vous seront demandés tout au long du jeu. La



Certaines actions peuvent légèrement modifier le cours de l'histoire. Allez-vous réussir à la sauver ?



46

réalisation technique est excellente, comme, par exemple, les impacts de balles sur les corps des adversaires. Les lieux visités sont variés : musée, train en pleine montagne, base secrète située sur une île. La première fois que l'on termine le jeu, on ne trouve, snif !, que ces trois niveaux. Heureusement, on se console en déverrouillant d'autres modes, en s'entraînant dans une vraie salle faite pour, et en rejouant, à l'infini, avec un ami. Notez également que dans certains passages, des mini-épreuves ou des challenges, assez sympas, peuvent modifier votre chemin. Pas de doute, avec Confidential Mission, on s'amuse bel et bien, grâce à un rythme de jeu soutenu, une réalisation graphique digne des meilleurs jeux Dreamcast, et, surtout, le mode deux joueurs. Et puis, ce n'est pas tous les jours que l'on peut brancher un jeu de tir, puisque les deux seuls existants depuis la sortie de la Dreamcast sont House of the Dead et Virtua Cop... Pour tout dire, il a suffi de le brancher pour que toute la rédaction vienne se ruer sur la console. Seul petit regret, Confidential Mission se termine trop vite et n'arrive pas à impressionner autant qu'House of the Dead 2.



**LUK**

## Les fous de la détente !

Je suis resté longtemps scotché à House of the Dead 2, à exploser des bras ou des têtes de zombies, mais il faut bien avouer qu'avec CM, Sega nous montre une fois de plus son savoir-faire dans le domaine des jeux d'arcade. Alors, même si celui-ci n'est pas aussi grandiose que House of the Dead 2, vous passerez, à coup sûr, du bon temps. N'est-ce pas là le principal ? Moi j'y retourne de ce pas... c'est vraiment trop dur le métier de testeur de jeux vidéo !







**Graphismes**  
92%

Les décors et les effets spéciaux sont convaincants. On tire dans tous les sens !



**Son**  
88%

Des musiques et des bruitages classiques mais entraînants. Une bonne ambiance.



**Maniabilité**  
91%

Au pistolet ou à la manette, cela ne pose aucune difficulté.



**Durée de vie**  
80%

Quelques petites heures. Seulement trois (grands) niveaux, mais il y a des secrets à la clé.



**Intérêt**

N'hésitez pas un instant, pour passer du bon temps, c'est le jeu qu'il vous faut.

**87%**

# Mission

Colmatez les fuites de gaz du plafond en tirant dessus.



Voici le premier boss du jeu



Tirez sur la cible!  
07"202

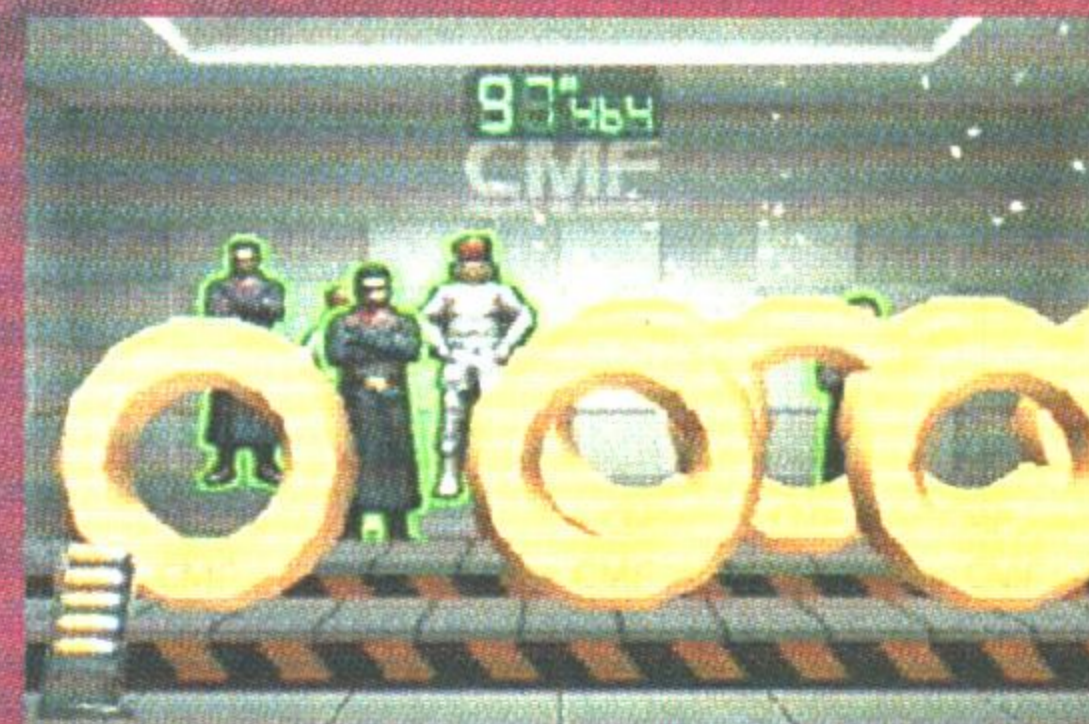
VEUILLEZ PATIENTER UNE MINUTE

CREDITS 6

## ENTRAINEMENT AU TIR

Pour améliorer ses performances d'agent secret, rien de tel que de se rendre dans la salle d'entraînement. Six épreuves vous permettront de parfaire vos compétences de tireur d'élite. Vous pourrez ainsi travailler vos réflexes et votre précision, et apprendre différentes méthodes de tir. Certaines techniques spéciales seront très utiles pour marquer des points bonus. Pour réussir un tir de « justice », vous devez viser les mains d'un adversaire, ce qui a pour effet de faire voler son arme dans les airs, alors que pour réaliser des tirs combinés (combos), il faut toucher trois fois de suite et à toute vitesse le même ennemi.

Vous devez viser précisément les mannequins entre les cibles.



CESS e sur le boutons :

0 3"016



VEUILLEZ PATIENTER UNE MINUTE



BODY ARMED

CREDITS 8

PRESS START BUTTON

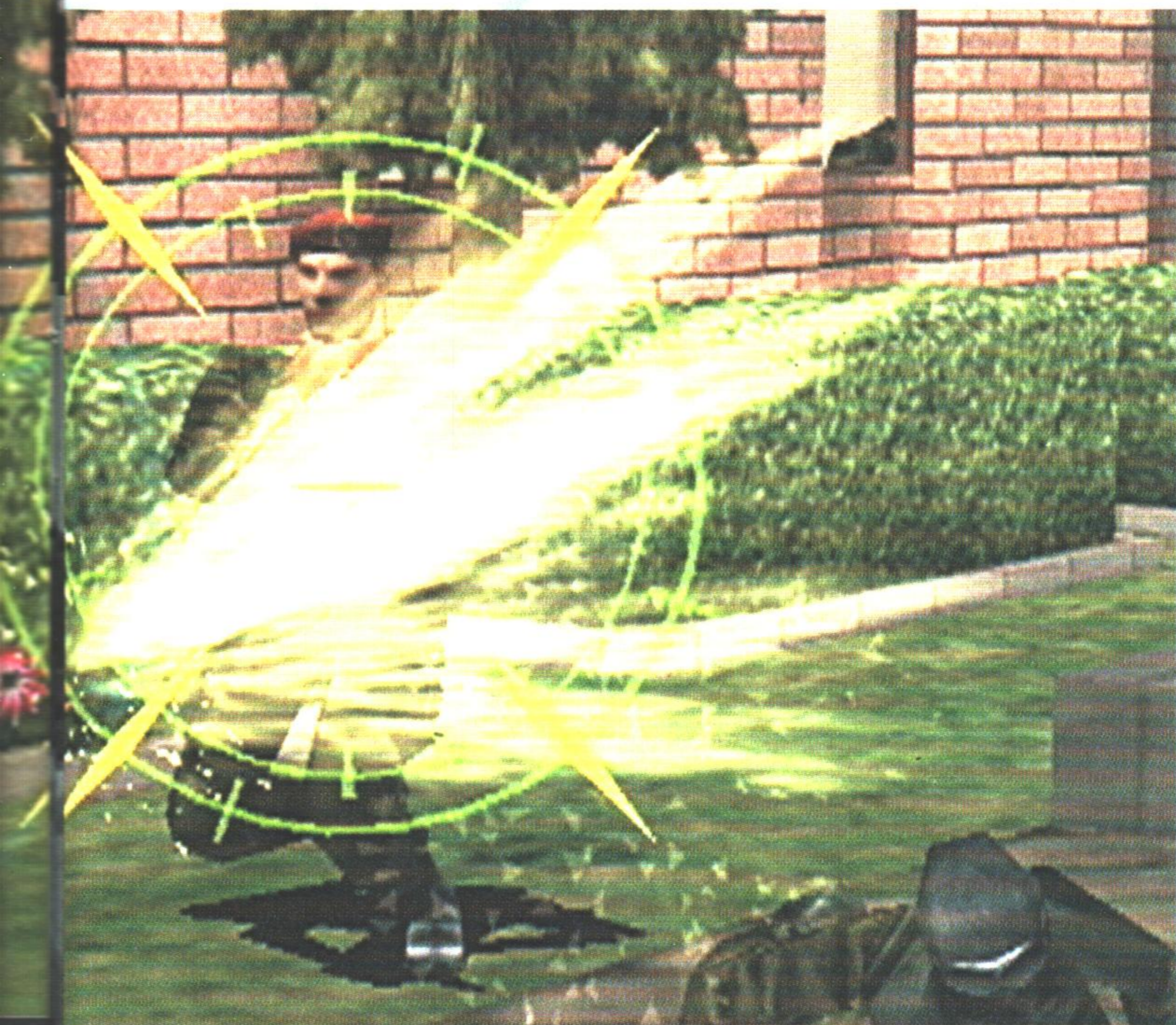
Attention aux otages ! Visez juste.



Tirez le plus vite possible pour ne pas vous faire toucher.

47

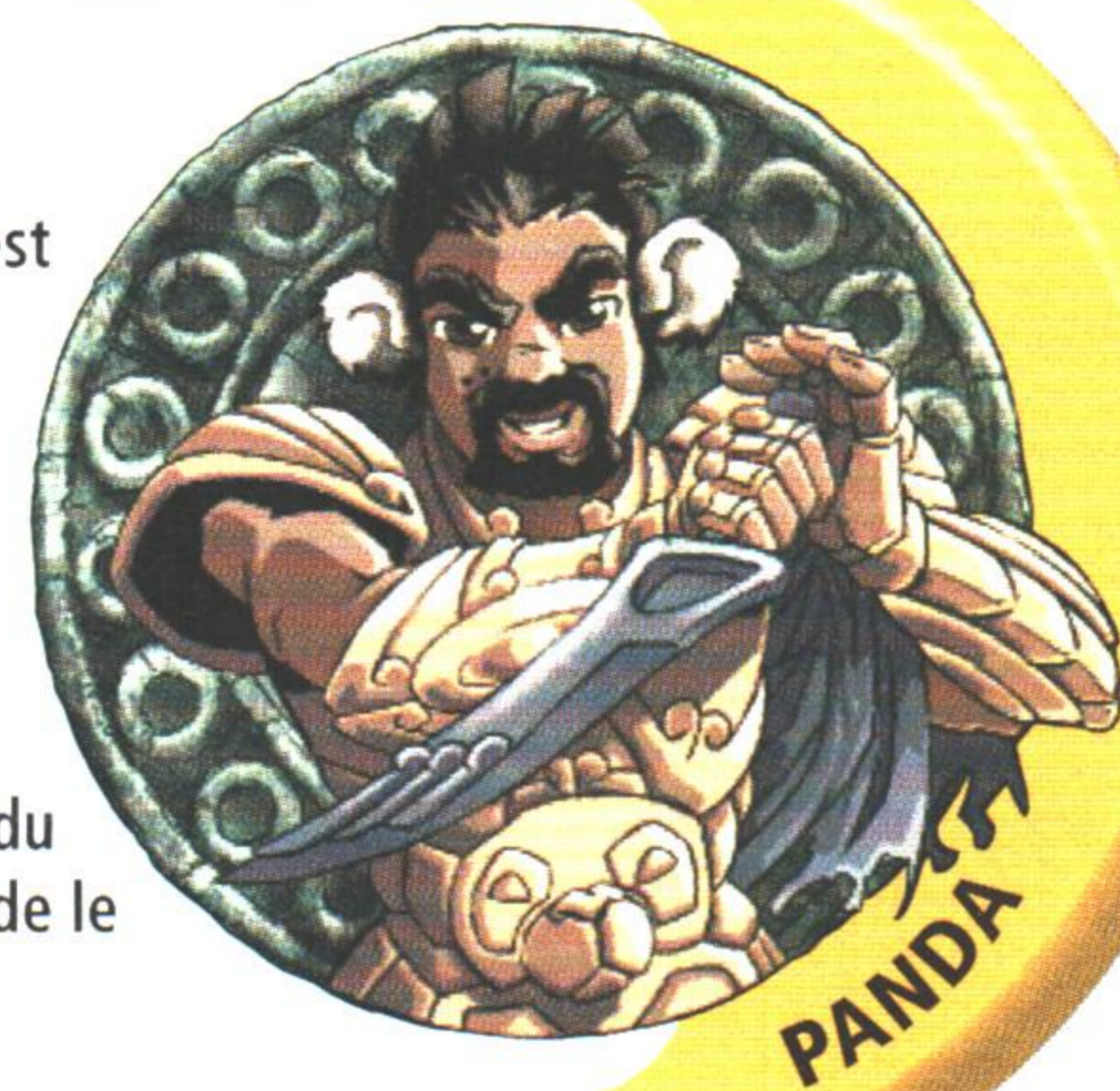
CREDITS 6



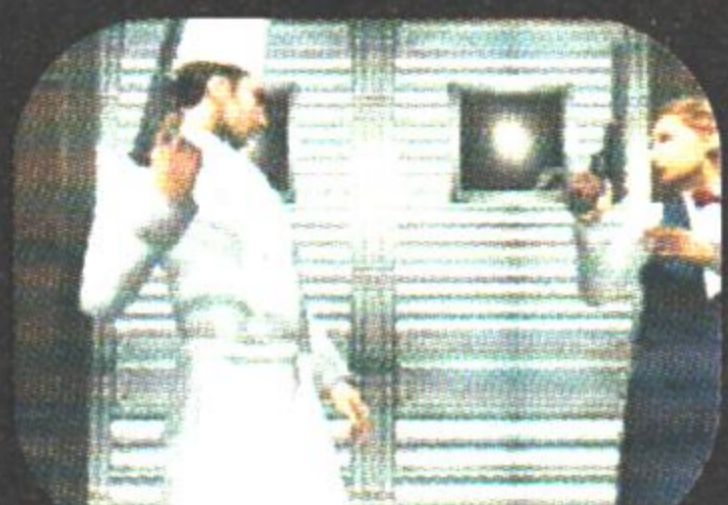
Les explosions sont représentées par de jolies gerbes de feu.

### Boom Boom Boom !

Bon, d'accord, House of the Dead 2 est meilleur, tout simplement parce que c'est le meilleur du genre. Toutefois, Confidential Mission possède tous les ingrédients d'un bon jeu : jouabilité, graphisme, et surtout fun ! Il est beaucoup plus facile que HotD2 (qui, avouons-le, est presque impossible à terminer). Bref, voilà de quoi redonner du tonus à votre gun ! Enfin n'oubliez pas de le dépoussiérer d'abord...



PANDA

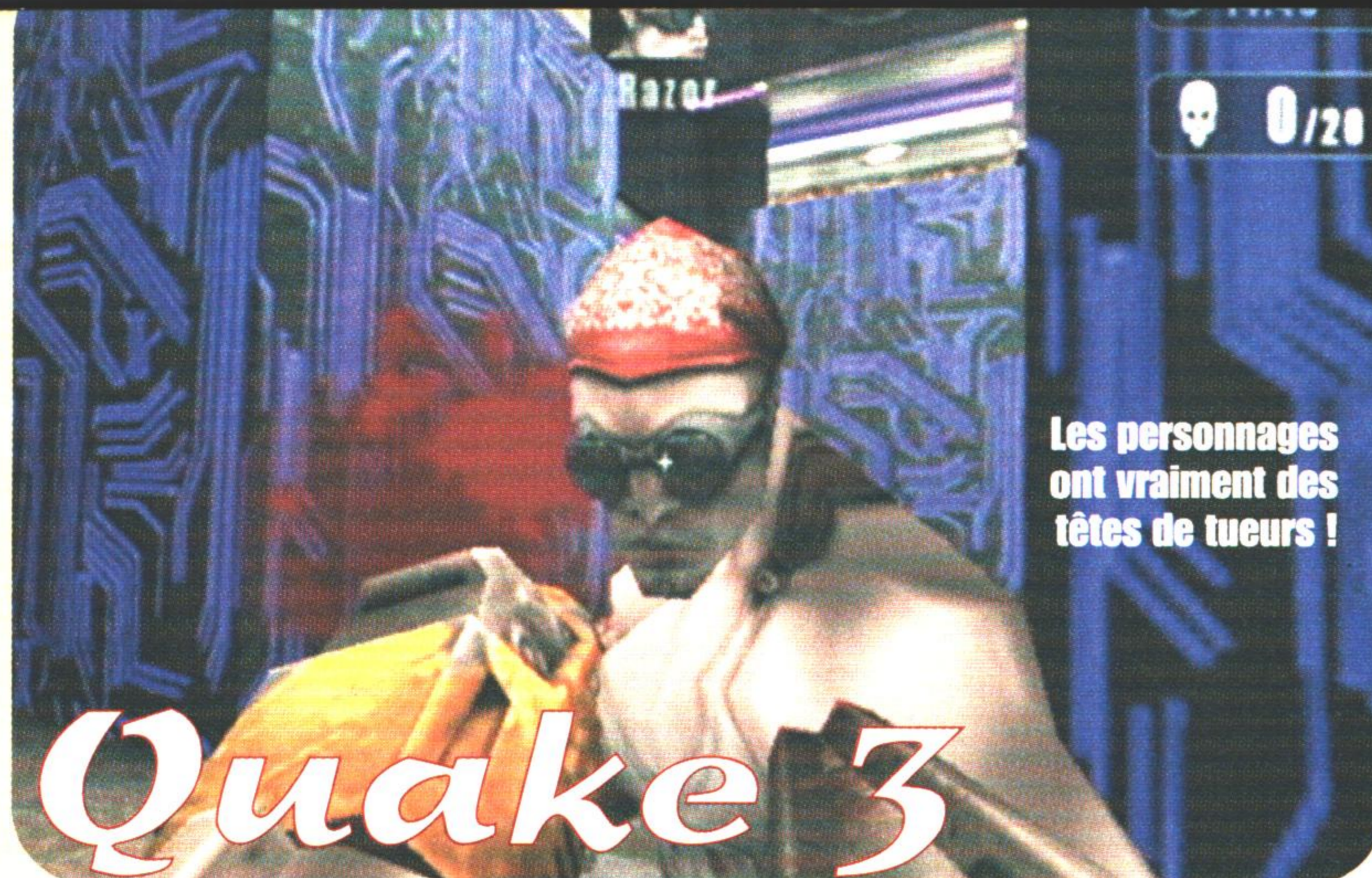




**Quake 3 débarque sur PS2 mais ne révolutionne rien du tout ! S'il présente quelques améliorations, on constate également d'incroyables déficiences !**

**A**utant vous le dire tout de suite, cette version de Quake 3 est un bon jeu si vous n'êtes pas excessivement exigeant. Les développeurs ne se sont pas contentés d'un simple « portage ». Ils ont bel et bien ajouté des bonus : deux armes, des niveaux inédits, des perfectionnements des anciennes cartes ou la possibilité d'améliorer son perso. Il y a aussi un nouveau mode de jeu, dans lequel vous devrez garder en votre possession un drapeau pendant un certain laps de temps, tout en évitant les tirs adverses, afin de remporter la victoire. Vous trouverez également plein d'autres modes, pour jouer seul, ou en équipe jusqu'à quatre simultanément. D'un point de vue technique, cette version est au-dessus d'Unreal Tournament sur PS2. En revanche, elle ne s'avère pas meilleure que la version sur Dreamcast, plus détaillée et plus rapide (bien qu'un poil moins fluide), et, surtout, jouable sur internet. Il est vrai qu'à la manette, avec un peu d'entraînement, ça finit par devenir tout à fait jouable. Quant aux graphismes, on remarque que sur PS2, ils sont moins clairs que sur Dreamcast. Enfin, les temps de chargement sont exécrables, 50 secondes pour charger un niveau, et 25 pour revenir au menu principal ! Vous trouverez Quake 3 maxi-moisi ou génial, selon que vous êtes sourcilieux ou non.

48



Les personnages ont vraiment des têtes de tueurs !

# Quake 3 Revolution

**La réalisation graphique est bonne (moins bonne toutefois que sur Dreamcast).**



**Il faut fragger !**

**Ce niveau « spatial » contient de nombreux trampolines. Vous pouvez rebondir !**



**Genre:** Doom-Like  
**Editeur:** Electronics Arts  
**Textes/Dialogues:** Français/Français  
**Nombre de joueurs:** 1 à 4

**Graphismes**  
89%

C'est très beau, mais pas autant que sur Dreamcast. Des décors gothiques, ou futuristes – ou les deux.

**Son**  
90%

Une ambiance sonore à réveiller les morts...

**Maniabilité**  
86%

On ne peut jouer qu'avec la Dual Shock. Mais les développeurs ont fait un effort, c'est jouable.

**Durée de vie**  
88%

Les modes solo et multijoueur sont relativement complets.



**Intérêt**

Pourquoi ne peut-on pas jouer au clavier ? et pourquoi les temps de chargement sont-ils aussi longs ?

**86%**

NINJA

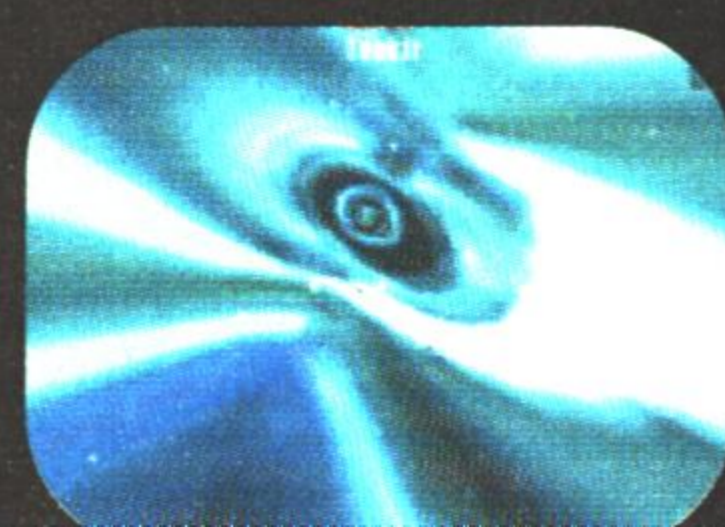


## Révolutionne quoi ?

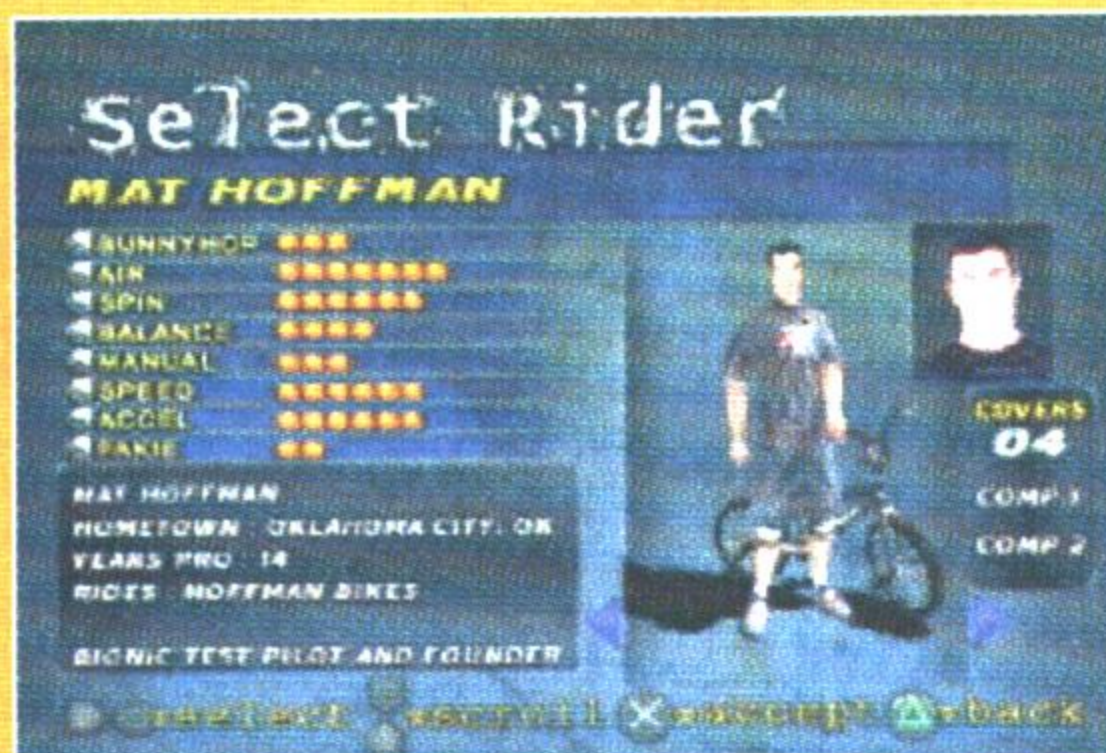
Entendons-nous bien, Quake 3 sur PS2 n'est pas un mauvais jeu. Mais j'ai du mal à accepter des loading aussi longs ! Et puis, j'aurais bien voulu brancher un clavier et une souris sur les ports USB de la PS2... Même si la réalisation graphique n'est pas aussi impressionnante que sur Dreamcast, il faut bien avouer que les possibilités de la PS2 commencent à être assez bien exploitées. Mais pour ma part, je ne vous conseillerais pas plus Unreal que Quake...



**Avec le rail gun, vous pouvez tuer un ennemi d'un seul coup.**







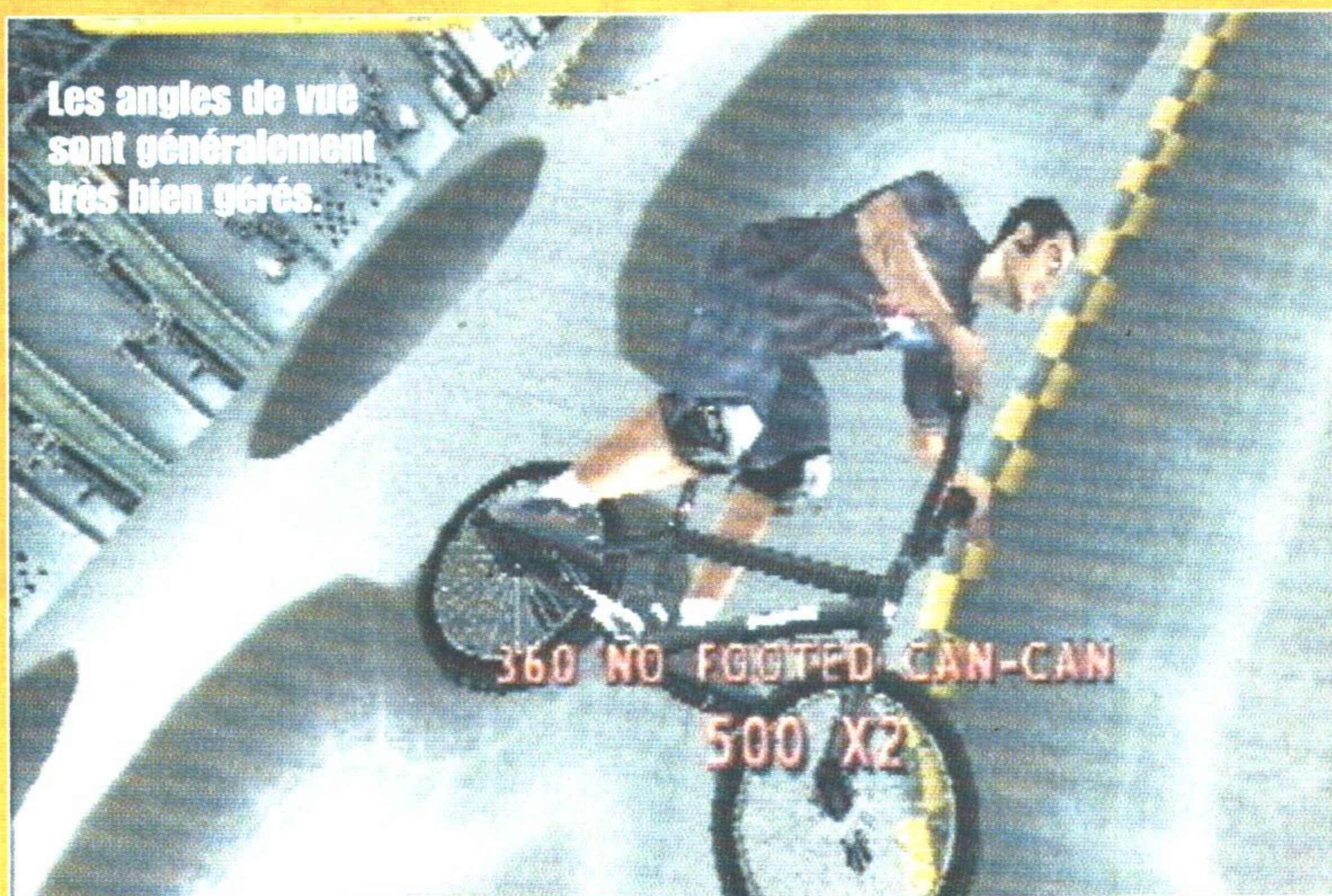
Après Tony Hawk, Mat Hoffman... il n'y a pas de doute, Activision revisite le genre, en vous proposant du BMX à la place du skate. Une recette éprouvée !

**M**at Hoffman reprend, dans les grandes lignes, ce qui a fait le succès de Tony Hawk. Avec des BMX, et les vrais champions qui vont avec : Rick Thorne, Dennis McCoy, Kevin Robinson, etc. Dès le départ, la prise en main ne pose aucune problème, on fait quelques figures, histoire de tester le terrain, et on remarque qu'il en reste toujours plein à effectuer, si ce n'est que les réactions d'un BMX diffèrent de celles d'un skate. Vous retrouvez diverses options de jeu : career mode, two players, single session, free mode et view videos. Pour progresser en mode carrière, et débloquer les circuits (un au départ et une dizaine à la fin), vous devez remplir des challenges bien précis : briser des lampes, battre des scores (15 000 points), ou attraper les lettres T.R.I.C.K. Un challenge gagné correspond à une couverture de magazine dans votre « poche ». Par exemple, pour débloquer le troisième circuit, vous devez avoir au moins huit couvertures. Plus vous avancez et plus la progression se complique... Mat Hoffman propose aussi un éditeur de niveaux complet pour constituer des circuits selon vos goûts. La réalisation sonore est exemplaire, avec des musiques de groupes célèbres (rock alternatif et dérivé...) tels que Jurassic 5, Fluke ou encore B52's. Graphiquement, Mat Hoffman reprend le moteur 3D du premier Tony Hawk et s'en sort plutôt bien, malgré de très rares bugs d'affichage.

# Mat Hoffman's Pro BMX



Les figures sont nombreuses et très impressionnantes.



Les angles de vue sont généralement très bien gérés.



Le premier circuit n'est pas sans rappeler celui du jeu Tony Hawk.

Genre: Sport  
Editeur: Activision  
Textes/Dialogues: Anglais/Anglais  
Nombre de joueurs: 2

 **Graphismes** 88%

On a vu plus beau sur PSone, mais les décors sont sympas. On s'y croirait.

 **Son** 91%

De vraies musiques de groupes de rock, c'est trop bon !

 **Maniabilité** 90%

Plutôt simple, sauf si vous n'avez pas l'habitude de ce genre de jeu.

 **Durée de vie** 90%

Des challenges à la pelle, un éditeur de niveaux et un mode deux joueurs, c'est cool.

 **Intérêt**

Peu de nouveautés... mais tous les ingrédients sont là, et vous vous amusez jusqu'au bout de la nuit.

**90%**

LUK



## Prête-moi ton BMX !

Sans jouer la carte de l'originalité, Mat Hoffman est une réussite. On s'amuse à faire des figures étourdissantes sans trop de difficulté. J'ai adoré l'éditeur de circuits, vraiment excellent. Vous pouvez tout faire ou presque... Le jeu est bien réalisé et les musiques sont excellentes. Si vous avez aimé Tony Hawk, vous ne serez pas dépayés, il s'agit du même jeu, mais avec des BMX. Super !





TEST 

PS2  
PlayStation 2

# Gungriffon Blaze

**Piloter de grosses bécanes volantes, ça le fait !**

**D'**entrée de jeu, on a le choix entre cinq missions et un entraînement. Après le briefing (d'autant plus important que vous n'avez pas de carte), vous remplirez des missions plus que banales : détruire les bases, des fortifications... Avant chaque mission, vous customiserez votre appareil. Le jeu est classique : vous détruisez des ennemis tout en défonçant le décor pour récupérer des munitions, de nouvelles armes, des outils, etc. Par contre, Gungriffon exploite à fond les capacités de la PS2, et avec l'expérience, on enchaîne les actions avec une fluidité déconcertante. D'une simple pression, on ne marche plus, on glisse. De plus le jeu est totalement interactif avec les décors : dans les dunes si on rate sa cible, on soulève du sable.



**Pas la peine de courir, je t'aurai.**

**Même les hélicoptères n'ont plus de refuge dès qu'on vient les chercher.**



Genre: Shooting  
Editeur: Swing Entertainment  
Textes/Dialogues: Anglais  
Nombre de joueurs: 1

 Graphismes **85%**

En se rapprochant on peut apprécier à leur juste valeur les mécha. Dommage de détruire un si beau décor.

 Durée de vie **80%**

Certaines missions sont courtes, Mais les bonus vous demanderont beaucoup de temps.



Intérêt

Un titre extrêmement bien réalisé, que les passionnés ne rateront certainement pas.

**84%**

Genre: Action  
Editeur: 3DO  
Textes/Dialogues: Français/Français.  
Nombre de joueurs: 1

 Graphismes **87%**

De multiples armes et costumes, des décors travaillés et variés.

 Durée de vie **86%**

Vous passerez du temps à retrouver votre chemin, puisqu'il n'y a pas de carte...



Intérêt

Classique mais bien réalisé, le jeu convaincra les amateurs.

**79%**

50

TEST 

PS2  
PlayStation 2

# Warriors of Might and Magic

**Accusé de tous les torts, vous êtes condamné à la peine maximale...**

**C'**est pourquoi vous vous retrouvez dans la fosse aux lions, presque nu et sans arme. Après avoir récupéré une massue sommaire et une magie, vous passerez par des lieux peu hospitaliers où vivent orcs, gobelins et araignées. Outre le classique « je ramasse des armes et des items et je découpe tout ce qui bouge », vous explorerez les lieux à la recherche d'une clé, d'un levier... Et vous accomplirez des quêtes incongrues, comme trouver une potion pour un corbeau, ou faire du feu pour un spectre qui meurt de froid ! La maniabilité ne vous posera aucun problème.



**Ces araignées ont fait leur nid ici, et elles arrivent par milliers.**

**Vous avez récupéré une arme efficace qui est associée à une magie.**







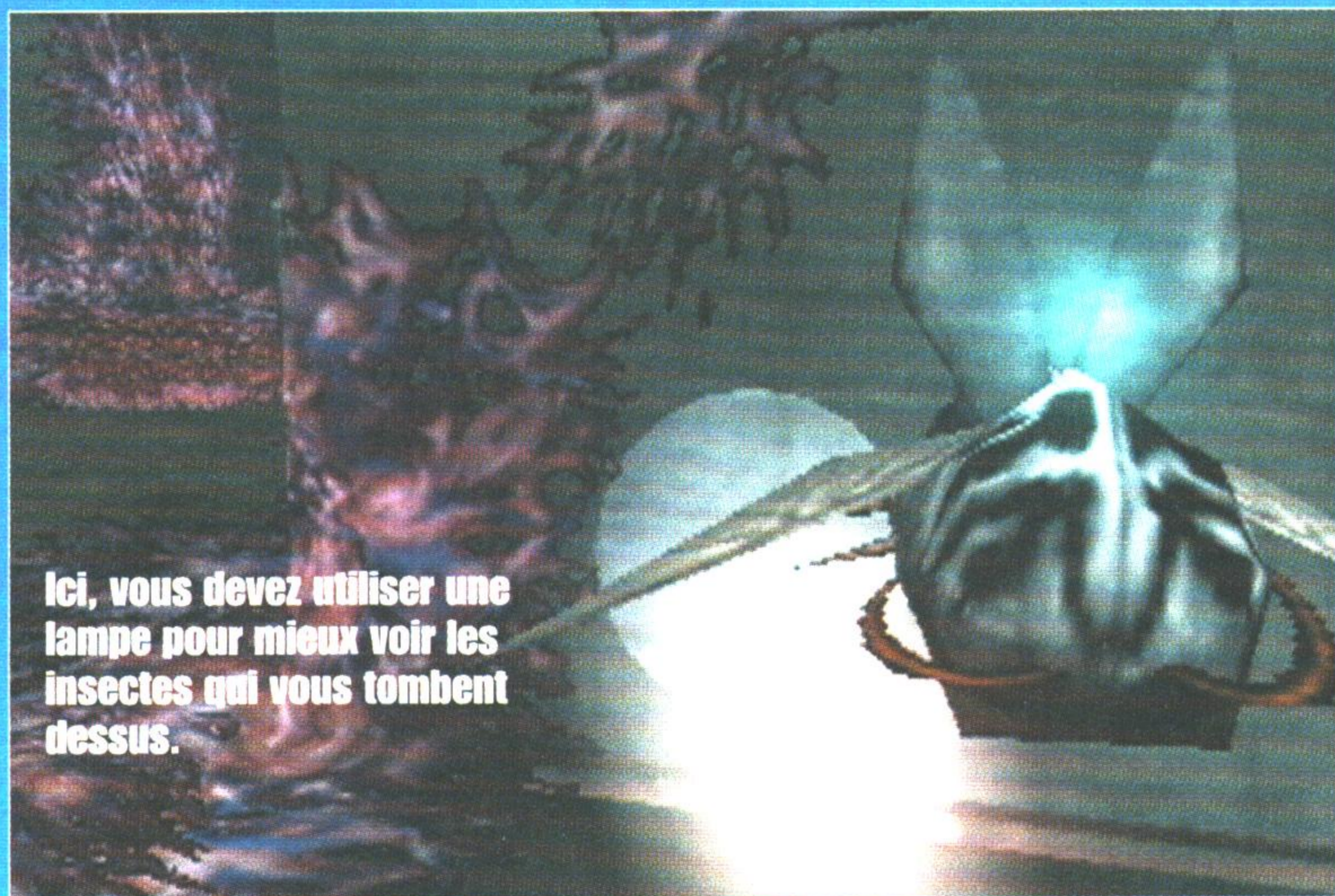
# Extermination

*Si je vous dis un Resident Evil-like où l'on remplace les zombies par des insectes, ça vous met en appétit ?*

**V**ous êtes Dennis Riley, un Marine envoyé dans une base polaire. Très vite, vous vous rendez compte que des événements bizarres se déroulent dans cette base. Vous devrez donc retrouver votre équipe et comprendre ce qui s'y produit avant de tout détruire. Mais la tâche se révèle ardue, car des insectes rampants et volants vous mordilleront les pieds et surtout vous infecteront avec un mélange de bactéries plutôt efficace. Si votre taux d'infection atteint 100% votre barre de vie diminuera et vous serez empoisonné. Pour pallier à ce désagrément, vous devrez vous soigner avec un vaccin dans une salle spéciale. Les autres personnages infectés se transformeront eux en monstre. Pour vous en débarrasser, vous pourrez customiser votre armement avec les divers objets trouvés. La majeure partie du jeu vous demandera d'explorer entièrement la base, et il n'est évidemment pas rare d'être bloqué par des portes fermées à clé ou avec un code. Mais attention ! Derrière certaines portes vous attend une nuée de parasites, et rien d'autre. L'action est omniprésente, et Dennis pourra effectuer plusieurs mouvements : sauter, se cramponner, se faufiler dans les bouches d'aération... Ce qui vous promet des morts variées telles que finir écrasé par un train, soufflé par une explosion et bien d'autres gâteries.



**En utilisant cette machine, vous ferez disparaître toute trace de virus de votre organisme.**



**Ici, vous devez utiliser une lampe pour mieux voir les insectes qui vous tombent dessus.**



**Lorsque vos amis se transforment en monstre, une seule solution : blaster.**

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

 **Graphismes**  
88%

Le design des monstres est sympa, et les effets spéciaux rendent bien.

 **Son**  
82%

La musique est peu présente, mais ce sont surtout les bruitages qui manquent de punch.

 **Maniabilité**  
90%

Classique, mais efficace. Le personnage réagit bien aux mouvements du pad.

 **Durée de vie**  
86%

On avance assez vite, la grande difficulté étant de récupérer des bonus sont cachés (surtout les armes).

 **Intérêt**

Un jeu pas très effrayant mais plutôt bien réalisé, qui remplit son rôle : nous distraire.

**87%**

**NINJA**



## Exterminez-les tous !

Avec Extermination, on ne s'ennuie pas. On manipule aisément le héros, et les développeurs ont imaginé un cocktail de situations diverses et variées. Cependant, le jeu reste linéaire, et on ne vous demandera pas d'intense réflexion. Le scénario est intéressant quoique parfois prévisible. C'est surtout la réalisation qui est réussie. Au final, ce jeu se révélera bien fun avec une pointe de gore.





*Silpheed nous vient d'un vieil ordinateur japonais (1986), en passant par une version Mega CD (Sega) de 1993. Force est de constater que ce classique n'a pas vraiment été dépoussiéré.*

**L**e principe de ce shoot vertical reste strictement le même, seuls les graphismes ont changé. Vous dirigez le Silpheed, un super vaisseau de combat, en slalomant entre les salves de tirs ennemis et en dégommant des aliens de toute sorte à travers l'univers. Vous trouverez des boss à mi-niveau, et, comme à l'accoutumée, en fin de niveau. Le gameplay reste en 2D, avec une réalisation est 3D, le parcours et les angles de vue étant précalculés. Les graphismes sont de bonne facture, avec des décors (classiques) et des effets visuels très convaincants : particules, lasers, explosions atomiques, rayons de lumière, nuages de poussière... Le Silpheed peut embarquer deux types d'armes, à sélectionner, au choix, sur le flanc gauche et droit. Si au début, vous n'en possédez qu'une, il est possible, en gagnant vos galons, d'en débloquer de nouvelles : laser, bombes au napalm, etc. Libre à vous d'utiliser indépendamment l'une ou l'autre des armes, voire les deux en même temps. Un ravitaillement en vol, marqué à chaque milieu de niveau, permet de recharger les boucliers et de modifier l'armement. Silpheed est un shoot plutôt bien, classique et joli, mais on regrette tout de même sa durée de vie très courte (à peine deux heures), l'impossibilité de jouer à deux et un système d'armes assez simple (absence de power-up et de bombes).



Ce boss de mi-niveau est vraiment imposant !

# Silpheed



La réalisation graphique est plutôt réussie.



D'énormes rayons pulvérisent des astéroïdes. Eloignez-vous !

52

Genre: Shoot-them-up  
Editeur: Virgin  
Textes/Dialogues: Anglais/Anglais  
Nombre de joueurs: 1

 Graphismes 88%

Les décors sont classiques mais plutôt jolis. Les cinématiques sont longues et splendides.

 Son 86%

La plupart des musiques collent bien à l'ambiance.

 Maniabilité 87%

Pas de difficulté. On aurait quand même apprécié une option de réglage de la vitesse du vaisseau.

 Durée de vie 75%

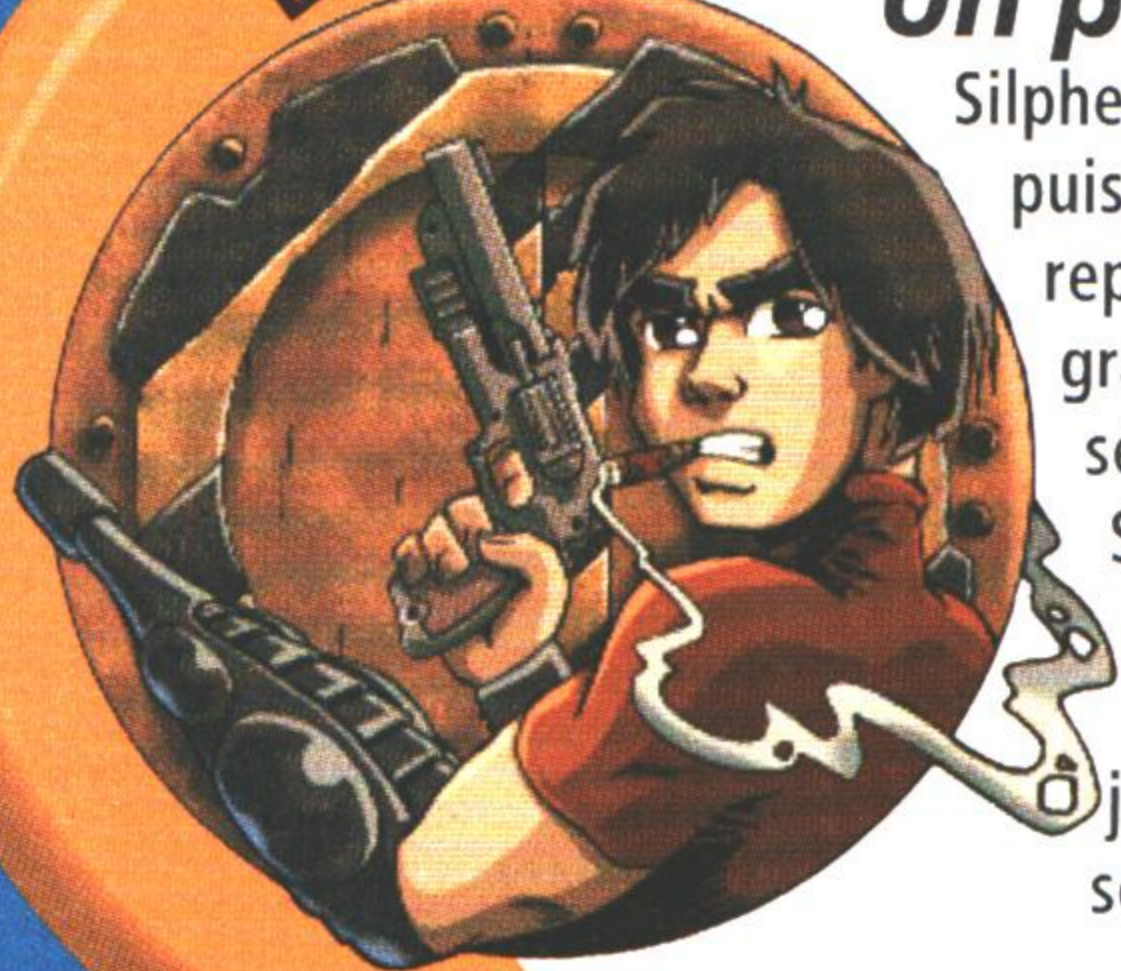
Trop court, et on se lasse vite de jouer tout seul.

 Intérêt

C'est le problème, Silpheed manque d'intérêt malgré une bonne réalisation. A réserver aux nostalgiques.

79%

LUK

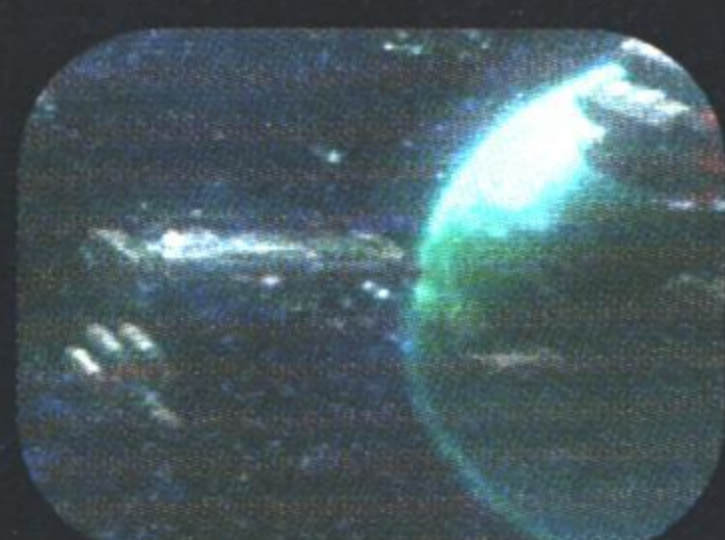
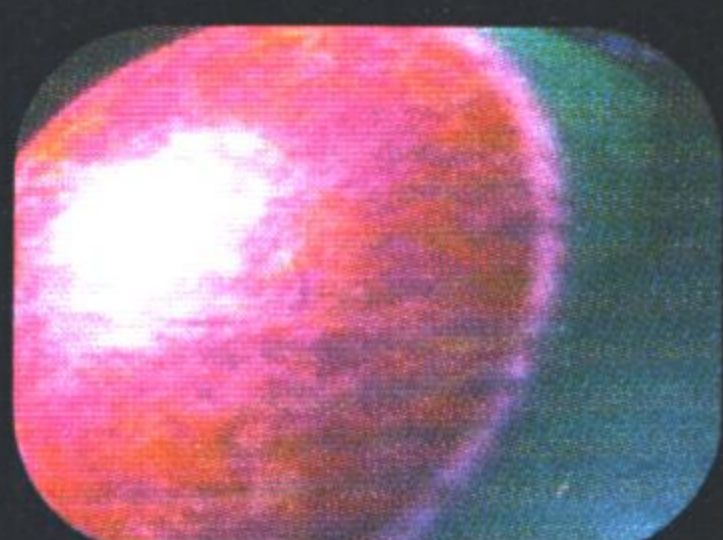
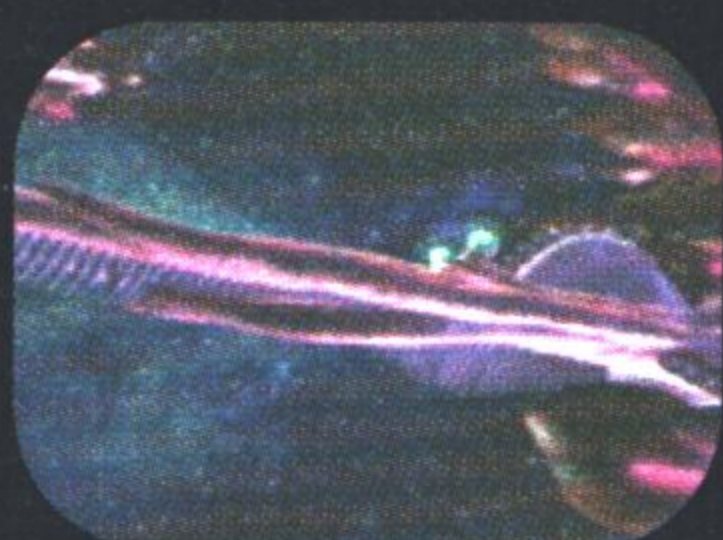


## Un peu trop classique...

Silpheed n'est pas vraiment une nouveauté, puisque les développeurs de Game Arts ont repris un jeu déjà existant, en améliorant les graphismes et en ajoutant de splendides séquences en images de synthèse. Certes, Silpheed est bien réalisé, mais c'est au niveau de l'intérêt que ça coince : durée de vie très courte, pas de mode deux joueurs... On en fait vite le tour, après seulement quelques heures.



Vous filez à travers les nuages tout en évitant les éclairs dégagés par ce monstre.





# TEST

PS2  
PlayStation 2



*La célèbre bande du Livre de la jungle se prête au défi de la danse et du karaoké avec joie et bonne humeur.*

# Le Livre de la Jungle Groove Party

**L**e Livre de la Jungle Groove Party vous propose de pratiquer officiellement un sport plutôt rare dans nos contrées, mais très pratiqué au Japon, la danse sur tapis ! Cet accessoire, indispensable pour réellement s'amuser, peut être acheté séparément (le jeu et le tapis sont vendus ensemble pour 399 francs). Le principe de jeu consiste à écouter une musique en sautant sur les flèches du tapis (ou en appuyant sur les boutons de la manette) au moment opportun, c'est-à-dire celui où les flèches, qui défilent à l'écran, passent sur des cercles. Tout n'est qu'une question de musique, de rythme et d'ouïe fine. Si vous trompez sur trop de flèches, votre personnage tombe par terre et au bout de trois fois, il faut recommencer le niveau. Il est possible de déclencher des icônes de power-up, pour gagner plus de points ou pour faire tomber les adversaires. Le mode principal (jouable seul ou à deux) reprend la trame du film. Entre les scènes cinématiques, Moogli rencontre un personnage (Balloo, Junior, Shere Khan, etc.) avec qui vous devez danser. Groove Party propose neuf chansons, sympas et très variées, certaines en français, d'autres en anglais. Si la durée de vie est très courte (une heure pour le finir), Groove Party propose 5 niveaux de difficulté (de facile à méga-dingue) et un mode deux joueurs. La réalisation, plutôt étonnante, propose d'excellentes scènes en images de synthèse (assez longues) et des niveaux en 3D proches d'un dessin animé. C'est propre, bien animé, et la maniabilité s'avère simple. Une expérience unique.

**Dancez aux côtés des personnages du Livre de la Jungle !**



**La couleur des flèches vous permet de connaître votre niveau de performance.**



**Genre:** Musique  
**Editeur:** Ubi-Soft  
**Textes/Dialogues:** Français/Français, anglais  
**Nombre de joueurs:** 2

**Graphismes**  
92%

On retrouve l'ambiance du dessin animé, avec une bonne 3D et des images de synthèse éblouissantes.

**Son**  
89%

Les musiques sont très variées, aussi bien au niveau du style que du rythme.

**Maniabilité**  
91%

Simple... il suffit de suivre le rythme de la musique

**Durée de vie**  
88%

Très courte, mais on y rejoue avec plaisir, seul ou à deux, dans un des 5 niveaux de difficulté.

**Intérêt**  
Pour tous les joueurs fans du Livre de la Jungle, ce jeu est un must; pour les autres, c'est une curiosité.

**91%**

**LUK**



## Des petits bonds !

Le Livre de la Jungle Groove Party est à conseiller aux plus jeunes joueurs. Pour ma part, je préfère Dance Dance Revolution et ses musiques disco. Groove Party propose également un mode karaoké et quelques bonus, comme un clip vidéo de Lou Bega. Au début, je pensais qu'il s'agissait d'une pâle copie des jeux de musique de Konami, mais, au contraire, c'est un vrai jeu de danse, aussi joli que musicalement intéressant.

**Déclenchez des bonus spéciaux pour gagner plus de points.**



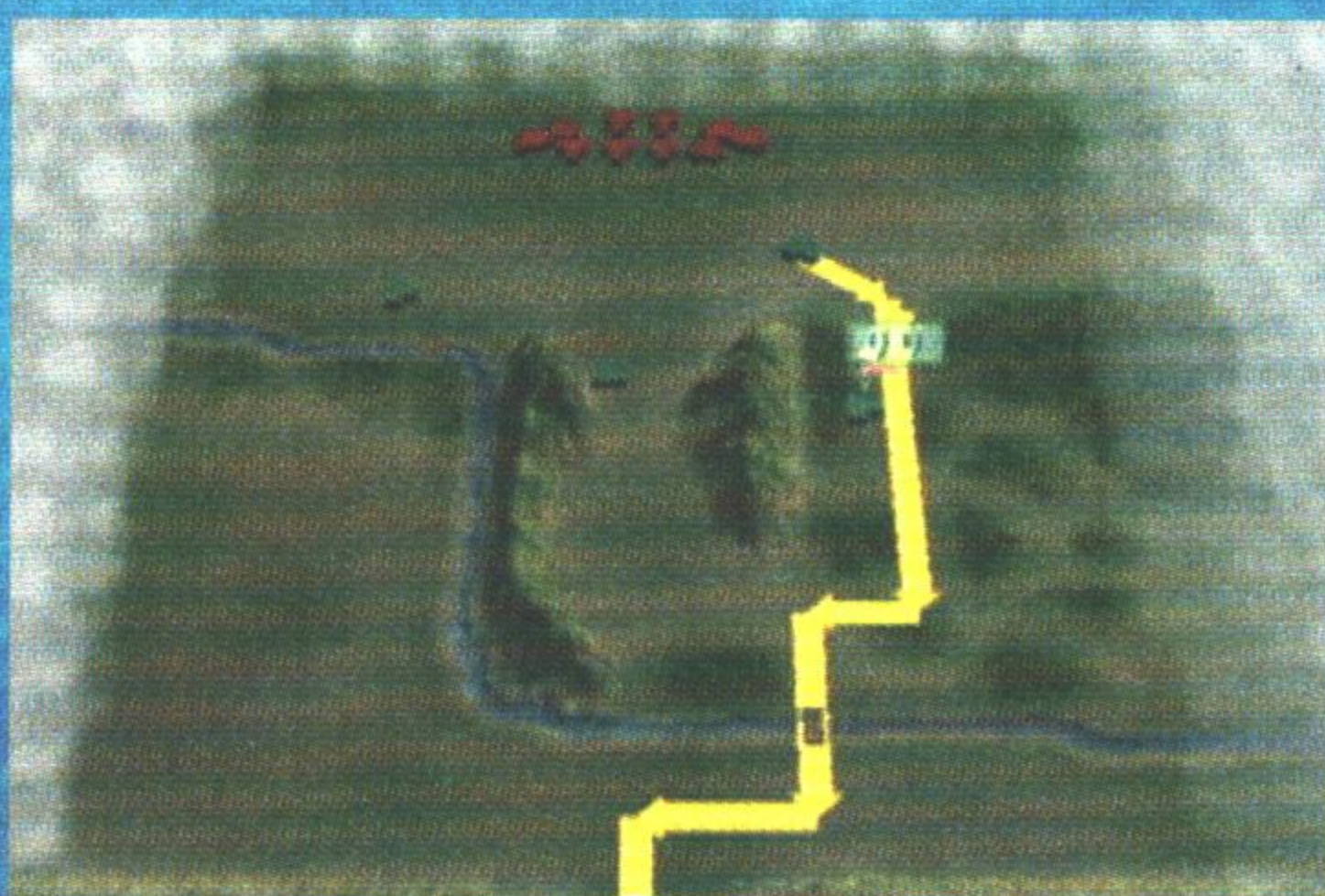


# Kessen 2



Les magies sont très efficaces si vous les centrez sur la bonne zone.

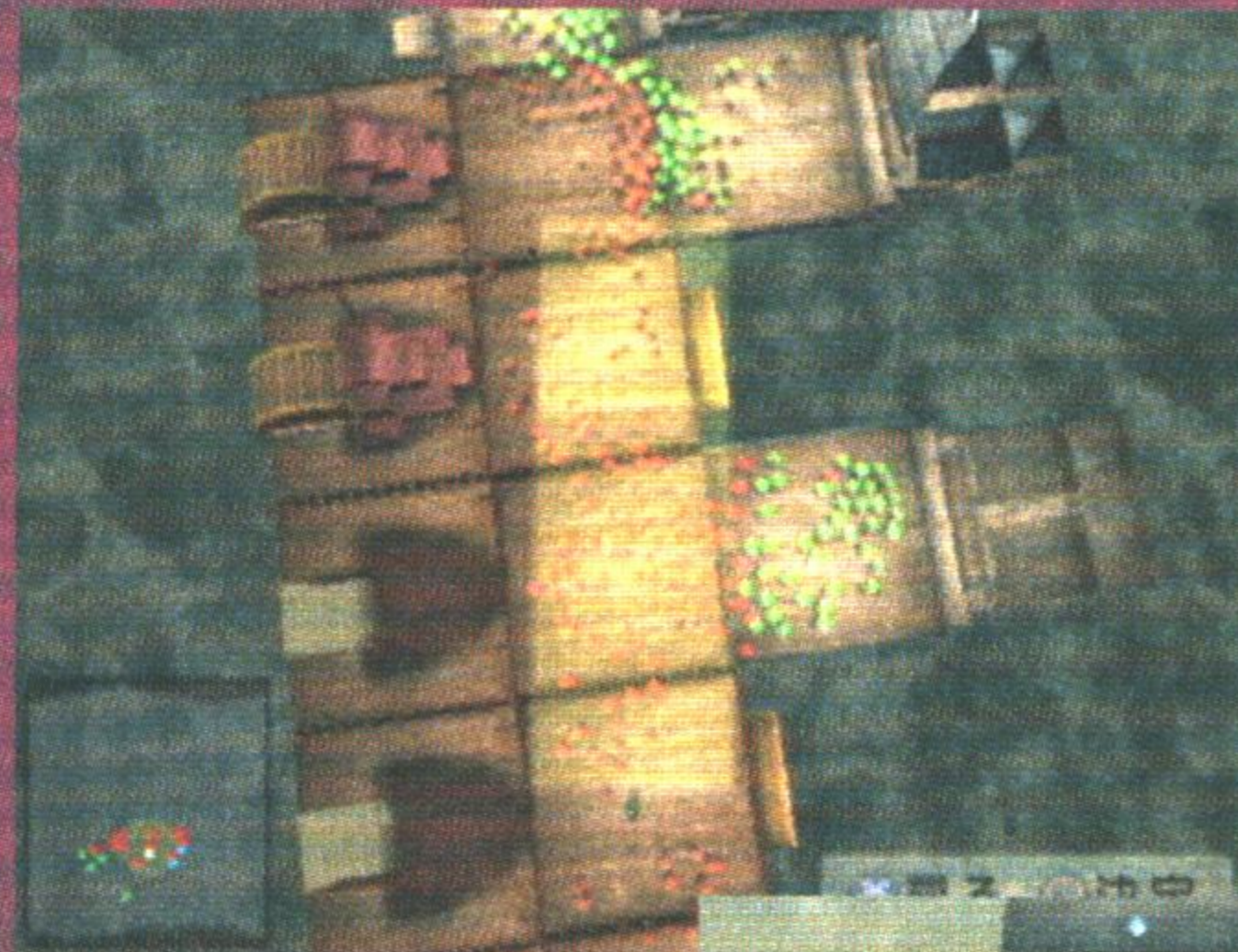
*Pour sauver sa belle, il faut se battre ! Ambiance de samouraï, grandes batailles épiques... on a beaucoup parlé de Kessen 2, mais tient-il ses promesses ?*



Les mouvements des armées se font sur la carte.

## BATEAU

Les batailles navales sont un passage amusant du jeu. Cela change un peu... Elles se déroulent sur de gigantesques morceaux de bois flottant, pourvus de grands ponts. Ce qui facilite grandement les abordages ! Les bateaux n'ont aucun moyen d'attaque ou de défense propre ; ce sont les troupes qui se battent entre elles.



Vues de dessus, les forces en présence se distinguent bien.

La zone de combat est limitée aux ponts des navires. Les magies y sont dévastatrices !



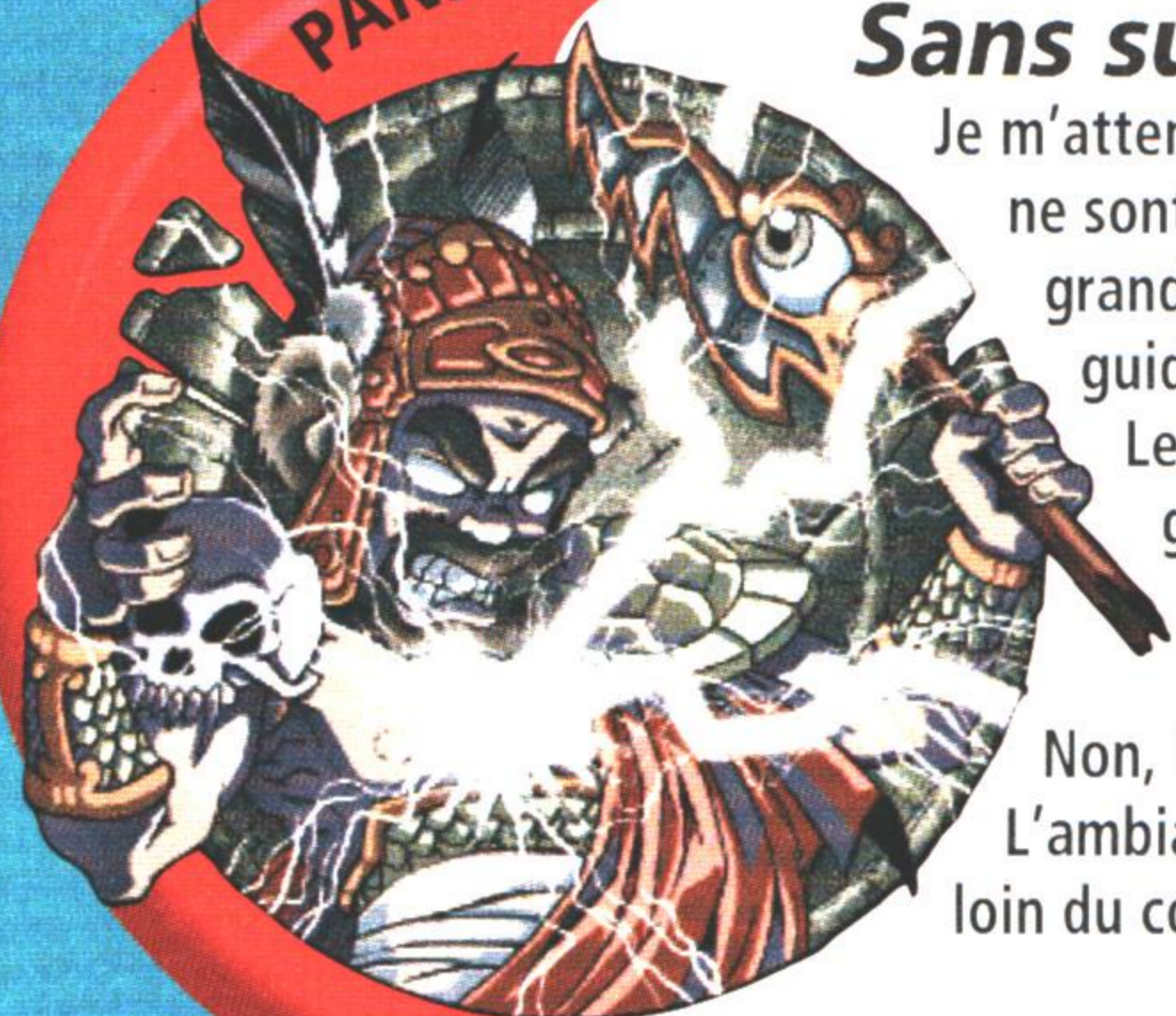
La prise d'une ville n'est pas une affaire simple, il faudra enfoncer les portes !



54

**K**essen 2 mélange un peu les genres ! Toute la partie wargame est assez simple. Deux ou trois généraux vous exposent chacun son plan (en japonais, ce qui ne pose pas de problème, puisque tout est détaillé sur une carte, avec des icônes), à vous de trancher. Selon le général que vous aurez laissé « s'amuser », les résultats vont varier : inventions de nouvelles machines de guerre, entraînement des troupes... Enfin, vous arrivez sur le champ de bataille ! Dès lors, vous incarnez un des généraux, au choix. Vous pouvez passer d'une armée à l'autre instantanément. Dans cette phase, le jeu ressemble énormément à Dynasty Warriors 2 (ce qui n'a rien d'étonnant, puisque c'est Koei l'éditeur... y aurait-il du recyclage de routine dans l'air ?). Vous débitez de l'ennemi en rondelles, vous utilisez vos magies (très efficaces, au demeurant), vous vous débrouillez pour retourner la situation dès qu'une armée est en mauvaise posture... Au niveau de la stratégie, on peut faire quelques manœuvres d'encercllement, et attaquer une unité ennemie avec plusieurs alliées. Vous êtes très guidé, et même si vous pouvez modifier les plans originaux, l'impact de vos interventions, hors utilisation de magie, restera très réduit. De même, il n'est pas possible de fondre deux armées qui ont perdu beaucoup d'hommes en une seule. Bref, c'est un wargame pour débutant, qui, en revanche, possède une excellente ambiance. Une sorte de mélange entre Tigre et Dragon et Braveheart ! Le tout agrémenté de très belles scènes cinématiques.

PANDA



## Sans surprise

Je m'attendais à beaucoup mieux. Les graphismes ne sont pas mal, mais loin d'être aussi grandioses qu'on l'espérait. Le jeu est très guidé et beaucoup trop simple à mon goût. Les phases d'action n'apportent pas grand-chose. Quant à la tactique, il suffit de faire le tour de ses armées et d'utiliser les fury de ses généraux... Non, Kessen 2 n'est pas un bon wargame. L'ambiance sauve un peu le tout, mais on est loin du compte.







**Graphismes**  
85%

Ils sont assez inégaux, cela va du superbe au très moche.



**Son**  
85%

Les musiques sont plaisantes et le jeu est agrémenté de dialogues sympathiques.



**Maniabilité**  
90%

Même en japonais, le jeu ne pose aucun problème. C'est très simple.



**Durée de vie**  
85%

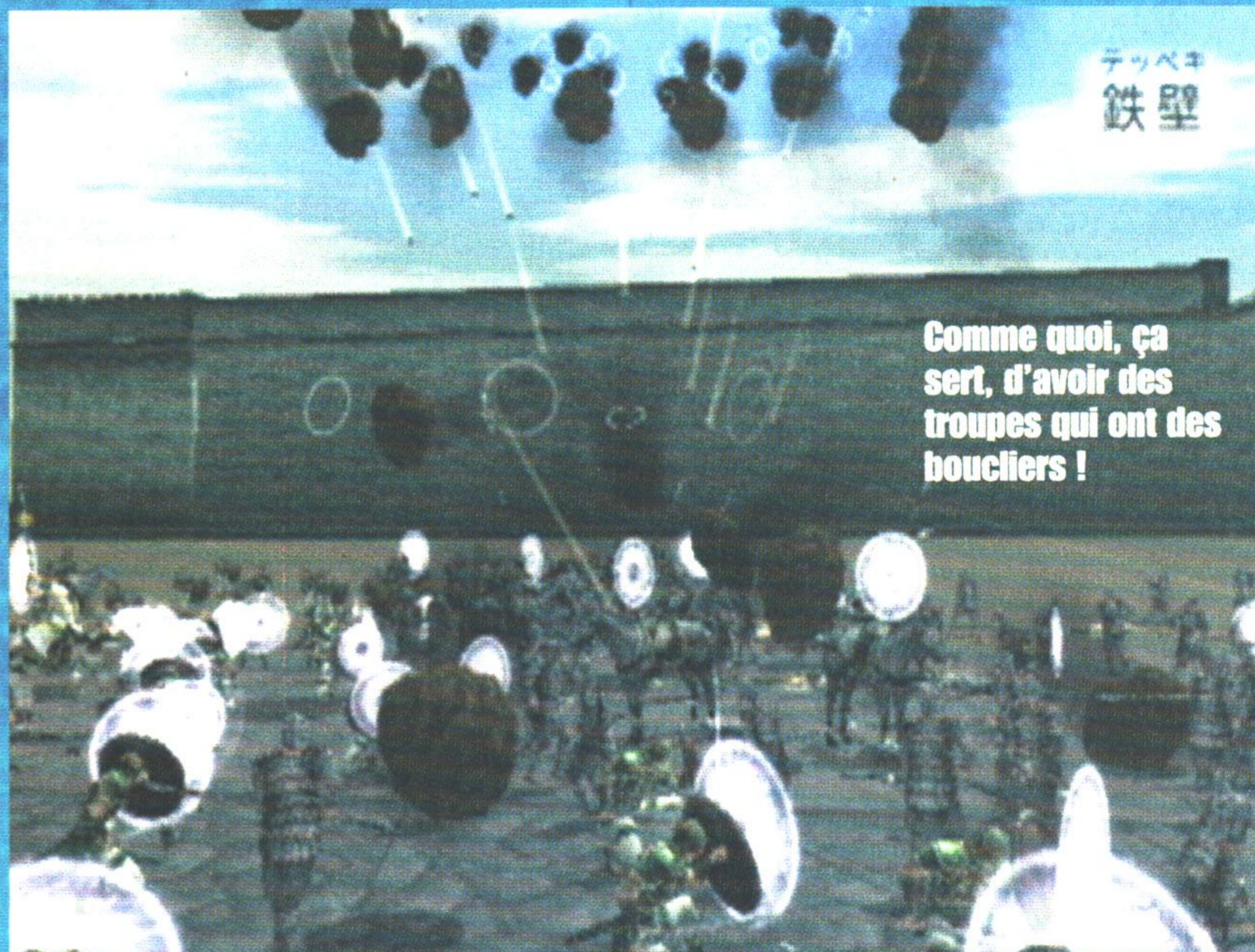
Une petite vingtaine d'heures au maximum. Un peu court, pour le genre.



**Intérêt**

Sympa, mais certainement pas le jeu du siècle. Pour les amateurs du genre uniquement.

**84%**



Comme quoi, ça sert, d'avoir des troupes qui ont des boucliers !



En attaquant l'unité d'archers, ils vont sortir leur épée et aller au corps à corps... au lieu de canarder mes troupes.



Je ne regrette pas d'avoir investi dans ces lance-flammes !



Je charge les troupes ennemies.

55



Vues de loin, les batailles sont impressionnantes.

### Essaie encore !

Le deuxième volet de Kessen est mieux que le premier. Les phases d'action apportent un petit plus. Mais, comme le dit si justement le Panda, c'est un peu léger comme wargame. La partie stratégique est faible, et la réalisation très inégale. Mais j'ai tout de même passé un petit moment bien agréable. Le trois sera-t-il le bon ?



Le point d'interrogation indique que les troupes sont désorientées.



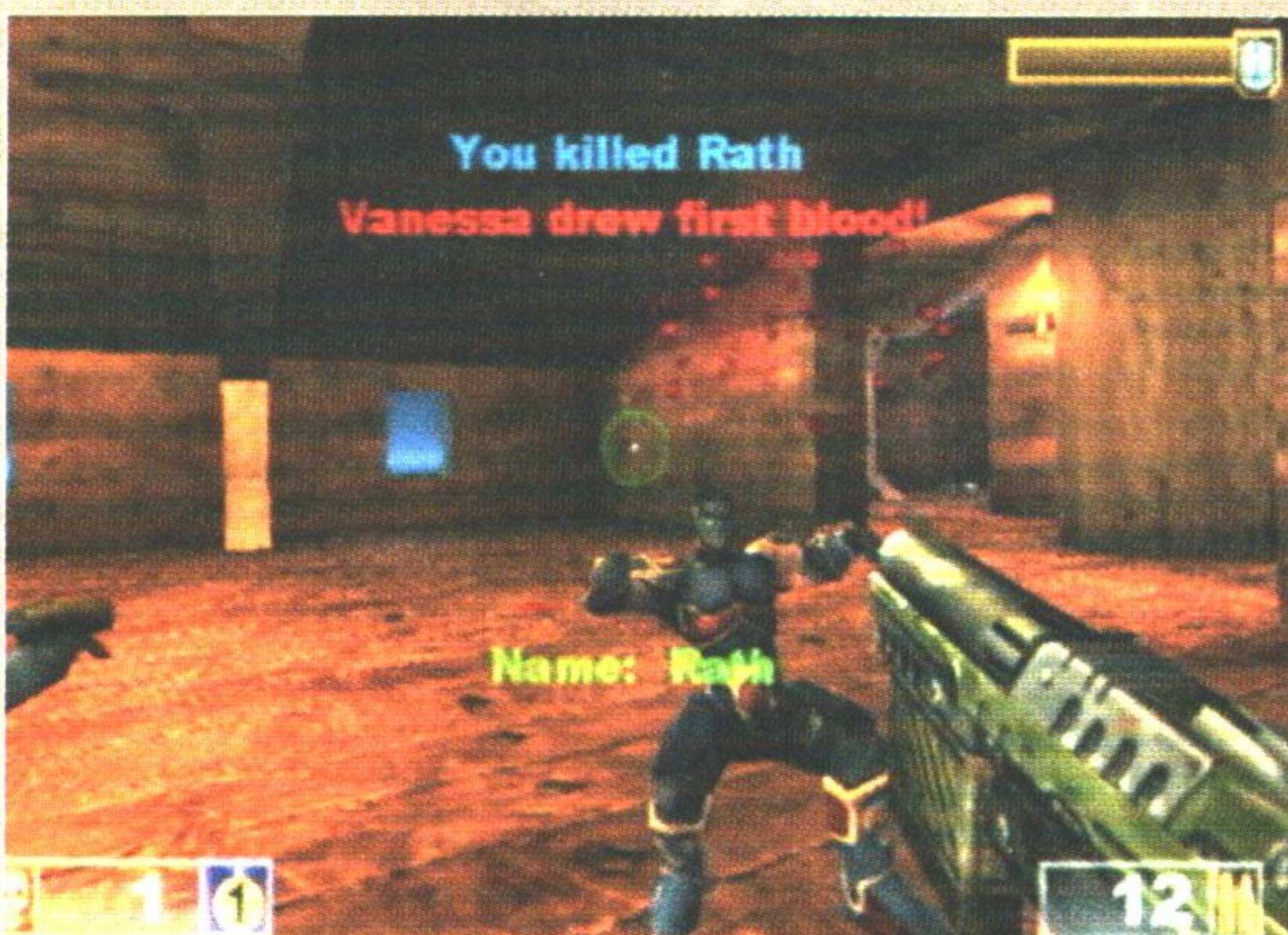
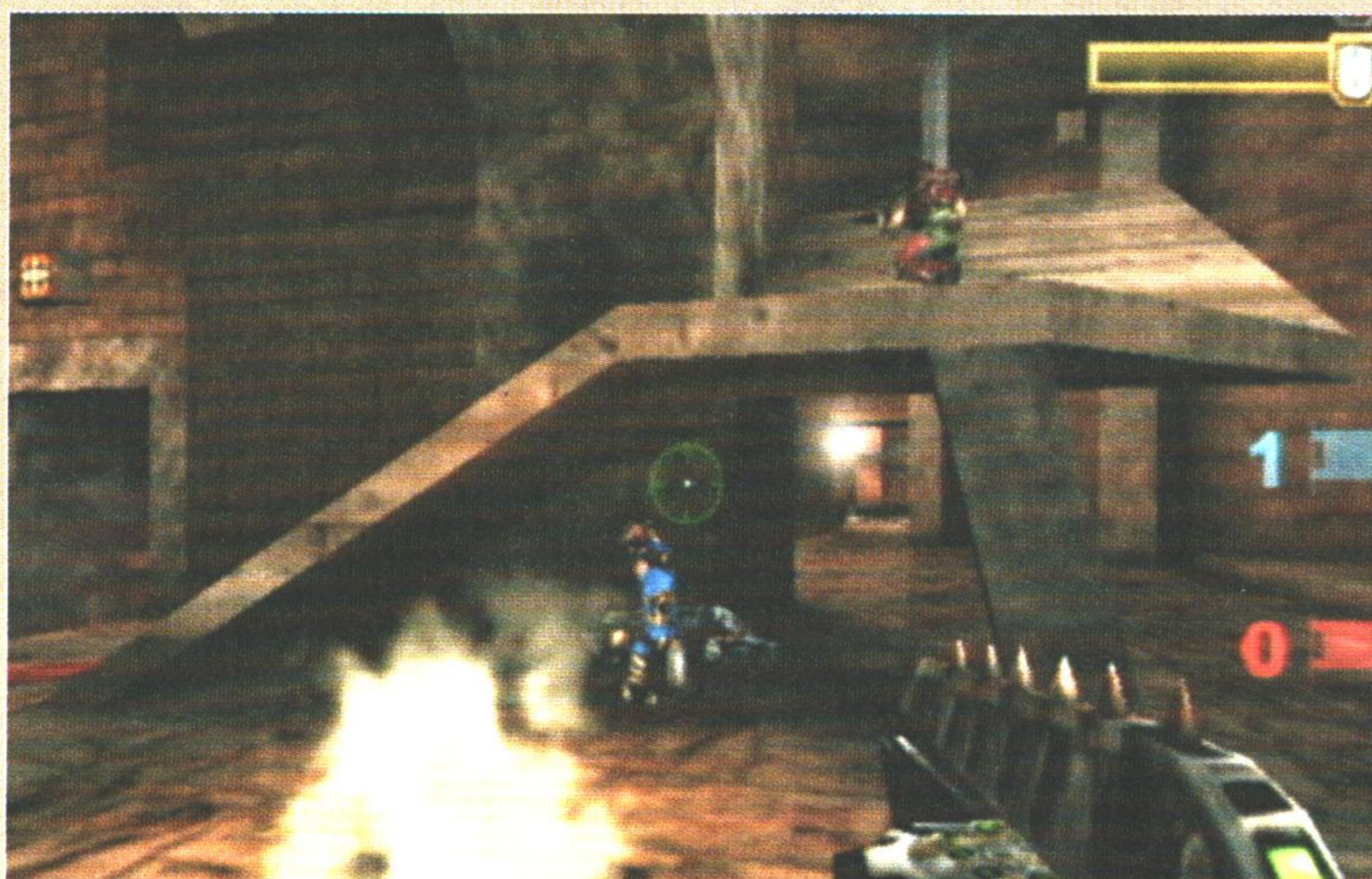


*UT débarque enfin en officiel ! On retrouve ici tout ce qui a fait le succès de la version PC, les matchs à mort et les « boucheries parties », le mode internet en moins...*

**U**nreal Tournament, tout le monde commence à connaître... La particularité de ce titre est d'offrir un tournoi tout ce qu'il y a de plus destructeur, pas de scénario donc, et encore moins d'aventure. Différents modes sont disponibles : deathmatch, domination, capture the flag, assault, multijoueur (joué à quatre), etc. En vue subjective, vous devez ainsi tuer la plupart du temps les adversaires qui se présentent à vous en usant de toutes les techniques possibles : la surprise, la dissimulation, le « rentre-dedans », etc. Lorsque vous commencez le jeu, tous les modes ne sont pas disponibles car ceux-ci se débloquent au fil de vos succès. Tout commence par le deathmatch. Les règles sont simples, le premier des participants à abattre un certain nombre d'adversaires gagne l'épreuve. En capture the flag, deux groupes s'affrontent, chacun des deux clans doit voler le drapeau adverse puis le ramener à sa base. Les modes de jeu sont simples mais aussi très efficaces. Il est pourtant dommage que cette version PS2 ne soit pas jouable en réseau (sur le net) car tout l'intérêt de la version originale (PC) venait de cette option qui, rappelons-le, permet d'affronter de vrais joueurs humains. Loïn d'égalier la version PC, UT sur PS2 est tout de même un jeu agréable.

# Unreal Tournament

La réalisation est correcte, sans plus.



Capture the flag possible dans ce mode de jeu.

Après cette partie, il est facile de retourner sur les autres.

Sniper à loisir...



Aidez votre coéquipier à revenir indemne à votre base pour qu'il ramène le drapeau. You got the Body Armor.

Genre: Doom-like  
Editeur: Infogrames  
Textes/Dialogues: Anglais/Anglais  
Nombre de joueurs: 1-4

 Graphismes  
81%

Les décors sont sympa et les architectures des niveaux excellentes. L'animation est souvent saccadée, pas terrible...

 Son  
90%

Varié et entraînant. Des voix décrivent les scènes d'actions : « Double Kill ! », « Killing Spree ! ».

 Maniabilité  
89%

A la manette, c'est plutôt jouable. C'est encore plus sympa au clavier et à la souris.

 Durée de vie  
87%

Jouer tout le temps contre la console devient un peu lassant.

 Intérêt

Unreal Tournament est pas mal, si vous n'avez jamais joué à l'original.

81%

LUK



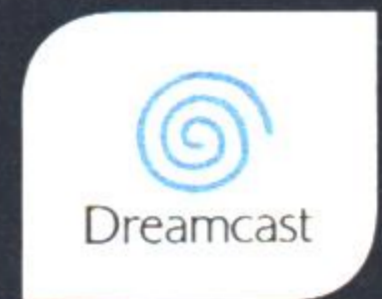
## Un simple portage ?

Quand on sait qu'UT est sorti il y a déjà plus d'un an sur PC et quand on voit de quoi est réellement capable la PS2 aujourd'hui, on est tenté de se dire qu'il s'agit d'une conversion un peu « pâlotte » au niveau graphique et de l'animation, pas très fluide. Comme le Panda m'a dit : « C'est un peu couillon d'adapter un jeu qui a été conçu avant tout pour le Multijoueur en ligne »...





TEST 



# Illbleed

**Malgré un scénario plutôt sympa, ce jeu ultra gore n'arrive pas à convaincre...**

**M**ichael Reynolds vient d'ouvrir son parc à thème appelé Illbleed, le Virtual Horror Land. Toute personne qui survivra aux « attractions » se verra attribuer un million de dollars. En dirigeant une bande de jeunes (séparément), sur environ sept niveaux, vous devrez éviter plusieurs centaines de pièges cruels, à peu près tous les dix mètres. Le sang gicle sur les murs et l'on sursaute régulièrement... La prise en main, assez simple, manque de précision. Le traitement graphique, sans être emballant, se prête bien à l'ambiance sombre et macabre de l'histoire, mais l'ensemble du jeu se révèle assez répétitif et frustrant au niveau du gameplay.



**Un piège vient de se déclencher ! Gardez votre calme.**

**En utilisant vos sens, il est possible de découvrir des secrets.**



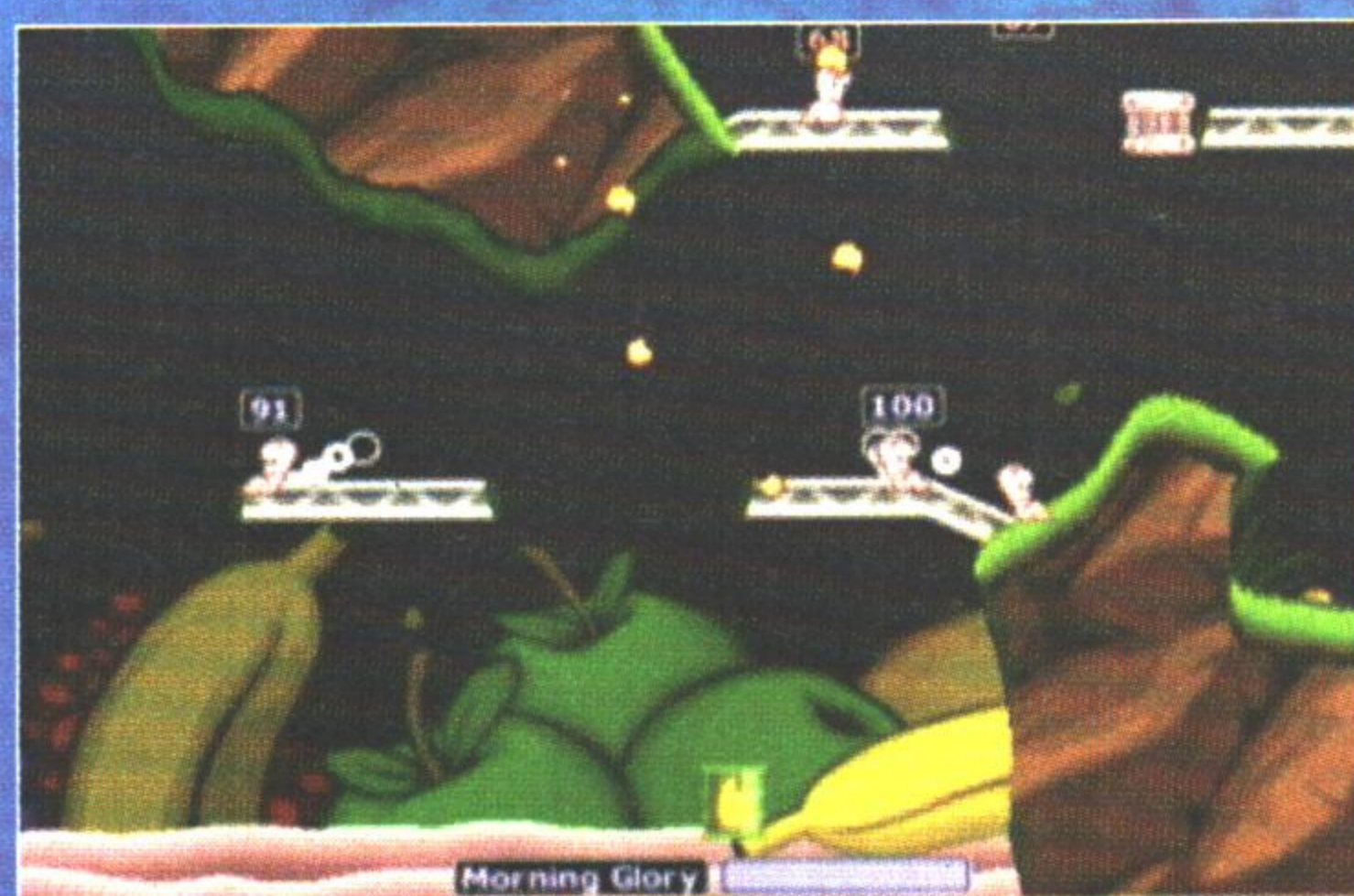
TEST 



# Worms World Party

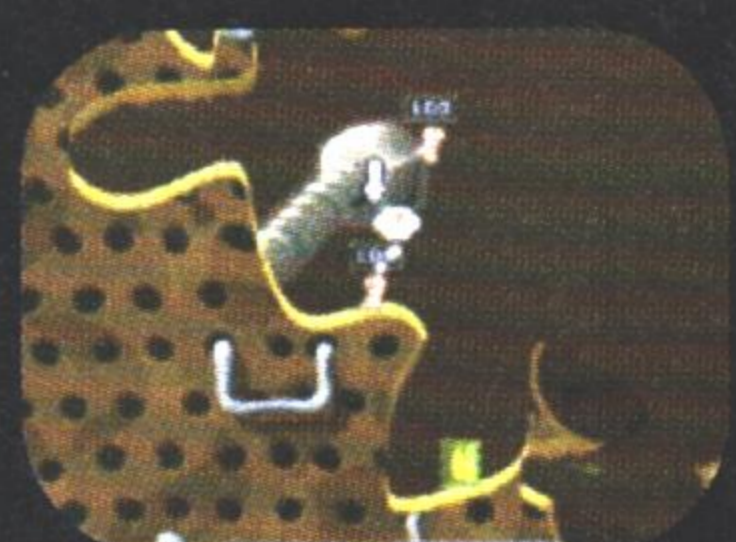
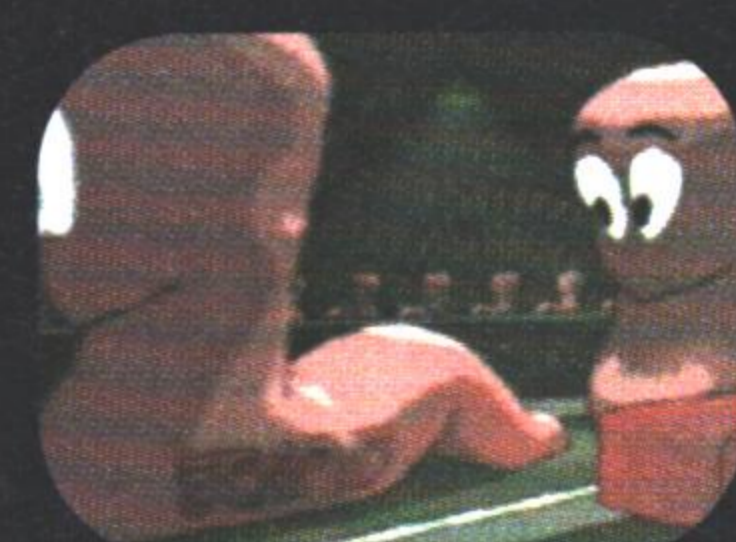
**Les célèbres vers de terre loufoques et armés jusqu'aux dents investissent le net !**

**C**e jeu de réflexion en 2D vous propose des affrontements entre deux équipes de super vers de terre complètement déjantés; chacune devant annihiler l'autre grâce à une cinquantaine d'armes: batte de baseball, vache folle, banane explosive, etc. Les développeurs de Team 17 nous ont concocté une version Dreamcast spécialement conçue pour le jeu en réseau. Le mode solo propose lui une quarantaine de missions, un mode tournoi, 20 niveaux d'entraînement, des mini-jeux sur Visual Memory. Bref, ce nouveau Worms World Party est une vraie réussite...



**Les scènes d'action se déroulent au tour par tour.**

**Vous pouvez effectuer des actions pour le moins loufoques, comme un coup de batte de baseball.**



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

**Graphismes**  
70%

Les décors sont bien glauques mais plutôt simples... On a vu mieux sur Dreamcast.

**Durée de vie**  
82%

Si vous avez le courage d'y jouer, cela peut durer de longues soirées.



**Intérêt**

L'ambiance est assez convaincante, mais la réalisation, la répétitivité des scènes, et le gameplay manquent de finesse.

71%

**Genre:** Réflexion/stratégie  
**Editeur:** Titus  
**Textes/Dialogues:** Français/Français  
**Nombre de joueurs:** 1-4

**Graphismes**  
88%

Des graphismes en 2D assez simples... mais vraiment délirants. On aime ou pas.

**Durée de vie**  
90%

Les modes multijoueur, dont le jeu en ligne, vous tiendront en haleine de longues semaines.



**Intérêt**

Si vous aimez les jeux de réflexion, et si vous n'êtes pas allergique à la 2D, ce titre est pour vous.

92%



*Klonoa, l'ami des fans de plates-formes, débarque sur PS2, et conjugue toujours aussi bien la 3D et la 2D, avec désormais, des effets spéciaux pour le moins impressionnants !*

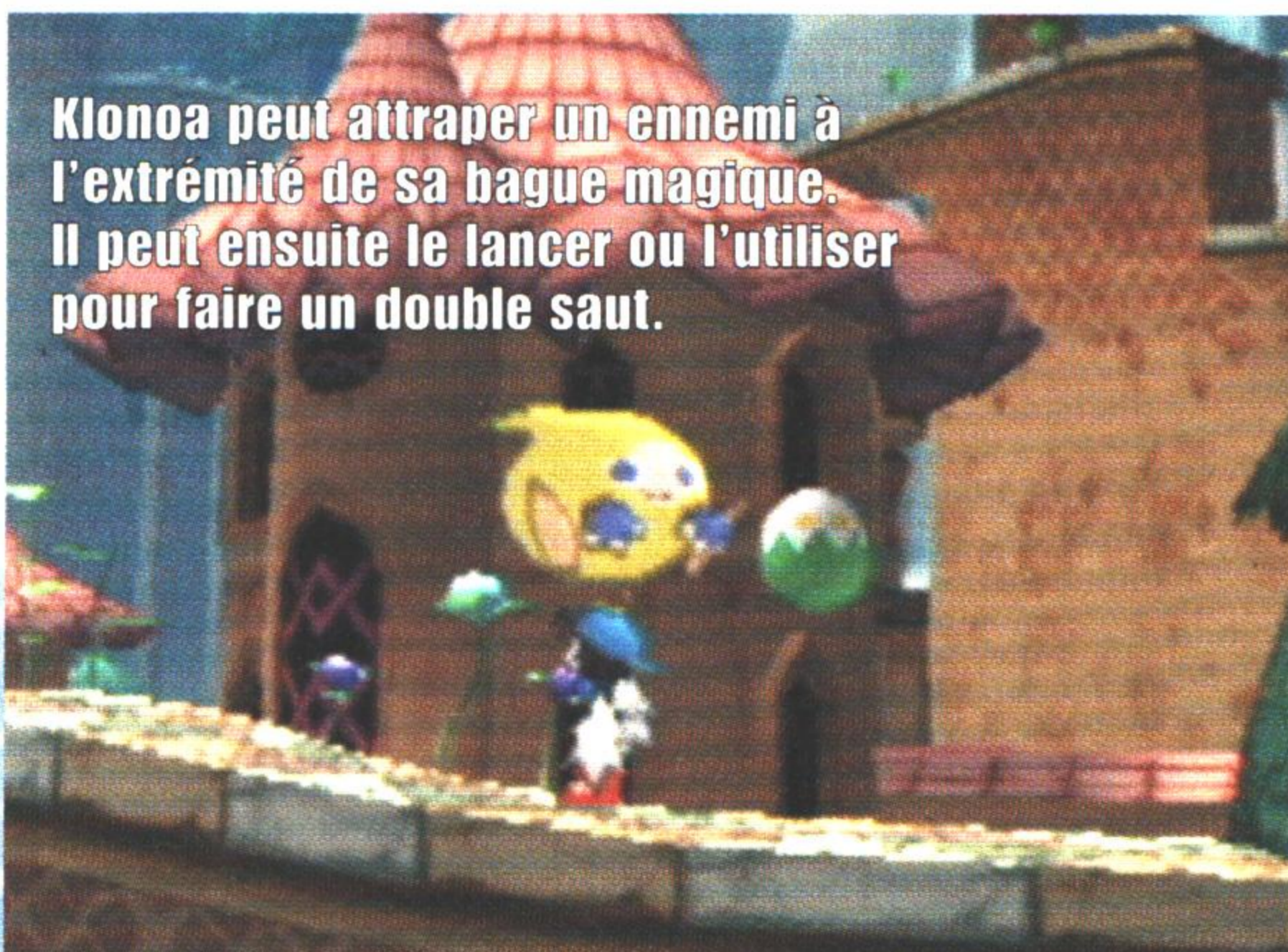
**D**e longues oreilles super mignonnes, une bague magique, une casquette bleue (estampillé Pac-Man) mise à l'envers, une mèche rebelle dans le vent... C'est bien de Klonoa qu'il s'agit. Ce deuxième épisode reprend le même principe de jeu que son prédécesseur sur PSone, à savoir des scènes de plates-formes en 2D dans un univers féerique et enfantin en 3D, avec des tonnes d'angles de vue précalculés. A cela viennent s'ajouter de rafraîchissantes phases de surf particulièrement fun, des passages dans des canons pour passer d'une plate-forme à l'autre, et des tremplins spéciaux qui vous feront bondir dans les nuages... Dans ce dernier cas, l'animation s'avère ultra speed (sans aucun ralentissement !) et, disons-le franchement, on a rarement vu cela sur console, à part sans doute dans Sonic ! Les graphismes, toujours aussi colorés et carrément mignons, assurent à l'ensemble du jeu une atmosphère digne d'un vrai dessin animé. Les musiques côtoient le meilleur comme le pire, mais généralement, elles collent bien à l'univers de Klonoa. La maniabilité est quant à elle toujours aussi simple (un bouton pour le saut et un autre pour actionner la bague). Rappelons que la particularité de Klonoa est de pouvoir alpaguer un ennemi à l'extrémité de sa bague magique afin d'effectuer un double saut (en prenant appui sur l'adversaire...), ou plus simplement pour se débarrasser d'un autre ennemi. Il peut également virevolter pendant quelques secondes à l'aide de ses grandes oreilles. Beaucoup de coordination mais aussi de la réflexion (quelques bonnes énigmes à résoudre) sont ici de rigueur. Klonoa 2 proposent 16 niveaux, 5 boss, 5 étoiles et 150 diamants (pour chaque niveau) à ramasser pour déverrouiller des secrets. En clair, une fois le jeu terminé, il vous reste encore des petites choses à découvrir, c'est beau et on s'amuse pendant des heures, un vrai bonheur...



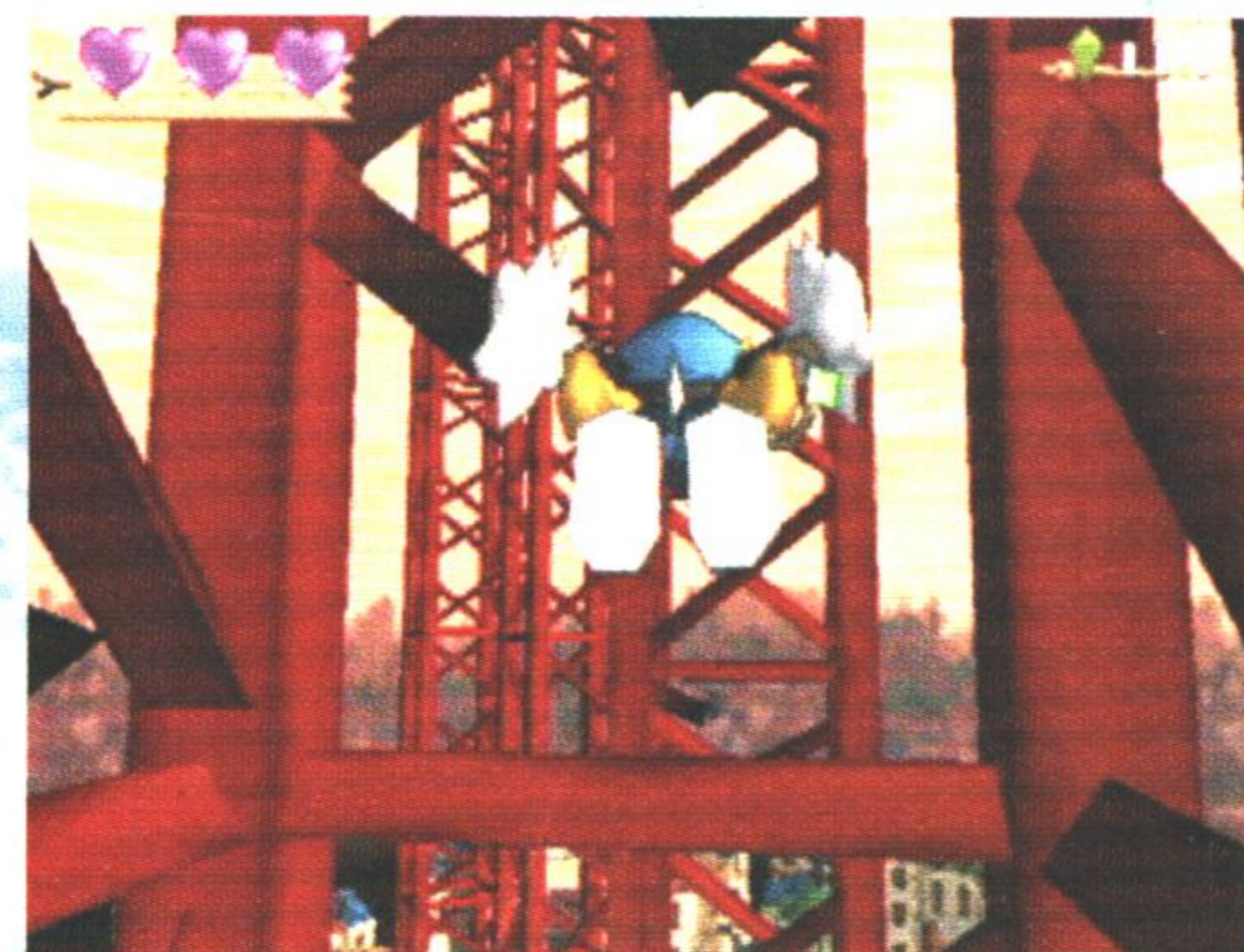
**Vous pouvez désormais utiliser des super tremplins qui vous feront bondir très haut et à une vitesse incroyable !**

**Klonoa fuse à travers un gigantesque échafaudage, dans l'un des passages les plus impressionnants du jeu.**

# Klonoa 2



**Klonoa peut attraper un ennemi à l'extrémité de sa bague magique. Il peut ensuite le lancer ou l'utiliser pour faire un double saut.**



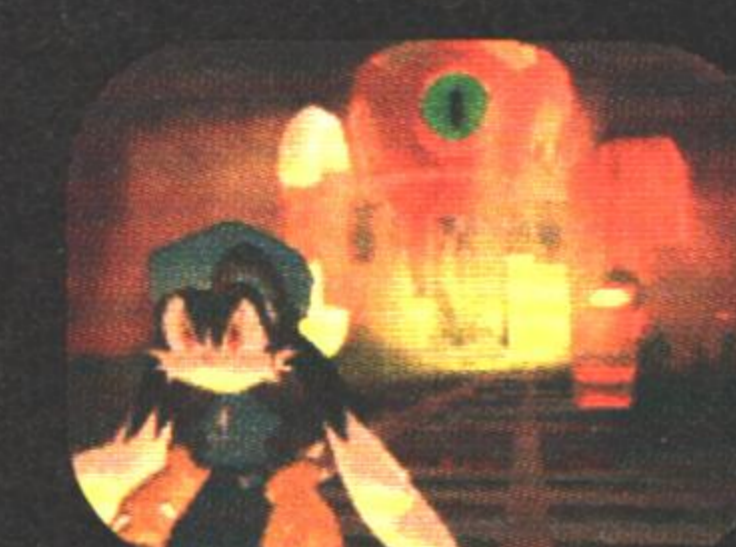
**Vous pouvez maintenant faire du surf, c'est vraiment fun !**

**Klonoa 2 se déroule toujours en 2D, et vous demande de la coordination et de bons réflexes.**



**C'est génial, Pupu'Dede !**

Klonoa 2 est une réussite, les phases de jeu sont beaucoup plus variées qu'auparavant, on peut maintenant faire du surf. Contrairement à ce que pourraient penser certains joueurs, le principe de jeu en 2D n'est absolument pas un frein pour le plaisir, même face aux meilleurs jeux 3D. On se fait plaisir du début à la fin ! Klonoa 2 a su évoluer et propose des challenges passionnants tout en restant dans la tradition des vrais jeux de plates-formes de la vieille époque.







**Graphismes**  
92%

Les décors sont féeriques, la 3D est particulièrement propre avec des effets spéciaux époustouflants.



**Son**  
84%

Les musiques sont de qualités disparates, du très bon et du moins bon...



**Maniabilité**  
90%

Elle ne vous posera aucune difficulté.



**Durée de vie**  
89%

On en vient à bout facilement mais il faut plus d'une dizaine d'heures de jeu pour le compléter dans sa totalité.



**Intérêt**

**91%**

Klonoa 2 est un jeu de plates-formes digne d'intérêt et très original, comme on en voit si peu sur PS2.



En appuyant sur L1 ou L2, Klonoa peut prendre différentes postures ou pousser des petits cris.



Les scènes d'action et de plates-formes sont variées.



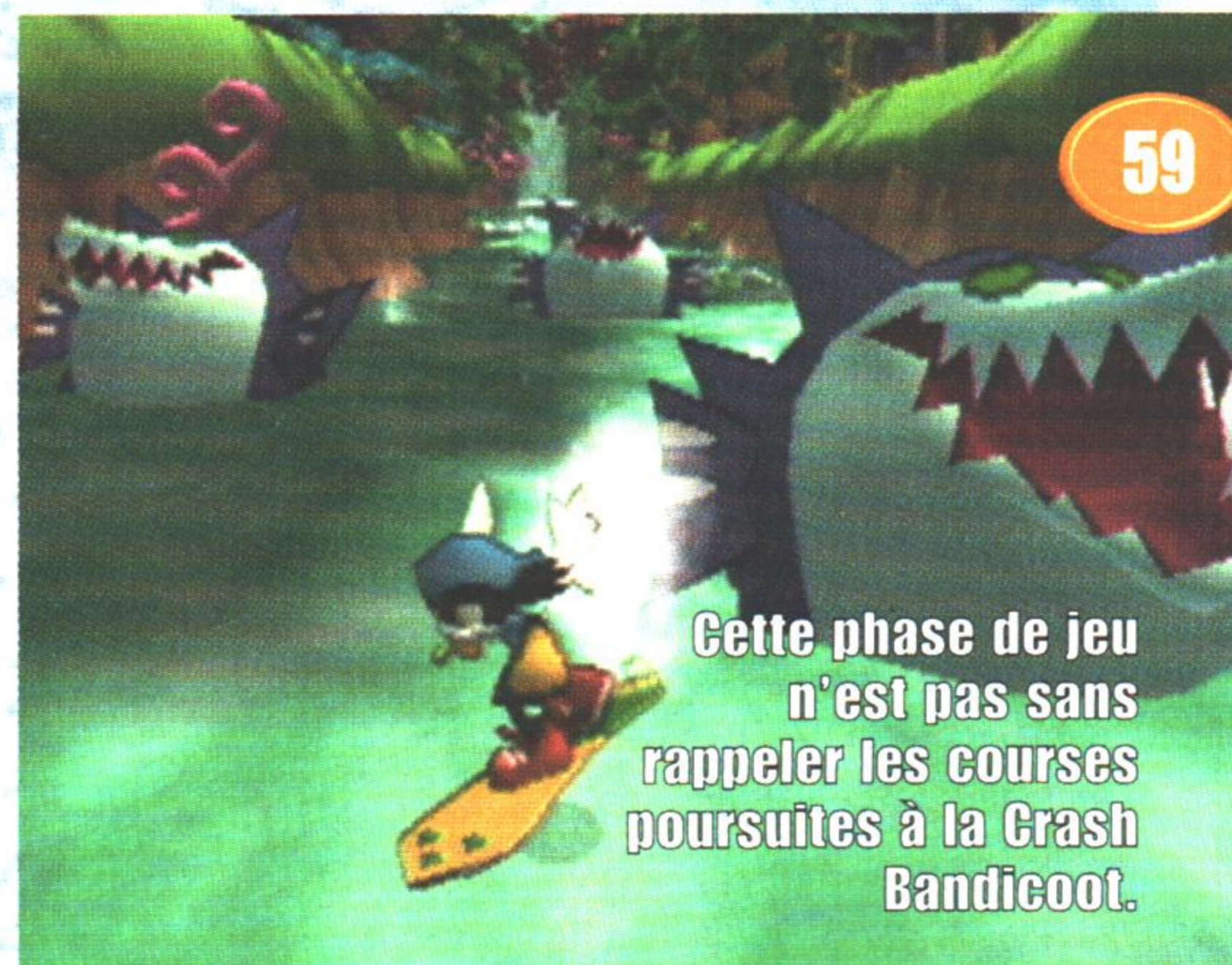
Lorsque vous sautez dans un canon, Klonoa s'envole comme une fusée en direction d'une autre plate-forme.

## ITEMS ET BONUS

Lorsque l'on finit Klonoa 2 la première fois, il reste encore plein de petites choses à découvrir. Par exemple, en gagnant toutes les étoiles (une par niveau), il vous est possible de débloquent deux niveaux bonus. Si vous récoltez tous les diamants d'un niveau, vous remporterez une image à collectionner dans les options, etc. Enfin, sachez qu'un mode Time Attack, pour établir des records sur les niveaux des boss, est également accessible. Avec Klonoa 2, vous n'aurez pas fini de vous éclater...



Voici l'écran relatif à tous les items qu'il faut découvrir par niveau pour débloquent les bonus : les diamants, les étoiles, etc.



Cette phase de jeu n'est pas sans rappeler les courses poursuites à la Crash Bandicoot.

59



Le déroulement du jeu est précalculé, avec des angles de vue gérés automatiquement par la console.

### Vive les grandes oreilles !

Le premier Klonoa avait été pour moi un rayon de soleil à une époque où les jeux de plates-formes étaient presque tombés en désuétude. Ce deuxième volet ne m'a pas déçu : graphiquement on en prend plein les mirettes, et au niveau de la maniabilité c'est toujours impeccable. Klonoa est très un bon jeu PS2, même si à mon goût Rayman reste un ton au-dessus, comme la référence du genre, notamment grâce à sa durée de vie nettement plus importante.



PANDA





# TEST



PlayStation 2

# Air Ranger

*Si vous avez toujours rêvé de devenir pompier ou médecin, Air Ranger est fait pour vous !*

**A**ir Ranger n'est rien d'autre qu'une simulation de sauvetage en hélicoptère, qui fait indéniablement penser à Choplifter. Le joueur est placé dans diverses situations telles que des sauvetages en pleine ville (San Francisco), en pleine mer ou encore à la montagne. Le seul et unique mode rescue présente une série de missions à remplir dans l'ordre, en pilotant différents types d'hélicoptères. Les niveaux débutent par un décollage, puis vous effectuez un sauvetage, enfin, vous faites un ou plusieurs atterrissages (lorsque vous avez plusieurs personnes à déposer). Vous devrez sauver des gens, mais aussi, parfois, hélitreuiller des objets. Les moyens mis à votre disposition varient selon



Les hélicoptères diffèrent d'un niveau à l'autre.

les niveaux : grappin, mécanicien de bord, extincteur, etc. Sur un principe de jeu plutôt sympa vient se greffer une réalisation technique assez moyenne. Air Ranger n'exploite pas réellement la PS2 et la maniabilité pêche par un manque flagrant de précision. Air Ranger aurait pu être un excellent jeu, mais il n'amusera sans doute que les férus de simulation.



Vous venez de vous poser pour embarquer un blessé vers l'hôpital.

Genre: Simulation  
Editeur: ASK  
Textes/Dialogues: Jaaponais/Japonais  
Nombre de joueurs: 1

Graphismes 75%

Quelques beaux décors, mais ce n'est pas très correct pour de la PS2.

Durée de vie 74%

Plutôt limitée, malgré des secrets à débloquer. Peu de niveaux.



Intérêt

Un jeu original, mais la réalisation ne suit malheureusement pas.

75%

Genre: Simulation  
Editeur: Taito  
Textes/Dialogues: Japonais/Japonais  
Nombre de joueurs: 1

Graphismes 79%

La réalisation est tout juste correcte. Pour de la PS2, c'est pas très beau.

Durée de vie 84%

Assez longue... pour ceux qui aiment le genre.



Intérêt

Si vous êtes un fanatique du genre, vous ne pourrez plus le lâcher.

79%

60

# TEST



PlayStation 2

# Densha de Go 3

*La célèbre simulation de train de Taito vient de sortir sur PS2. Le principe de jeu reste le même et plaira sans doute à tous les fans du genre.*

**D**ensha de Go 3 est issu d'une version arcade. Le titre n'a pas vraiment changé, mais il s'est enrichi de nouveaux graphismes qui, sans faire honneur à la PS2, créent toutefois une bonne ambiance visuelle; il en est de même pour la bande sonore. Le joueur conduit des trains, dans des niveaux qui se déroulent en temps réel, du matin jusqu'au soir. Tous les trains et les circuits sont issus de la réalité. Il y a même des photos d'archives de trains japonais...



Aux heures d'affluence, les gares sont bondées.

Les conditions météorologiques varient, tout au long de la journée, et influencent sur la conduite. Ainsi, par temps de pluie, l'accélération et le freinage changent. Enfin, Densha de Go 3 gère la PocketStation, ce qui vous permettra d'enregistrer vos scores sur le site web de Taito... Densha de Go 3 est un jeu très original, qui plaira à tous ceux qui affectionnent ce genre... mais il ne verra sans doute jamais le jour aux Etats-Unis, et encore moins en France.



Accélérez, freinez... Attention, vous êtes limité par le temps.





# TEST

PS2  
PlayStation 2

*ATV Off Road Fury est un jeu de course très sympathique ! La PS2 commence enfin à posséder de bons titres...*

**A**TV Off Road Fury reprend le même principe que le célèbre Motocross Madness de Microsoft sur PC, à la différence près que les motos ont été remplacées par des quads. Le comportement des quads sur le terrain, ainsi que les mouvements des pilotes lors des va-et-vient de l'engin, sont vraiment bluffants ! Pour prendre de la vitesse et négocier convenablement les bosses, vous devez, comme dans la réalité, gérer l'inclinaison du quad (avant, arrière et sur les côtés) en fonction de la dénivellation de la piste. Et comme tous les terrains sont hyper accidentés, vous effectuerez des bonds, parfois géants (mais vous pourrez aussi faire de jolies figures). ATV propose trois types de course (cross country enduro, stadium supercross et freestyle stunt) et un championnat. La bande-son est explosive, grâce à des musiques de groupes connus tels que Alice in Chains, Soundgarden's ou encore Anthrax. La réalisation graphique est très convaincante, et les pistes sont plutôt bien pensées et variées au niveau des décors : à l'intérieur de stades, ou en plein air, dans la neige, dans le désert, la forêt, etc. On émettra une seule réserve (mais c'est vraiment pour faire plaisir au Panda, qui préfère, d'ailleurs, Extreme Sports de la Dreamcast...) : les accélérations auraient pu être encore plus vives, et l'animation, un poil plus fluide... Un mode quatre joueurs permet de jouer en écran partagé, et des options de réglage des quads sont accessibles dans les menus.

Best  
Total 0:33.88  
Lead -0:01.50

Position 4th

Il est possible d'effectuer des sauts gigantesques.

# ATV Off Road Fury

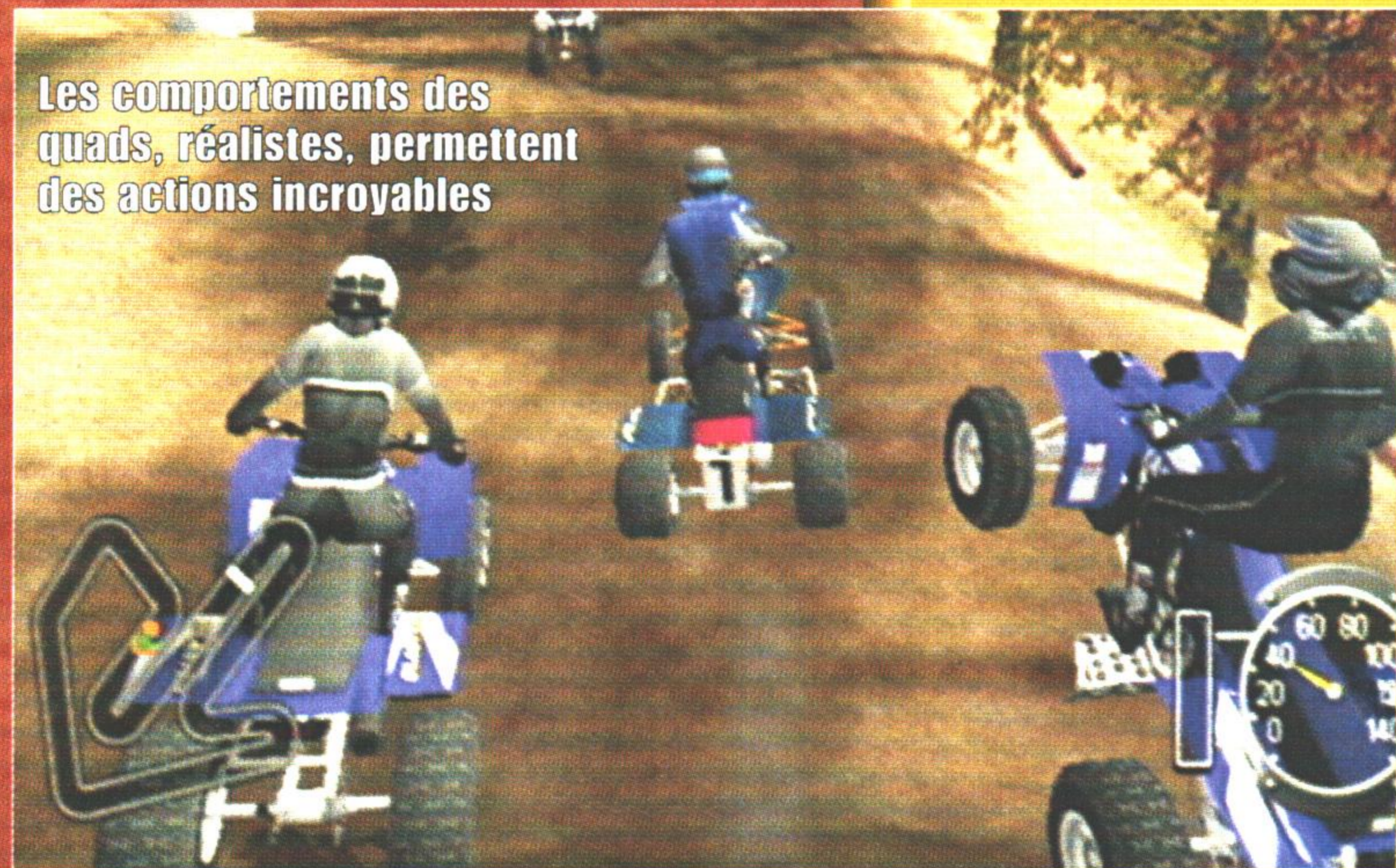
Attention aux suspensions... les réceptions des quads sont vraiment excellentes.

Les circuits sont variés et proposent des parcours bien pensés.



ATV est un jeu ultra fun, plutôt joli pour de la PS2, et qui possède d'excellentes musiques.

Les comportements des quads, réalistes, permettent des actions incroyables



Genre: Course  
Editeur: Sony  
Textes/Dialogues: Anglais/Anglais  
Nombre de joueurs: 4

 Graphismes 88%

Les décors sont très sympas et les circuits excellents. L'impression de vitesse et l'animation sont correctes.

 Son 92%

Rien à dire ou presque, c'est du tout bon. Des musiques connues...

 Maniabilité 89%

Simple et en même temps assez complexe. Il faut apprendre certaines techniques de pilotage et les circuits.

 Durée de vie 88%

Assez courte mais il y a des secrets à débloquent et ATV offre une quinzaine de courses.

 Intérêt  
L'intérêt d'ATV ne fait aucun doute, car sur console, rares sont les jeux de course aussi fun. Vous ne serez pas déçu.

87%

LUK



## Vive le hors-piste !

ATV Off Road Fury est vraiment génialissime et possède une solide réalisation technique. Sur PS2, les bons jeux se comptent toujours sur les doigts de la main, alors quand on tient un titre sympa, on ne le lâche plus... Les développeurs d'ATV, à qui l'on doit également Motocross Madness, ont réalisé un jeu de quad console digne d'intérêt. Les véhicules réagissent de manière réaliste et le plaisir de jeu est là, et bien là.







Oh que c'est beau...!

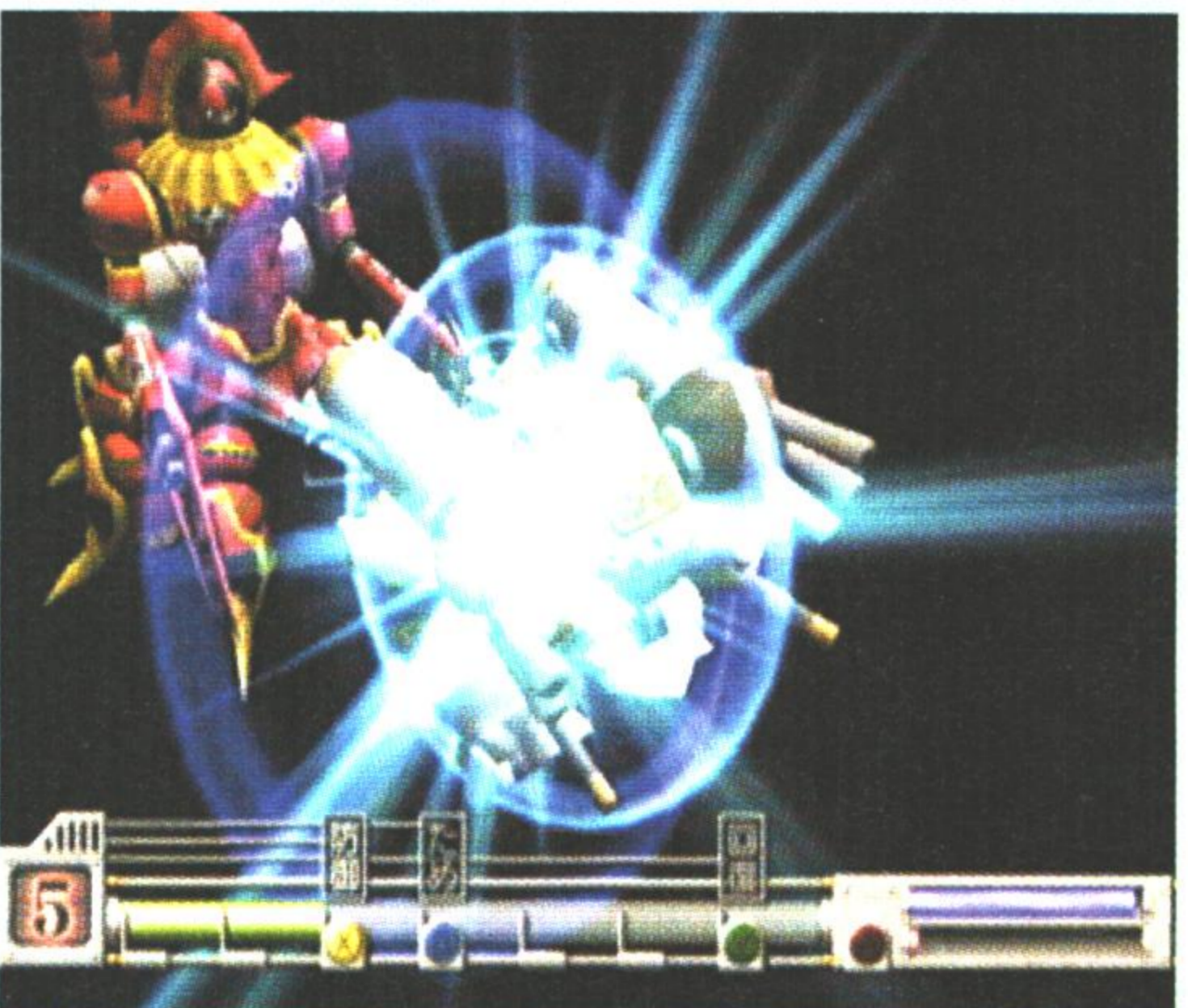


Chaque action que le joueur effectue diminue sa jauge d'ARMS.

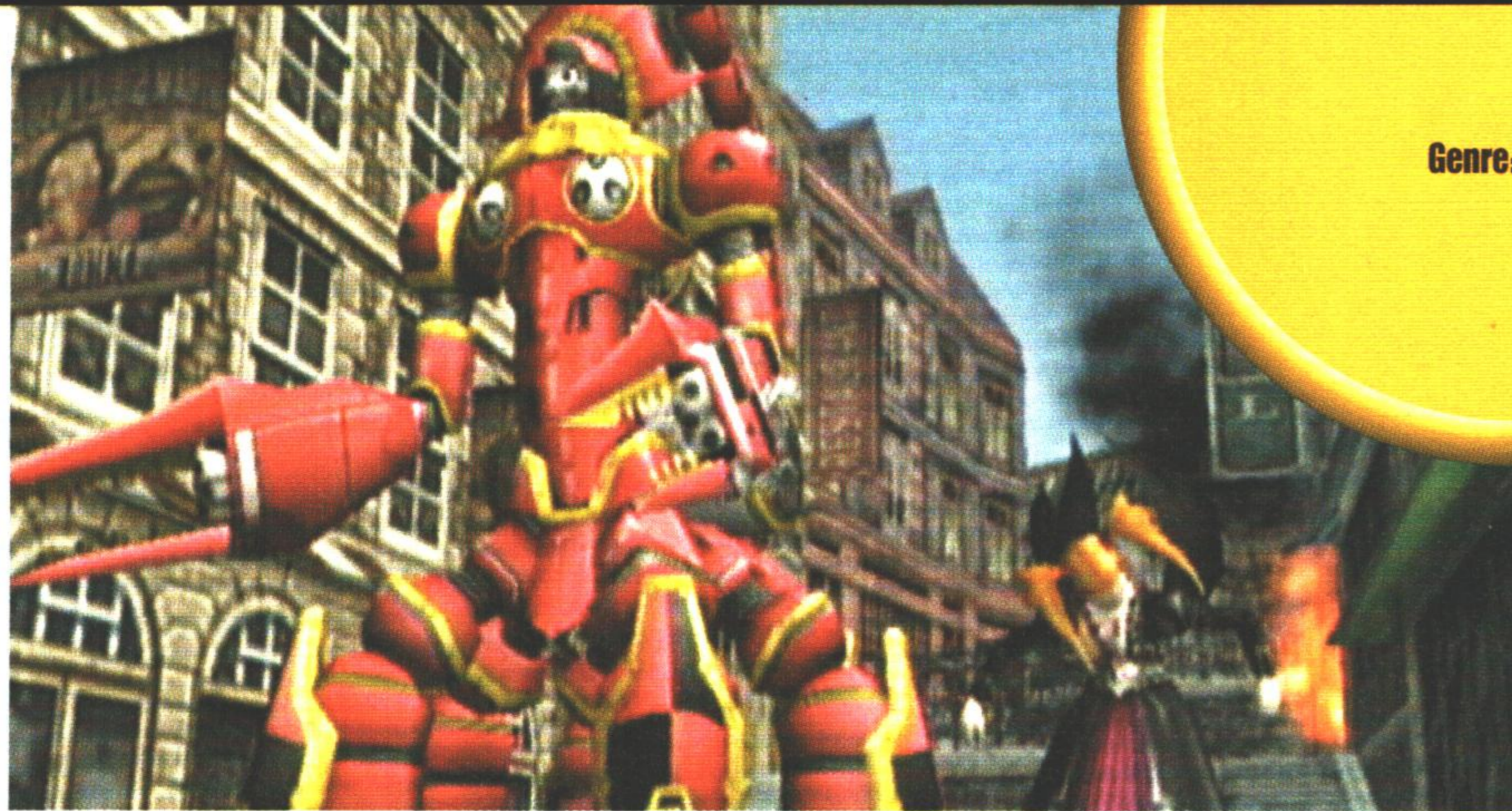
62



Cette magie spéciale est très amusante. Vous aussi, invoquez les petits chats!



Au fur et à mesure que le joueur encaisse les coups adverses, il augmente sa jauge d'attaque spéciale.



Genre: Digital Comics/Wargame  
Editeur: Sega  
Textes/Dialogues:  
Japonais/Japonais  
Nombre de joueurs: 1

Sakura Wars 3 se déroule à Paris en 1929, avec des combats de robots et des pouvoirs magiques.

# Sakura Wars 3

*Sakura Wars revient sur la 128 bits de Sega et vous propose une incroyable aventure au cœur de la ville de Paris. Un génial mélange de digital comics et de wargame, et à l'arrivée l'un des meilleurs jeux de la Dreamcast, tout simplement!*

**A**près une séquence d'introduction magnifique, première d'une longue série (3 GD-Rom) et digne des meilleurs films d'animation (avec un character design excellent, en plein écran et sans aucune compression vidéo), le joueur peut débuter une partie. Sakura Wars 3 reprend le même principe de jeu que les épisodes précédents, soit deux phases de jeu. D'un côté, vous avez la partie aventure avec des balades en ville, de longues scènes de dialogues (sur fonds d'images fixes) comprenant des conversations à choix multiples qui influencent les sentiments des personnages et la marche de l'histoire (multi-scénario). De l'autre, les phases de wargame (en 3D) dans lesquelles le joueur prend le contrôle d'une troupe de robots (3 au début et 6 à la fin du jeu). L'histoire se déroule dans notre bonne vieille ville de Paris, en 1929, au beau milieu de monuments aussi célèbres que l'Arc de Triomphe, la Tour Eiffel ou encore Notre-Dame-de-Paris. Plus qu'un simple clin d'œil, Sakura Wars 3 propose plein de références en rapport avec notre capitale, et c'est carrément génial! Pour la petite histoire, vous devez défendre

les citoyens de Paris d'une invasion de spectres démoniaques, les plus connus étant Shizo, un lapin maléfique, et Piton, une femme serpent. Si les phases de dialogues et de déplacements dans la ville peuvent paraître un peu longues (mais simples) pour un non-pratiquant du japonais, les phases de wargame sont par contre à la portée de tous. En clair, c'est du classique, avec un système de tour par tour comme sur un « damier ». La réalisation graphique est vraiment convaincante grâce à des effets spéciaux très impressionnants et des environnements plutôt bien rendus. On est charmé par l'ambiance graphique tout au long du jeu! Les scènes de combat laissent la part belle à l'action avec un nouveau système de jauge appelé « ARMS » (Active & Real-Time Machine System). Sachez qu'une fois terminé, Sakura Wars 3 réserve encore plein de surprises telles que des mini-jeux, des musiques à écouter, des photos, etc. On n'en voit jamais vraiment le bout, si bien que l'on peut rester scotché devant son écran pendant de très longues heures.

**Le character design est sublime!**

PANDA

**Trop bon!**



Au Japon, on attribue l'explosion des ventes de la DC, bien sûr à la baisse de son prix, mais aussi à ce jeu. Quand j'étais Tokyo, il était numéro un, du top ten des ventes (toutes consoles confondues) de presque toutes les boutiques! J'ai pris le temps de le terminer, et je peux vous dire, qu'il vaut vraiment le coup, pour peu que le japonais ne vous traumatise pas. Encore que c'est beaucoup moins compliqué qu'avec un RPG. Bref SW3 est un grand jeu, comme on en voit rarement!





**Graphismes**  
94%

Un style graphique très réussi, aussi bien pour les films d'animation que pour la 3D. C'est magnifique !

**Son**  
90%

On siffle les musiques au petit matin, ça veut tout dire !

**Maniabilité**  
93%

C'est simple et l'ergonomie est plutôt bien pensée.

**Durée de vie**  
92%

Une quinzaine d'heures sans compter les secrets : différentes branches dans le scénario, mini-jeux, etc.

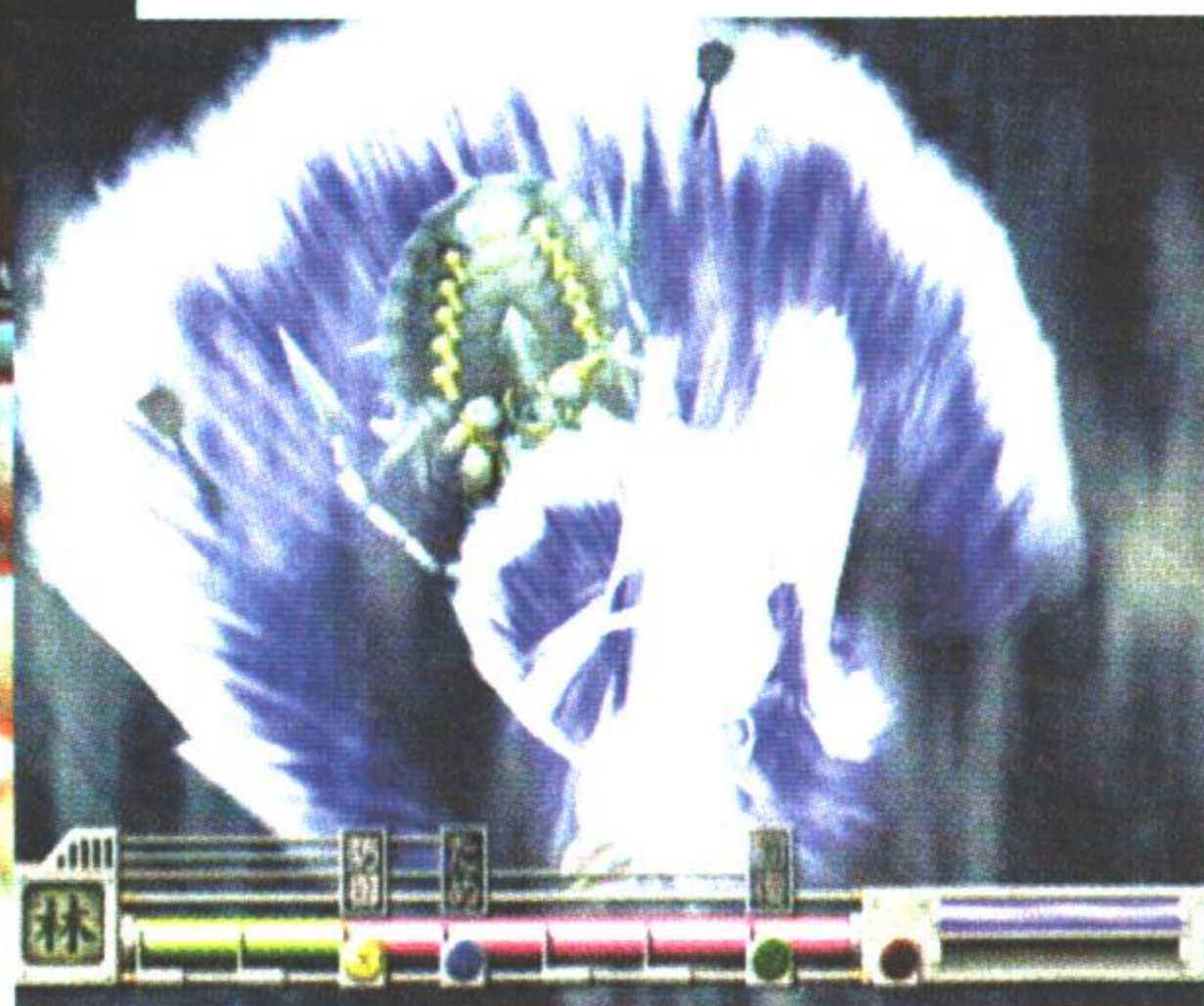
**Intérêt**

Une bombe ! SW3 ne sortira sans doute jamais chez nous, alors ne passez pas à côté !

94%



Les magies sont très impressionnantes, avec des effets de lumière dans tous les sens...



Les pouvoirs spéciaux sont à tomber par terre !



Ce passage se déroule à Notre-Dame-de-Paris.



Voici la ville de Paris, dans laquelle vous évoluez, vue par les Japonais...

Les scènes de dialogues se déroulent généralement sur fond d'images fixes avec des choix de réponses multiples.

A mi-parcours du jeu, votre personnage change de robot.

## SYSTEME DE COMBAT

Les phases de wargame sont relativement simples et ne vous poseront aucune difficulté. Celles-ci se déroulent au tour par tour, un peu comme sur un échiquier. Les actions doivent être minutieusement calculées car chaque manipulation du joueur (déplacement, magie, attaque...) diminue un peu plus la jauge d'ARMS (Active & Real-Time Machine System). Une fois la jauge vidée, vous passez à un deuxième personnage et ainsi de suite jusqu'à ce que ce soit le tour des ennemis. Vous disposez également de deux autres jauges (énergie et coup spécial). Bref, la réalisation est de toute beauté et en plus le jeu est intéressant mais, attention, même s'il est possible d'y jouer sans trop de difficulté, les options ainsi que les menus sont en japonais.

63



### Trop rare mais trop bon !

Certes, SW3 n'est pas à la portée de tous, mais il serait vraiment dommage de passer à côté. Il fait partie des rares jeux dignes de figurer au patrimoine des « purs jeux console », comme pourrait l'être un jeu de plates-formes Nintendo ou un shoot'em up pour PC Engine. Même si j'ai trouvé les phases de dialogues un peu longues, j'ai dévoré Sakura Wars 3 comme un affamé et si vous aimez le genre, vous devriez faire de même. SW3, plus qu'un jeu, c'est un futur mythe !





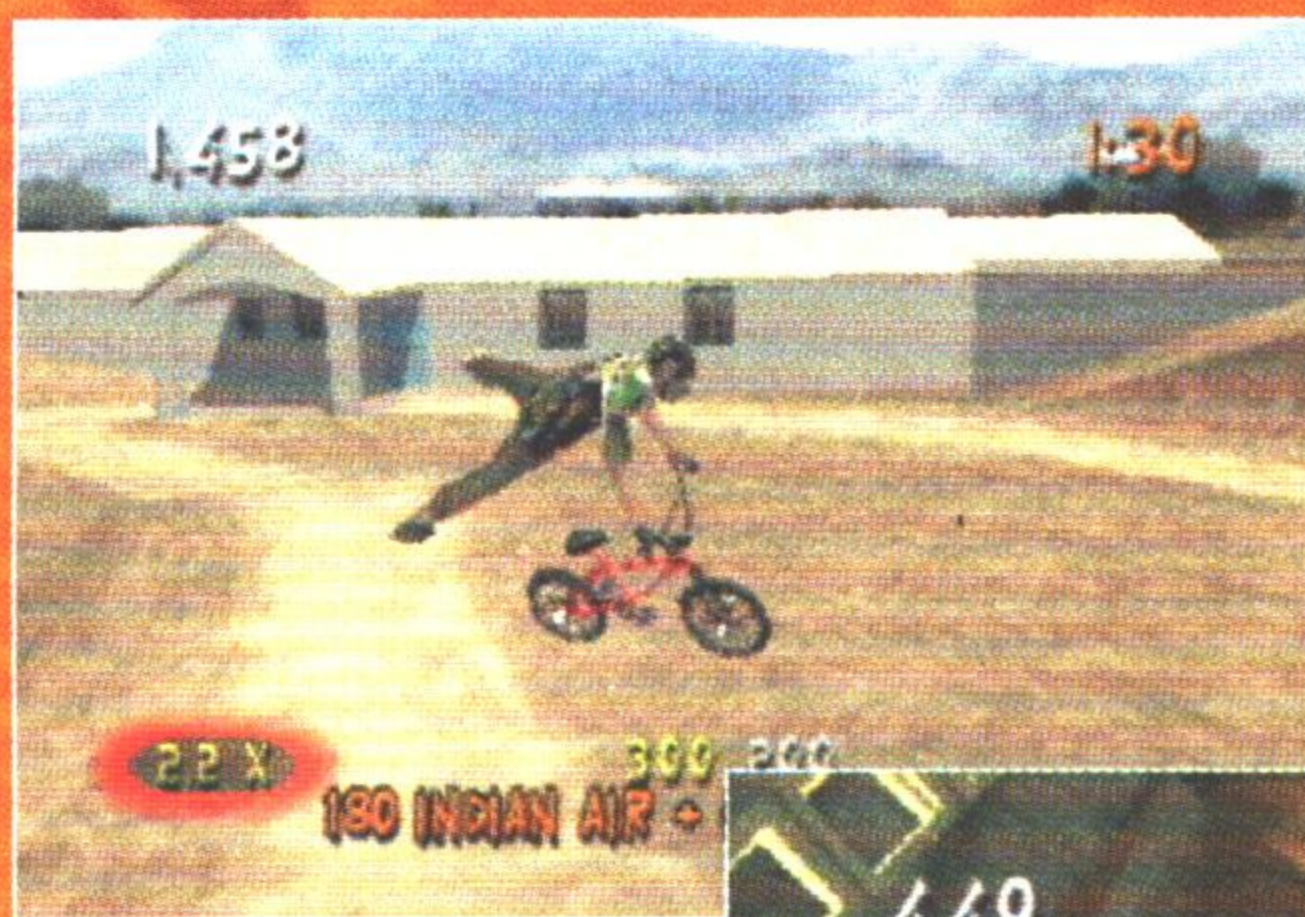
# TEST



## MTV TJ Lavin's Ultimate bmx

Dans la série « je m'inspire du jeu Tony Hawk et je remplace le skate par un bmx »...

Seulement deux modes sont disponibles : pro circuit et 2 joueurs. Ça fait léger ! Le principe est simple : pour progresser dans les niveaux, vous devez marquer des points (en réalisant des tonnes de figures aériennes), attraper des logos MTV et gagner différents bonus. Ainsi, vous débloquentez une dizaine d'aires de jeu. La maniabilité ne pose pas de problème. Les figures sont relativement nombreuses et faciles à réaliser. Les graphismes sont, quant à eux, corrects. On remarque néanmoins que certains angles de vue ne sont pas toujours optimaux. Si la première impression est plutôt bonne, la seconde l'est beaucoup moins.



Le joueur peut effectuer des figures impressionnantes.

Les réceptions demandent, selon les figures, un apprentissage et un certain timing.



Genre: Sport  
Editeur: THQ  
Textes/Dialogues: Anglais/Anglais  
Nombre de joueurs: 2

 Graphismes 82%

Certaines pistes sont mieux réalisées que d'autres. Dans l'ensemble, c'est correct, sans plus.

 Durée de vie 74%

On en fait vite le tour, il n'y a que deux petits modes et une dizaine de pistes.



Intérêt

Ultimate bmx est un bon petit jeu, pas très original, qui se termine assez vite.

70%

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

 Graphismes 69%

Les décors sont assez élémentaires. On est bien sur une PS2 ?

 Durée de vie 74%

Assez longue, si on accroche au jeu, mais franchement, c'est dur !



Intérêt

On se lasse très vite et on s'énerve un peu sur la maniabilité. Bref, c'est pas la joie.

65%

64

# TEST



## 4x4 Evolution

Après une version Dreamcast plutôt moyenne, 4x4 Evolution débarque sur PlayStation 2.

On pourrait même dire que pour une Evolution, il n'a pas évolué... Cette version vous propose de participer à des quick races (courses simples), à un time attack (contre la montre), à une carrière ou encore de jouer à deux. En clair, c'est du classique. Chacun des engins motorisés est basé sur des modèles existant dans la réalité. La déception vient de la réalisation technique, et principalement de la maniabilité, qui, disons-le franchement, n'est pas très « entraînante ». Un jeu tout juste moyen, on peut faire beaucoup mieux...



La flèche verte en haut de l'écran vous indique le chemin à suivre.

Les décors sont assez austères, voire désertiques...





# TEST



## Championship Motocross 2001 (featuring Ricky Carmichael)

**Foin de réalisme, ici, il s'agit d'un jeu simple en apparence, mais convaincant.**

C'est un jeu d'arcade et contrairement à ATV off Road (PS2), les motos ne réagissent pas du tout de manière réaliste, mais, au moins, vous ne risquez pas de vous rétamer à chaque bosse ou à chaque virage. Quels que soient vos mouvements, la moto se réceptionne toujours. La prise en main est directe, et, même si les motos ont tendance à glisser sur la piste, le joueur ne perd pas le contrôle de son engin. En clair, on peut s'amuser, et il est possible d'effectuer des figures en plein saut. Le moteur physique est assez sommaire. Si les animations de la moto sont bien réalisées, ce n'est pas le cas du pilote. La décomposition de ses mouvements lors des figures est catastrophique, il manque des animations et l'image du pilote saccade.



Les motos glissent un peu trop, mais Motocross 2001 s'avère jouable.



Les réactions des motos ne sont pas très réalistes, mais on s'amuse.

Graphiquement, on est loin des meilleurs jeux PSone, mais on reste dans le domaine de l'acceptable. Les modes de jeu vous proposent de participer à un championnat, une carrière pro ou de jouer à deux. Malgré quelques carences techniques, Championship Motocross 2001 s'avère sympathique. À réserver aux fans du genre.

Genre: Course  
Editeur: THQ  
Textes/Dialogues: Anglais/-  
Nombre de joueurs: 2

 Graphismes 81%

Les graphismes des motos sont corrects. Ce n'est pas le cas des animations des pilotes.

 Durée de vie 79%

Assez moyenne, on peut assez vite en voir le bout.

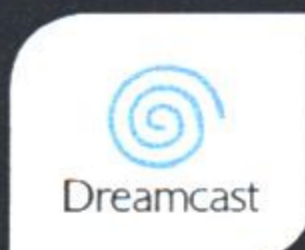
 Intérêt

Ce n'est pas le meilleur jeu du monde, mais vous vous amusez.

80%



# TEST



## European Super League

**Entre la Dreamcast et les jeux de foot, ce n'est pas encore le fol amour... Un coup d'épée dans l'eau, quoi !**

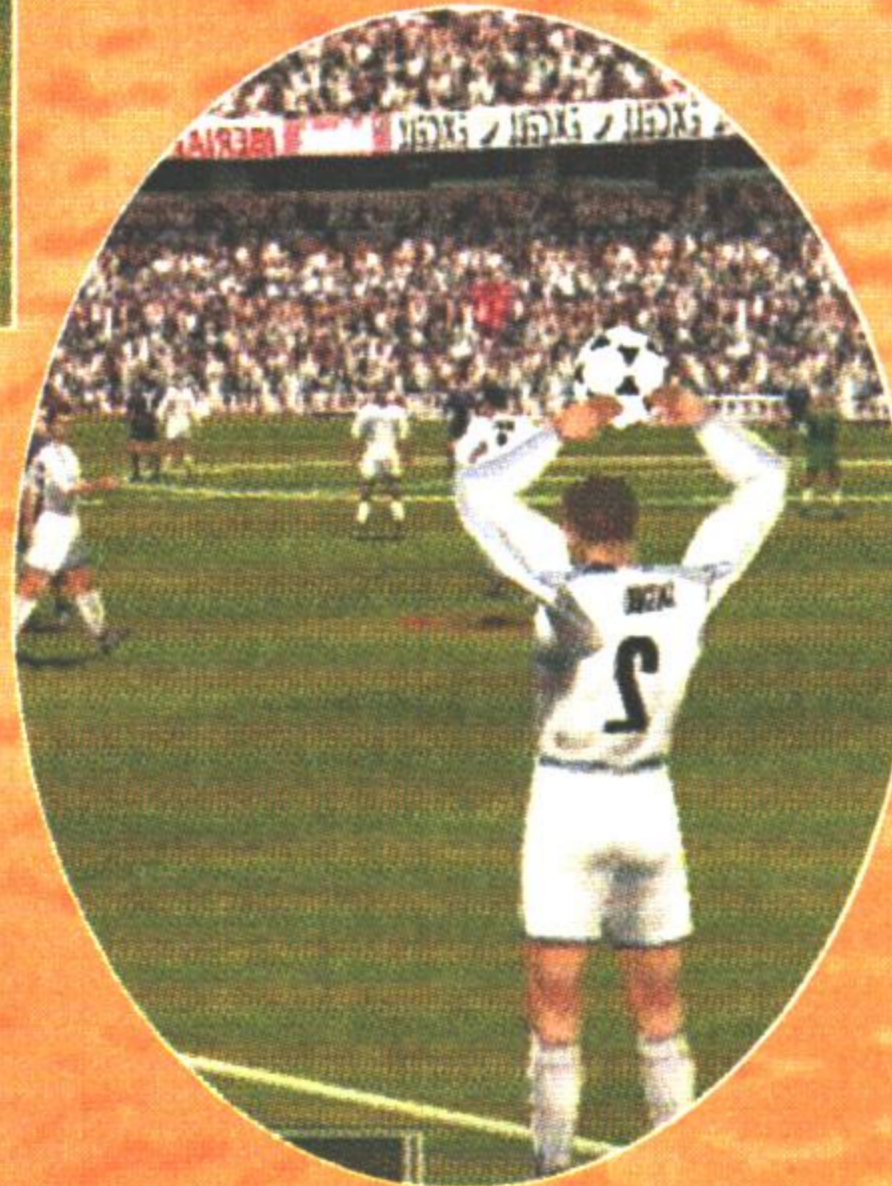
European Super League s'avère décevant par bien des aspects. Si le joueur peut tout de même retrouver ses équipes préférées (Olympique de Marseille, le Bayern de Munich, etc.), il ne peut cependant pas s'extasier devant une réalisation sensationnelle. Quand on fait une passe à un équipier, il arrive régulièrement que la balle passe à côté. Le manque de précision, flagrant, s'avère vite épuisant, si bien que l'on a envie de jeter son pad contre un mur. De même, l'intelligence artificielle du soft s'avère très très légère. Les graphismes sont assez primaire, pour une



Les passes manquent de précision et il n'est pas rare de rater son coup.

La réalisation graphique est peu détaillée et les couleurs sont fadasses.

Dreamcast, et les couleurs sont dans des tons assez sombres. Bref, ça manque de luminosité et de bonnes idées... Vous pouvez disputer des matchs amicaux, des tournois ou un entraînement. Que dire de plus, si ce n'est que European Super League manque d'intérêt et de qualité comparé à quelques très bons jeux. On vous conseille plutôt des titres comme UEFA Striker ou encore Virtua Striker.



Genre: Sport  
Editeur: Virgin  
Textes/Dialogues: Français/-  
Nombre de joueurs: 1-4

 Graphismes 70%

La réalisation est très moyenne. La Dreamcast mérite mieux.

 Durée de vie 65%

A part en mode deux joueurs (et encore), on se lasse vite.

 Intérêt

Des défauts à la pelle. C'est pas la fête.

51%





# TEST



Genre: Action/Aventure  
 Editeur: Capcom  
 Textes/Dialogues:  
 Japonais/Anglais  
 Nombre de joueurs: 1

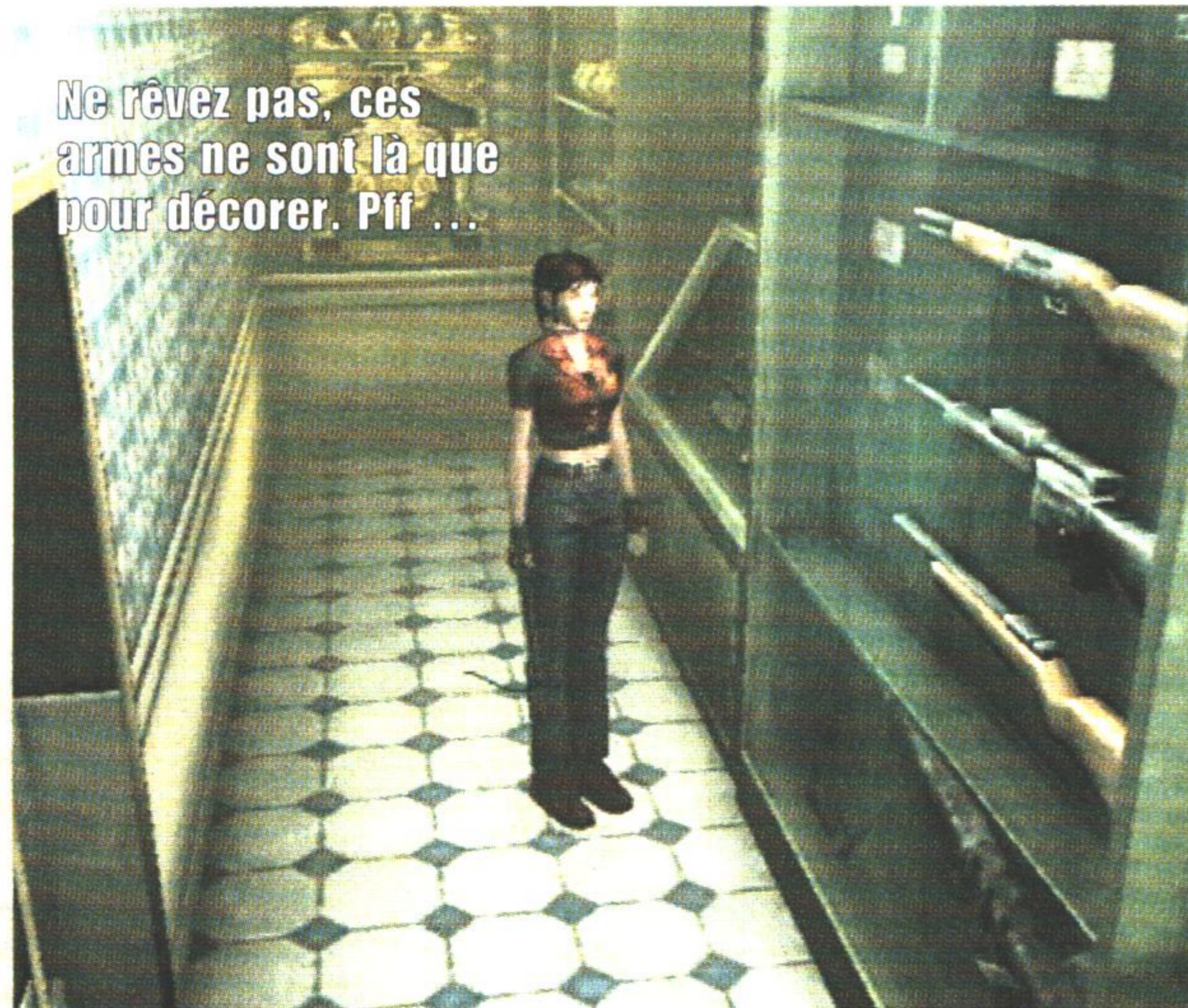
*Pour toutes celles et tous ceux qui ne connaissent pas la série des Bio Hazard (Resident Evil en France), rappelons qu'il s'agit d'un soft destiné aux gamers qui ont le cœur bien accroché. Fan de Bisounours ou de Roudoudou, passe ton chemin, tu risques de faire des cauchemars.*

**P**astiche vidéoludique des films d'épouvante qui ont poussé nos futures mamans à se réfugier dans les bras de nos futurs papas, Bio Hazard nous plonge dans la peau de différents protagonistes qui seront tour à tour chasseur et gibier. Dans ce nouveau volet, on va enfin apprendre qui se cache derrière la société Umbrella, l'odieuse et obscure organisation à l'origine de cette macabre expérience scientifique. Dans la première partie, c'est Claire qui s'y colle. Après mille et une bravade (comprend qui a déjà joué !), elle est coincée par les troupes d'Umbrella... Le jeu débute alors qu'elle se réveille dans une cellule. Vous apprendrez vite que vous vous trouvez sur une île. Et vous constaterez encore plus vite que le jeu reste égal à lui-même. Certes, dorénavant, on arpente un monde en 3D, mais bon, c'est surtout pour faire beau. On ramasse les mêmes objets, on bute toujours des zombies, des dobermans et des gros boss bien costauds... Vous savez, le genre tyran pas cool qui ne veut jamais mourir. Sans oublier les fameuses énigmes : tiens, tiens, une serrure en forme d'aigle... hum, hum, une clé en forme d'aigle. En clair, jamais rien de compliqué, il suffit toujours d'un peu d'observation et l'affaire est dans le sac ! Malgré cette tenace sensation de « déjà-vu » (prononcez à l'américaine), on prend toujours plaisir à ouvrir une à une les différentes zones, à exploser les stupides zombies et à prendre ses jambes à son cou lorsqu'on entend grogner les chiens. Plus qu'un jeu, c'est un véritable film, peut-être pas une palme d'or question scénario et dialogues, mais pour ce qui est de l'ambiance sonore, du choix des angles de vue et de la beauté de certains décors, ce Bio Hazard vaut bien *Loft Story*.



# Bio Hazard

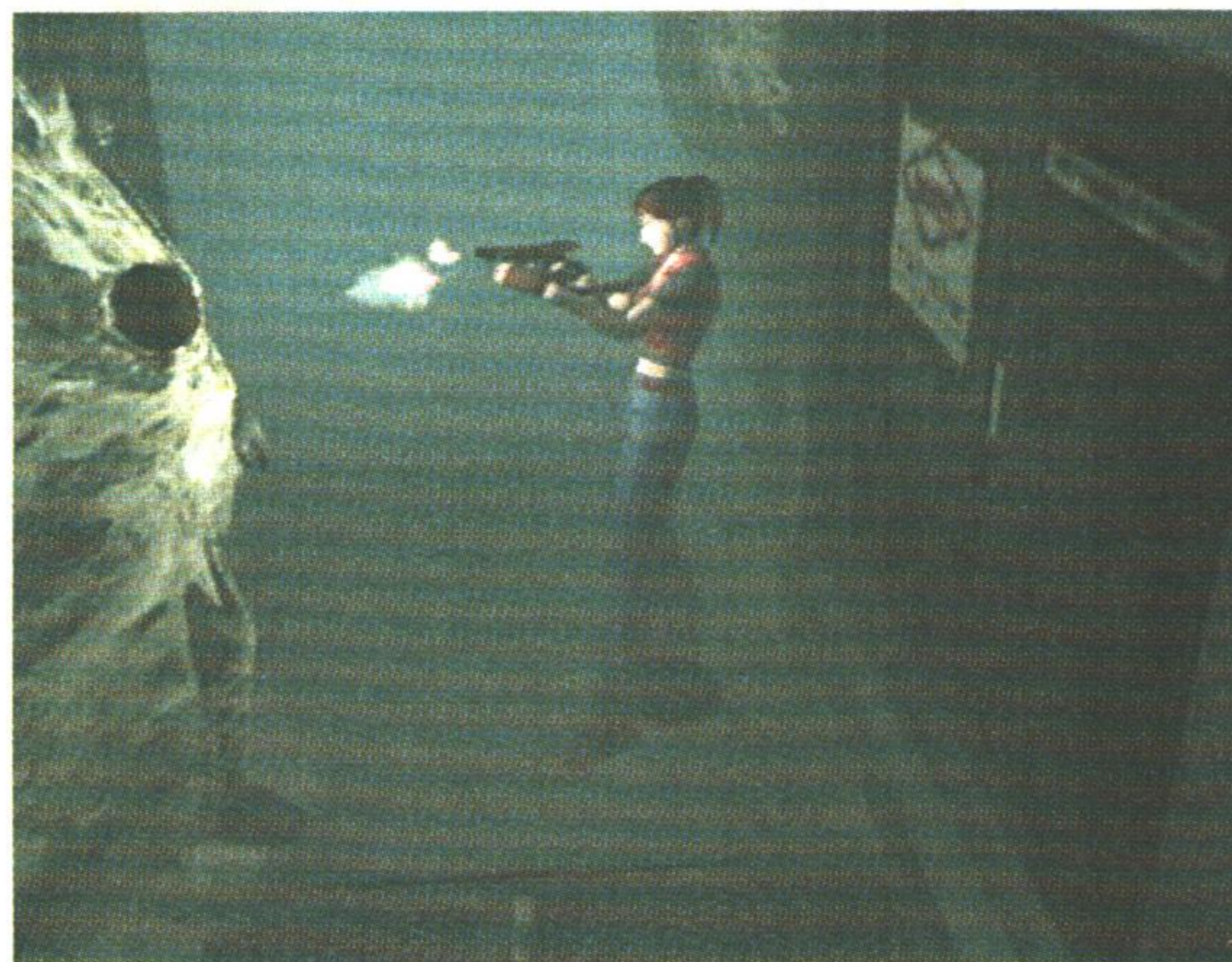
**Si vous avez assez de munitions, achevez vos ennemis...**



**Ne rêvez pas, ces armes ne sont là que pour décorer. Pff...**



**Une flèche explosive et adios le zombinou.**



**Des papillons géants squattent ce couloir. Gaffe à ne pas finir comme ce gus.**



**Un combat important se prépare... bon courage !**

PANDA



## Plus c'est mieux

Certes, cette nouvelle version n'est pas révolutionnaire, mais ça reste un excellent jeu. Notez qu'il est également disponible sur Dreamcast, et qu'il est vraiment pareil. Pour ceux qui n'ont pas joué au Code Veronica, c'est un excellent investissement. Pour les autres, à moins d'être un fan inconditionnel et un peu collectionneur, mieux vaut passer votre chemin ! N'empêche que Luk l'a acheté, bien cher, mais pour une fois qu'il achète un bon jeu, on ne l'a pas vanné !







**Graphismes**  
90%

Des décors très réussis, très variés, et bourrés de petits détails bien glauques.



**Son**  
95%

Une fois de plus, la musique et les bruitages sont à la hauteur d'un long-métrage.



**Maniabilité**  
90%

Aucun problème pour diriger le perso, et les menus sont très simples.



**Durée de vie**  
91%

On vous déconseille d'y jouer autrement qu'en mode normal, si vous voulez en profiter pleinement.



**Intérêt**

**92%**

Si vous n'avez jamais joué à un Bio Hazard, n'hésitez pas une seconde.

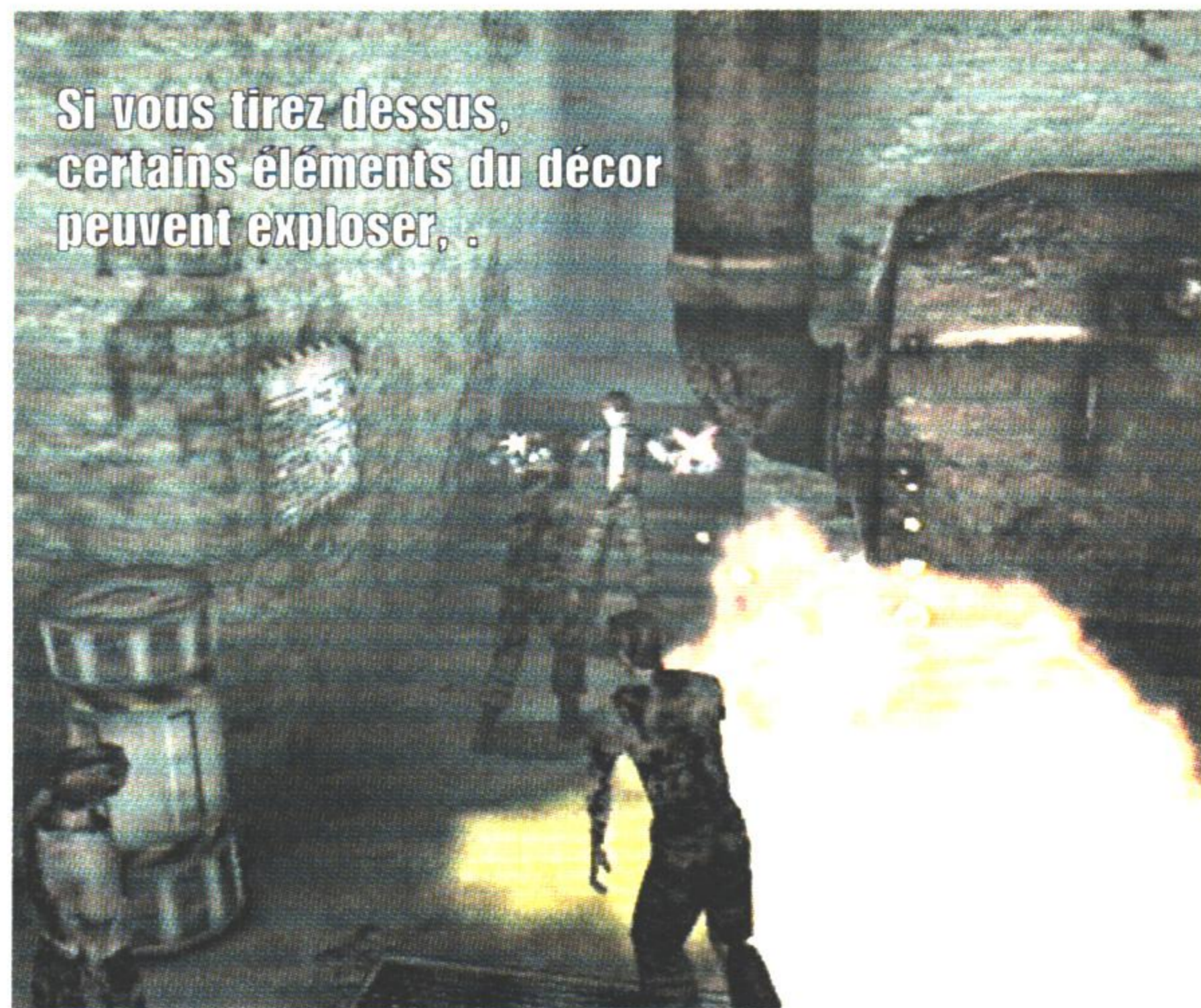
# code Veronica Complete



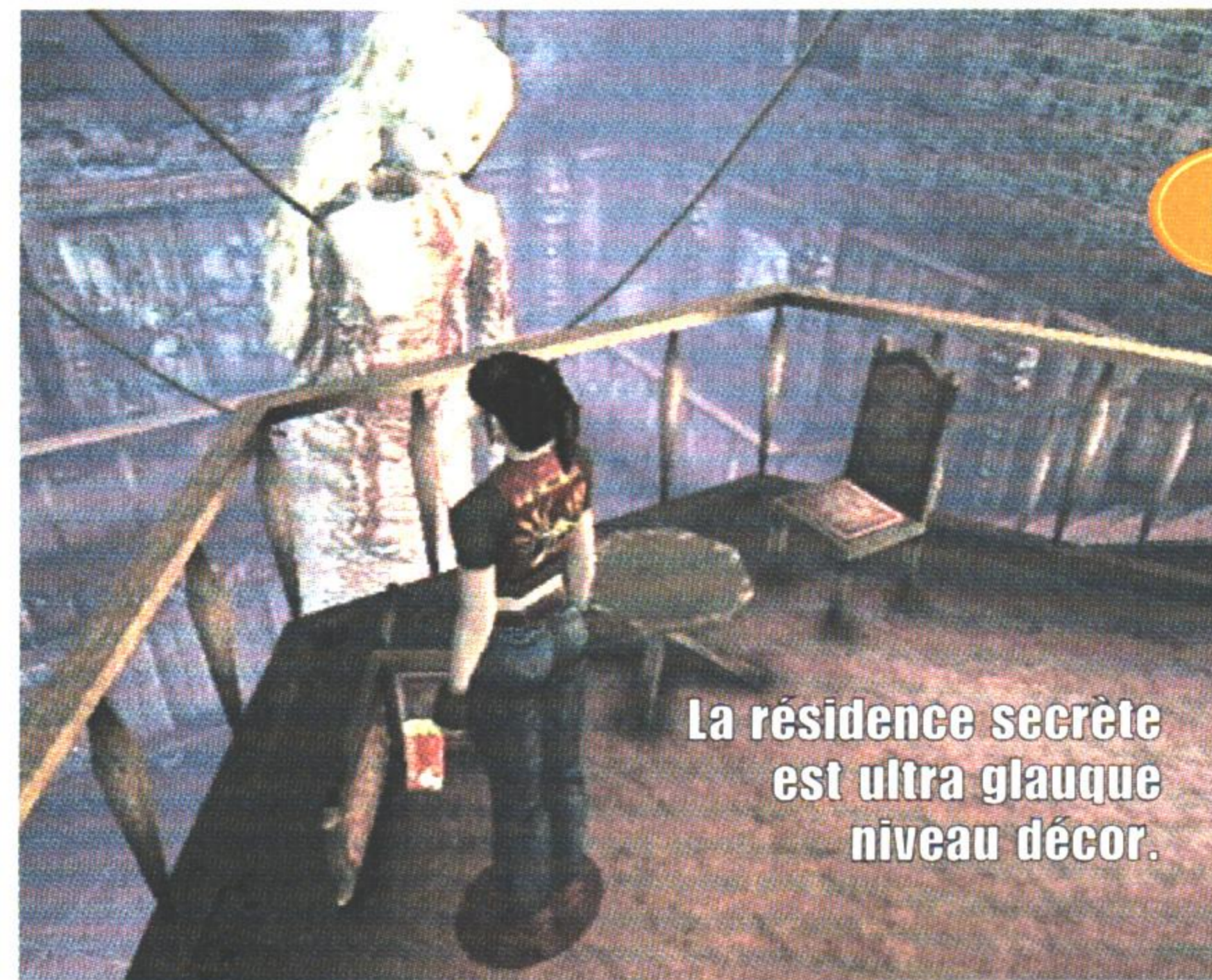
On ne plaisante avec ce genre d'ennemi... il a le bras long, le bougre !



Les textes sont en japonais, mais les voix sont américaines. Pratique, pour comprendre l'histoire.

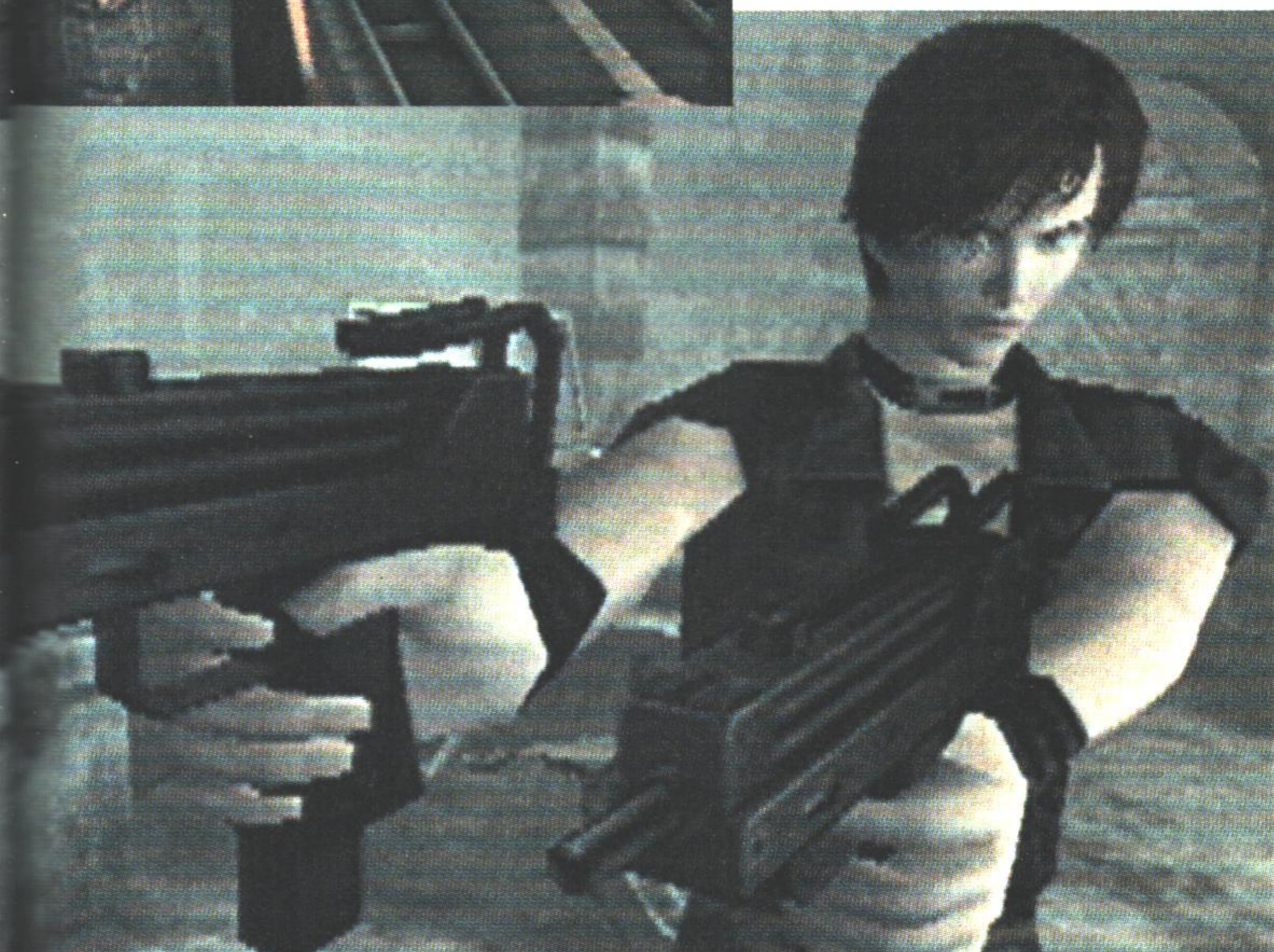


Si vous tirez dessus, certains éléments du décor peuvent exploser.



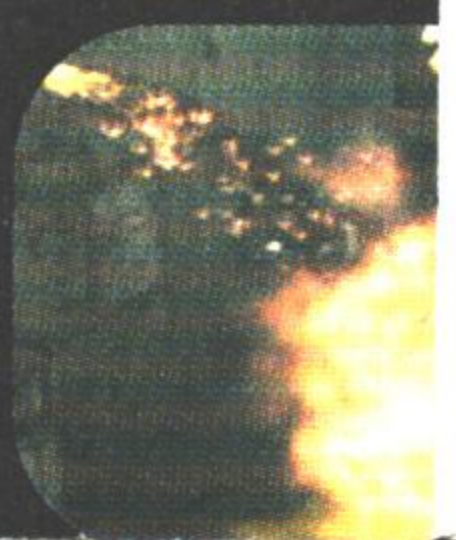
La résidence secrète est ultra glauque niveau décor.

67



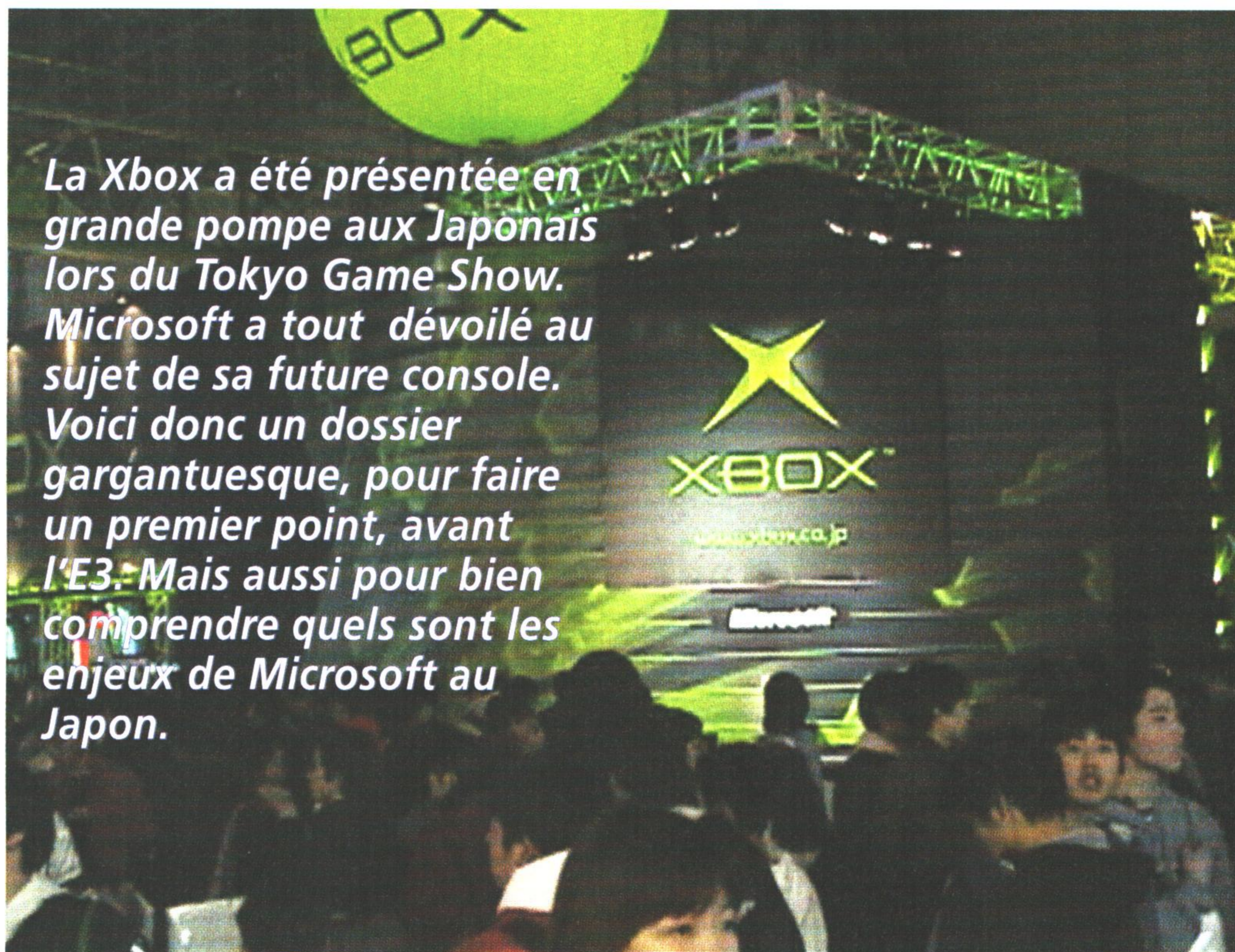
## COMPLETED

On préserve un minimum le suspens, au cas où certains d'entre vous ne connaissent pas les rebondissements de cet épisode. C'est vrai que c'est une nouvelle fois encore le même jeu, mais dans des décors différents. D'ailleurs, même de ce côté, on retrouve des similitudes ; quoi qu'il en soit, le soft est beau, moins statique, grâce à ses jolis mouvements de caméra et fait toujours autant sursauter. Que demandez de plus, lorsqu'on aime le genre ?





## 2001, l'ody

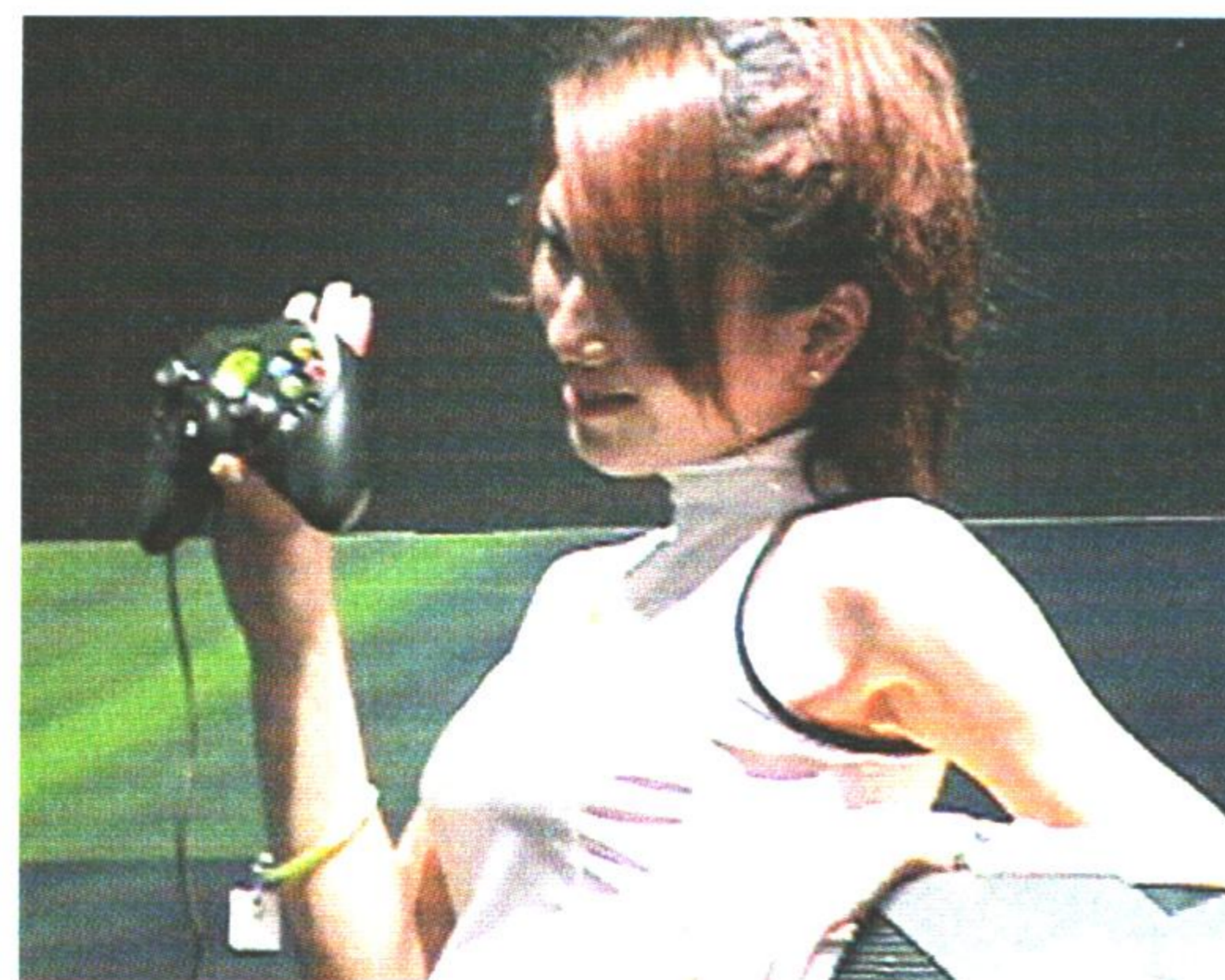


La Xbox a été présentée en grande pompe aux Japonais lors du Tokyo Game Show. Microsoft a tout dévoilé au sujet de sa future console. Voici donc un dossier gargantuesque, pour faire un premier point, avant l'E3. Mais aussi pour bien comprendre quels sont les enjeux de Microsoft au Japon.

68

Bien évidemment, tout a commencé par la conférence de presse de Bill Gates, qui s'est tenue le vendredi 29 avril à 13 heures. Elle a duré une bonne heure, le patron de Microsoft invitant à la barre divers intervenants. Commençons par le plan d'attaque et voyons les atouts qu'il a sortis de sa manche. Tout d'abord, le soutien de plus de 70 développeurs japonais : la plupart (dont les plus importants) ont déjà des jeux en développement pour la Xbox. Puis, un beau deal avec Sega. Une alliance durable avec le géniteur de la Dreamcast constitue, sans aucun doute, le meilleur argument de Microsoft pour le Japon. Il s'agit en effet d'un partenaire de choix, qui sait faire de très bons jeux ; mais surtout, c'est un éditeur japonais, capable de séduire les joueurs japonais. Sega va donc produire 11 titres pour la Xbox (Jet Set Radio Future, un nouveau Panzer Dragon, Gunvalkyrie, Sega GT...), qui sortiront dès la première année de vie de la console – ce qui fait, mine de rien, un rythme soutenu ! Sega s'occupera aussi du développement d'outils spécifiques pour le disque dur et la carte ethernet de la Xbox. Autre alliance de poids annoncée par Bill Gates : celle avec NTT, le géant des télécoms japonais. NTT souhaite promouvoir la technologie ADSL au Japon, où, contrairement à ce qu'on pourrait penser, elle n'est pas très répandue. La Xbox, que sa carte Ethernet oriente vers le jeu online, a absolument besoin d'un modem de type ADSL (le « sous-équipement » des Japonais avait poussé Sony à ne pas équiper sa console de la carte ethernet lors de sa sortie au Japon). Microsoft prend donc le taureau par les cornes, en s'attaquant à la racine du problème et ouvre une division Xbox Japan à Tokyo. A sa tête,

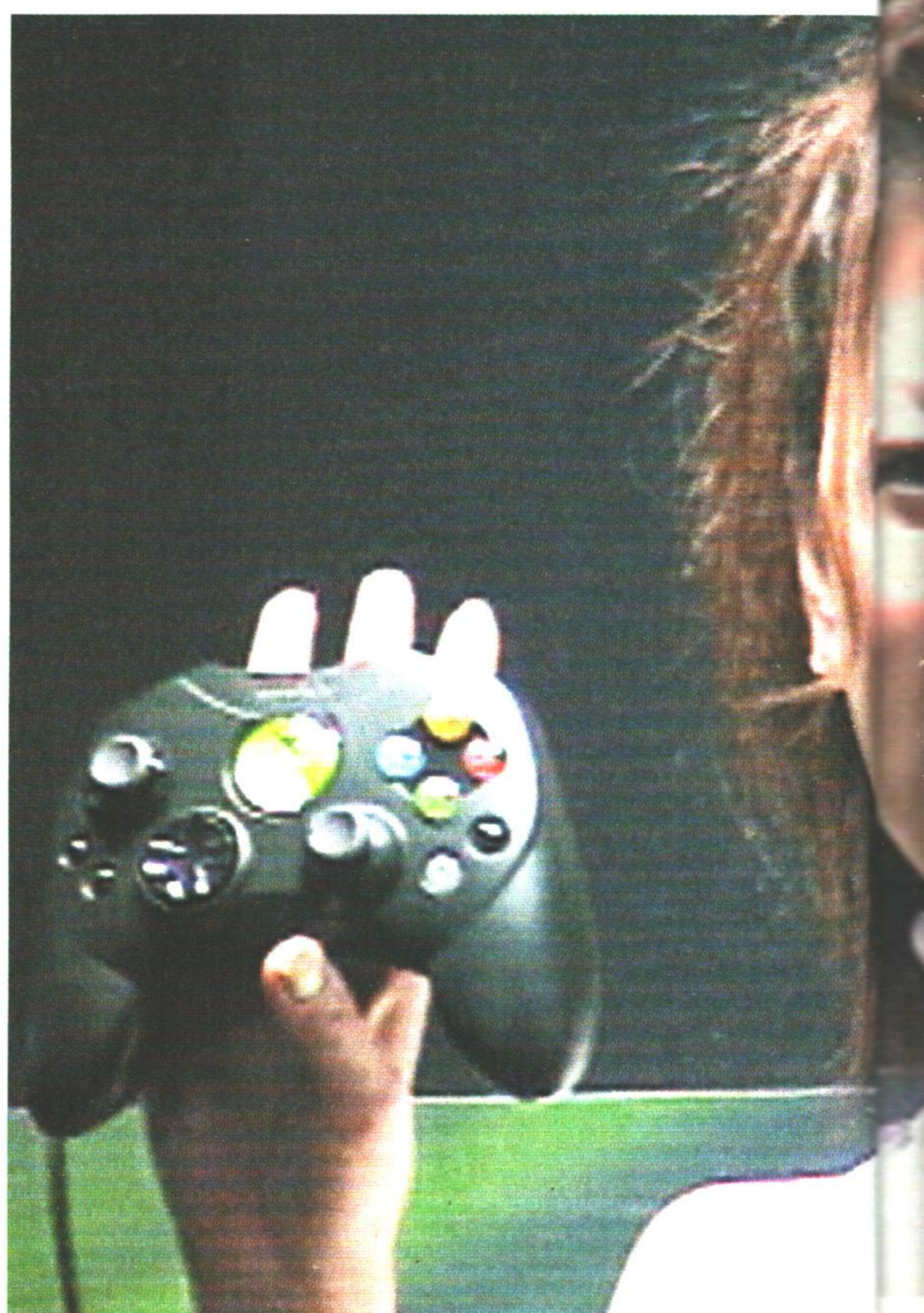
Toshiyuki Miyata, senior group manager du Xbox Production Group. C'est un transfuge de Sony : au sein du département développement de SCEI, il dirigeait la création des jeux PlayStation. Chez Microsoft, il s'occupera des relations avec les éditeurs tiers japonais. Durant la conférence de presse, il a présenté Project K-X, un jeu de baston pour la Xbox. Là encore, Microsoft évite l'un des écueils classiques des sociétés occidentales qui s'implantent au Japon. Quand on crée une filiale au Japon, soit on met des Japonais à sa tête, soit on se plante. Il est vrai que Microsoft n'est pas un candide novice, sur le marché japonais : cela fait tout de même plus de dix ans que le géant américain y vend Windows avec succès. Le troisième atout de Bill Gates est le nouveau pad, adapté au marché asiatique. Petit, plus tassé, idéal pour les petites mains ! C'est un détail, peut-être, mais monté en épingle par le marketing, qui insiste sur le fait que Microsoft est à l'écoute des joueurs. Il le prouve, certes, par ce pad, mais soyons clair, là n'est pas le nerf de la guerre... La conférence s'est plutôt bien passée, les auditeurs dans la salle étaient calmes et attentifs, les applaudissements, discrets mais fermes, saluant chaque intervention. Bill Gates a fait une bonne prestation, intéressante et appréciée. Plus encore que son exposé, le simple fait qu'il soit venu en personne, avec un show bien préparé, prouve l'importance qu'il accorde à la conquête du marché japonais et les moyens qu'il entend y consacrer. Ainsi, une édition spéciale du magazine *Famitsu*, dédiée à la Xbox, était distribuée à la sortie de la conférence et dans tout le salon. Quand on connaît le sérieux et la renommée de ce magazine (plus d'un million



d'exemplaires vendus chaque semaine au Japon), on ne peut qu'applaudir ce joli coup. Non, Bill Gates ne joue pas pour perdre ni pour finir placé... En dehors de la conférence de presse, Microsoft a bien assuré dans sa communication, et à la japonaise, s'il vous plaît : dès l'arrivée dans la station de métro, nous étions accueillis par des centaines de posters Xbox suspendus au plafond.

## Des filles à gogo

Le stand Xbox se voyait de loin, et occupait de la place. De charmantes hôtesse distribuaient des sacs en plastique gigantesques estampillés Xbox. Et sur le stand, en plus des hôtesse, il y avait même un show avec des danseuses ! Difficile d'imaginer la scène, aux USA ou en France... On a pu voir quelques vidéos de jeux, et effleurer le pad d'une station de développement Xbox,





# Passée Xbox



mais Microsoft n'était pas encore prêt à nous en mettre plein les yeux. Les jeux américains présentés en vidéo, notamment le foot américain et le snow board, n'étaient vraiment pas convaincants. La surprise, c'est... Dead or Alive 3 sur Xbox ! Eh oui, Tecmo l'a fait, et un bon jeu de baston, fait par des gens qui s'y connaissent en la matière, ça, c'est une vraie belle info – même si on ne peut pas donner un avis définitif, loin de là, puisqu'on n'a vu que des vidéos, et que le jeu est loin d'être terminé...

Après cette multitude d'informations glanées sur le salon, faisons un peu le point sur le marché japonais. Tout d'abord, pourquoi nous focalisons-nous autant dessus ? En termes de parts de marché, si l'Europe, le Japon et les USA pèsent à peu-près le même le poids dans la balance mondiale, c'est incontestablement le Japon qui possède les meilleurs développeurs. Bien sûr, il y a de très bons studios en Europe et aux Etats-Unis... Mais Sega, à lui seul, arrive à sortir plus de trente titres de qualité sur Dreamcast en un an. En

volume, c'est énorme, tous les développeurs européens mis bout à bout n'en sortent pas autant ! Ce qui est en jeu au Japon, c'est l'avenir de la Xbox. Si Microsoft n'arrive pas à vendre un minimum de consoles sur ce segment, les développeurs japonais arrêteront les projets pour la Xbox. En effet, avant de se lancer à la conquête du monde, ils doivent amortir les coûts de développement d'un jeu sur leur propre marché. L'histoire a montré ce que donne une console sans jeux japonais : 3DO, Jaguar... Bon, on ne va pas comparer la Xbox à la Jaguar, qui n'avait vraiment aucune chance. Mais Microsoft a besoin de vendre quelques millions de consoles au Japon, pour être sûr que les éditeurs feront des bénéfices sur leur propre marché. De plus, le Japon est un marché très réactif, et il faut aller vite. Pour un même nombre d'unités vendues en cinq ans en Europe et au Japon, au Japon, plus de 80% l'auront été en moins de deux ans, alors qu'en Europe, chaque année compte, les ventes s'étalant sur la durée.

## L'avenir au poker

Les éditeurs japonais sont, globalement, dans la mouise, le marché des jeux étant très morose depuis quelques années. La traditionnelle période de transition entre deux générations de consoles, qui d'habitude dure une petite année, est partie pour s'éterniser sur trois ans ou plus. Si vous commencez à développer un jeu, qui vous prendra presque un an à réaliser, il faut être malin, très malin, et ne pas se tromper de support. Car en un an, beaucoup de choses peuvent se passer ! A l'heure actuelle, les éditeurs préparent au moins un jeu sur Xbox, comme au poker où « on paye pour voir ». D'un côté, au cas où la Xbox serait un immense succès, ils ne peuvent pas se permettre de n'avoir aucun jeu en cours de développement, ne serait-ce que pour avoir bien en main les kits, et pour se familiariser avec les techniques de programmation spécifiques à la Xbox. D'un autre côté, personne ne s'engage sur une large quantité de jeux exclusifs (sauf Sega), ou sur des titres entièrement originaux (sauf Tecmo). Dans les bruits de couloir chez les éditeurs, c'était la grande tendance : on



fait un jeu sur Xbox, et on attend de voir. Les Japonais sont très pragmatiques : l'avis des professionnels compte, mais celui des consommateurs prime. Et la première réaction du public a été bonne, puisque le stand Xbox était littéralement pris d'assaut, toujours rempli, ne laissant personne indifférent.

Maintenant, la grande question : que nous réserve la Xbox ? Bien malin, celui qui saurait répondre... Quant à moi, aujourd'hui, je reste sur ma curiosité. Les démos, tournant sur une station de travail, qu'on nous a présentées ne permettent en aucun de préjuger de la qualité des titres à venir. Et sans version jouable de titre Xbox, il est impossible de se faire une opinion sur l'avenir de cette console.

## Un sans-faute initial

Mais ce n'est pas pour vous dire qu'il est trop tôt pour se faire une opinion sur les jeux Xbox que j'ai tenu à aller au Japon. Ce que je voulais absolument vérifier, c'est à quel point Microsoft était sérieux dans son souhait de vendre sa console au Japon, et, surtout, s'ils avaient évité les écueils classiques. Eh bien, la réponse est positive. Ils ont joué le coup intelligemment. Ils n'ont fait aucune erreur. Par contre, rien n'est gagné. La Dreamcast, par exemple, a prouvé à ses frais qu'une bonne console avec des bons jeux, ne suffit pas, et qu'il faut aussi savoir communiquer. Là-dessus, Microsoft ne s'est pas trompé (normal, dans ce domaine, ils n'ont de leçon à recevoir de personne). Mais tout le monde sait qu'un bon plan marketing ne fait pas pour autant vendre une console. En s'alliant avec Sega, la Xbox s'assure un bon nombre de très bons jeux. A priori, Microsoft est très bien parti. Bien sûr, beaucoup de choses restent en suspens, et il faudra avoir les jeux entre les pattes. L'E3 s'annonce donc très chaud, car il y a fort à parier que Sony va dévoiler quelques grosses cartouches à cette occasion. Mais on peut parier que la Xbox sera vraisemblablement un concurrent sérieux pour la PS2, partout dans le monde. Mais pour ça, Microsoft doit d'abord assurer au Japon.







Seamus Blackley est plutôt du genre passionné, il parle franchement et sans détour. Il est clair qu'il aime son boulot et n'a pas l'habitude de faire les choses à moitié. Il est responsable de la partie hardware de la Xbox, et s'occupe de plein de choses, comme vous pourrez le lire.

**Panda : Qu'avez-vous fait ces six derniers mois ?**

**Seamus Blackley :** J'ai aidé les développeurs à prendre connaissance des différents outils pour faire des jeux sur Xbox. Et j'ai donné un grand nombre d'interviews ! C'est mon dix-huitième voyage au Japon, depuis janvier 2000. Je m'occupe aussi de l'optimisation du chip Nvidia, dans trois pays, USA, UK et Japon... Bref, je ne dors plus jamais.

**Panda : Un des points forts de la Xbox, c'est son disque dur, qui ouvre de nouvelles possibilités... ainsi que le fait qu'elle soit connectable à internet...**

**S.B. :** Non, la Xbox n'est pas connectée à internet, elle est compatible broadband (modem ADSL, câble) uniquement ! On ne pourra pas surfer sur le web, jamais ! La Xbox est une console de jeu, et uniquement cela.

**Panda : Et la sécurité ? Avez-vous déjà pensé aux virus ?**

**S.B. :** Oui, bien sûr. Des virus, des flood... La Xbox est une console de jeu, il faut donc qu'elle soit protégée contre toutes les attaques. C'est un vrai challenge, de faire que tout marche comme c'est prévu, mais nous avons bien soigné cet aspect. Les développeurs de jeux, qui nous ont aidés à concevoir toutes ces protections, sont confiants sur le fait qu'il n'y aura pas de problèmes. Faites-leur confiance, et n'ayez plus de craintes à ce sujet.

**Panda : Mouais, tout dépend si ce sont des développeurs japonais ou américains qui vous ont raconté ça...**

**S.B. :** Il faut bien comprendre que la Xbox n'est pas un PC ! Elle ne gère pas les e-mails, elle est

faite pour jouer. On ne peut pas se connecter à n'importe quoi. Vous vous connectez aux services d'un éditeur de jeu, vous téléchargez un nouveau niveau... Tout ça a été vérifié, et ça marche. Microsoft a une grande expérience de la sécurité. Je comprends vos inquiétudes, mais c'est un point sur lequel nous avons mis le paquet.

**Panda : C'est tout de même important, car c'est quelque chose qui pourrait vraiment nuire à la console.**

**S.B. :** Oui, de même qu'un million d'autres choses qu'il faut qu'on assure.

**Panda : Revenons au disque dur. Dès son annonce, tout le monde s'est posé la question : cela veut-il dire qu'on aura le droit à des jeux pas finis, avec des patches, comme sur PC ?**

**S.B. :** Encore une fois, c'est une console de jeux, pas un PC. Les jeux Xbox seront faits avec le même soin que les jeux sur n'importe quelle autre console.

**Panda : Quelles sont, à votre avis, les chances de Microsoft de vendre des Xbox au Japon ?**

**S.B. :** Je pense qu'elles sont bonnes. Vous avez vu les gens qui regardaient DoA 3, sur le stand ? Bien, tout ce qui était montré, c'est du temps réel, pas du précalculé. Donc quelque chose dont la console est vraiment capable.

**Panda : Moi, je ne me fais pas un avis comme ça. Il faut que j'aie le pad en main, avec une vraie console, et pas un kit de développement. Le jeu définitif, pas une bêta. C'est vrai que le jeu à une bonne tête, et cela me semble tout à fait possible qu'il**

**tourne sur une Xbox. Il a l'air bien, mais au point de se taper la tête contre les murs.**

**S.B. :** Attendez d'y jouer...

**Panda : Peut-être (rires). Je dois admettre que DoA est un jeu de baston vraiment fun. Nettement plus sympa que Tekken.**

**S.B. :** Vous aimez Virtua Fighter ? le 2 ? le 3 ?

**Panda : J'aime tous les épisodes. J'apprécie aussi beaucoup les jeux de Capcom et les bons vieux jeux 2D de SNK. Il n'y a que Tekken qui ne m'enthousiasme pas trop.**

**S.B. :** Tiens, c'est bizarre, pourquoi ça ?

**Panda : Tekken, quand on tombe par terre, on se fait enchaîner sans rien pouvoir faire...**

**S.B. :** C'est vrai. Virtua Fighter est bien, pour ça, quand on est par terre, on se prend un coup et puis c'est tout.

**Panda : En plus, la décomposition des mouvements des combattants est impressionnante !**

**S.B. :** Et puis le timing est vraiment important. Moi, je joue la nana qui fait de l'aïkido, et ses contres sont bigrement difficiles. Mais c'est vraiment bien foutu.

**Panda : Moi, je joue avec le Français, Lion ! (rires).**

**S.B. :** Bon, question suivante ! Une des choses les plus importantes avec notre communication sur la Xbox, c'est qu'on ne ment pas. On montre les choses au fur et à mesure. Ce qui nous pose des problèmes, surtout au Japon, car les boîtes ne veulent pas communiquer. Donc, comme nous communiquons partout dans le monde sur tout ce que nous faisons, et qu'au Japon on reste discret, tout le monde se dit qu'on va s'y planter... Trois jours avant le salon, personne ne savait qu'on allait montrer DoA 3...

**Panda : (Il coupe la parole comme un plantigrade malélevé). Il y en a qui disent que Microsoft va vendre une seule Xbox au Japon : au fils de l'ambassadeur des Etats-Unis... Pas parce que la console est mauvaise, mais parce c'est une console américaine... Une chose est certaine : si les Japonais achètent la Xbox, ce sera pour des jeux japonais, et des versions originales. Or, la plupart des observateurs pensent que les développeurs japonais se contenteront de convertir leurs succès PS2 ou DC.**

**S.B. :** Peut-être, mais quand ils verront DoA 3 ou Air Force Delta, sans parler des jeux Sega, spécialement développés pour la X-Box, ils changeront certainement d'avis ! Nous sommes au courant de ce qui se raconte, mais les boîtes japonaises n'aiment pas annoncer quoi que ce soit avant que leur projet ne soit abouti. Alors, comment contrer les rumeurs ? Quand la console sortira, elle aura un bon paquet de jeux originaux. Au fur et à mesure qu'on montrera des bons jeux réalisés spécialement pour la console, ce problème disparaîtra. Ce qui reste une vraie



difficulté, c'est le premier problème que vous évoquiez. Les Japonais risquent en effet de ne pas acheter la console tout simplement parce qu'elle n'est pas japonaise. C'est effectivement un obstacle que rencontrent toutes les firmes occidentales quand elles arrivent au Japon pour y vendre leurs produits. Cependant, Microsoft est implanté au Japon depuis que la compagnie a été créée. Nous avons l'expérience de ce marché, et la filiale Xbox Japon sera organisée comme une vraie boîte japonaise. Par exemple, vous avez dû voir le show avec les jolies filles qui dansaient sur le stand. Cela n'arriverait jamais aux USA ! Mais Bill Gates a laissé faire. On le fait ici, parce que c'est ce qui convient à ce marché. De même que le poster de Bill Gates, qui tient un pad dans une main et un hamburger dans l'autre. Nous savons que la filiale japonaise doit agir comme une société japonaise. C'est aussi pour ça que nous avons conçu une manette spéciale pour le Japon. Nous faisons plein de choses pour que les Japonais ressentent cette console comme « leur boxé ». Mais ça ne résout pas tous les problèmes.

**Panda :** Vous avez Sega avec vous, et la console, sur le papier, tient la route. Je fais confiance à Sega pour sortir des bons jeux. Il n'empêche, la Dreamcast était la console qui avait les meilleurs jeux et pourtant...

**S.B. :** Tout à fait, et de loin. Crazy Taxi, Virtua Tennis, Jet Grind Radio...

**Panda :** Shenmue !

**S.B. :** Shenmue... des jeux vraiment fantastiques.

**Panda :** Malheureusement, Sega s'est planté commercialement.

**S.B. :** A votre avis, pourquoi se sont-ils plantés ?

**Panda :** Ils savent faire d'excellents jeux, mais pas vendre leur console...

**S.B. :** Je pense savoir pourquoi ils se sont plantés. Les joueurs japonais sont les mieux « éduqués » du monde. Ils connaissent le nom des développeurs qui réalisent les jeux. Ils savent qui est Peter Moulineux, ou Yu Suzuki.

**Panda :** En France aussi, nos lecteurs connaissent ces noms-là, ainsi que ceux des meilleurs développeurs.

**S.B. :** Sans doute en France plus qu'en Angleterre ou en Allemagne. Mais au Japon, les développeurs sont des stars. Et quand ils ont vu certaines de ces stars passer en masse de la DC à la PS2, ils ont perdu confiance. Ils ont arrêté d'acheter des consoles. Ce qui a mis beaucoup de pression sur les épaules de Sega.

**Panda :** Sega, malheureusement, n'a jamais été très fort au Japon. La Megadrive et la Saturn n'ont jamais bien marché sur ce marché... Je dirai que c'est plutôt un problème d'image de marque. Sega a toujours eu une image très otakus, hardcore gamers... Cela dit, a priori, la Xbox devrait bien marcher aux USA et en Europe, mais pour le Japon... je ne suis pas sceptique, mais plutôt très curieux.

**S.B. :** Je comprends, mais il n'y a rien que je puisse faire, ou que personne ne puisse faire, tant que la console n'est pas sortie... et que le lancement n'aura pas été un succès, pour prouver que la console va bien marcher. On peut savoir ce qu'il faut faire, avoir des plans bien rodés... et c'est pour cela que je répète qu'il y a un million de choses auxquelles on doit penser. Et j'insiste : nous savons que nous devons faire les choses « à la japonaise ». Est-ce que cette approche résout tous les problèmes ? Bien sûr que non ! Mais on travaille dur pour que réussir.

**Panda :** Quelle est votre plus gros concurrent : Sony ou Nintendo ?

**S.B. :** La PS2 et la Xbox visent la même cible. Il y a sûrement de la place pour deux consoles. Mais nous ne visons pas la deuxième place.

**Panda :** Ça ne va pas être facile. Sony a annoncé avoir déjà vendu 10 millions de consoles dans le monde. Plus de deux millions et demie en Europe, ça fait un sacré paquet de consoles...

**S.B. :** Effectivement... ça va être dur. Sony a une image de marque très forte. PlayStation est connue du monde entier. Le public leur fait confiance. Et il y a beaucoup de bons jeux sur PS2.

**Panda :** Beaucoup ? Ah bon ?

**S.B. :** J'aime bien Gadius.

**Panda :** Gadius ? bof bof...

**S.B. :** J'aime bien Onimusha

**Panda :** (gros soupir...) C'est un bon jeu, mais il en manque la moitié...

**S.B. :** (rires) I like you, you're an asshole, just like me. (Ce qui veut dire : je t'aime bien, t'es un enfoiré, comme moi).

**Panda :** Ils ont fait un jeu, ils l'ont coupé en deux, et ils vont le vendre deux fois...

**S.B. :** (rires) Tu es resté dans le métier trop longtemps. Ça fait combien de temps que tu écris dans les magazines ?

**Panda :** Sept ans... ce qui n'empêche pas que lorsque j'ai découvert Shenmue, ça m'a fait un choc. Sur PS2, il n'y a que Zoe qui m'ait impressionné pour l'instant. C'est le premier titre pour lequel je me suis dit qu'il ne pouvait pas être sur DC.

**S.B. :** J'aime beaucoup, moi aussi, la Dreamcast, les jeux rendent vraiment bien graphiquement, la « pixel engine » est vraiment réussie.

**Panda :** Sur PS2, c'est dur de faire des belles captures d'écran, car les développeurs trichent souvent avec l'affichage.

**S.B. :** La Xbox, comme la DC, aura de beaux graphismes stables, qui permettront de faire de belles d'écran pour les magazines.

**Panda :** Je suis très curieux de voir la Xbox.

**S.B. :** Merci. Je veux juste ajouter qu'on sait que



ça va être dur. Généralement, quand on rencontre un problème, on s'organise pour le résoudre. Et Microsoft est très bien organisé. Nous avons des bureaux dans chaque point important, vingt Japonais dans le bureau de Tokyo, des gens qui ont déjà fait des jeux, qui ont l'expérience. On essaie d'aider les développeurs le mieux possible. De même qu'aux USA...

**Panda :** Oh, en ce qui concerne les USA, personne ne se fait de souci pour la Xbox...

**S.B. :** Tout le monde nous tape dessus. D'abord, c'était « ils ne signeront jamais Electronic Arts... » Puis « ils n'auront jamais du bon hardware... », « ils n'auront jamais de bons jeux... » A chaque fois qu'on prouve le contraire, il y a toujours quelque chose de nouveau à prouver.

**Panda :** Microsoft a une image très forte. Avec de bons côtés : comme la puissance marketing et la communication.

**S.B. :** Et le mauvais côté étant l'image du PC...

**Panda :** Merci beaucoup.

Comme vous avez pu le découvrir, cet entretien à bâtons rompus s'est passé de façon très décontractée, et sans langue de bois. Je n'y suis pas allé de main-morte, et j'ai dit les choses comme je les pense. Il y a quelques points clés à retenir de cette discussion publiée en version « unplugged ». Tout d'abord, Microsoft fait une vraie console de jeux, pas un cheval de Troie venant du monde du PC. La Xbox aura des jeux japonais, et avec Sega, pas de doute qu'ils seront de qualité. Microsoft sait que le combat sera dur, et il est clair qu'il se prépare à une longue bataille. Ceux qui enterrent le géant américain, ou qui le prennent à la légère sont fous. De là à dépasser la PS2 au Japon, j'ai du mal à l'imaginer aujourd'hui, mais on ne sait jamais... Pour ce qui est du reste du monde, tous les pronostics sont permis. Même s'il y a dix millions de PS2 dans le monde, il y a aussi environ cinq millions de PSone, rien qu'en France, preuve s'il en est que la bataille est loin d'être jouée. Ce qui est clair, c'est que Microsoft n'a pas droit à l'erreur, mais le fait qu'ils en soient conscients, et qu'ils soignent chaque marché, est un bon signe. Le plus rassurant, c'est le deal avec Sega et le travail « à la japonaise » pour le marché japonais.





J'ai rencontré Ed Fries, qui est le vice-président de la partie éditions de jeux de Microsoft. Quelqu'un de plutôt calme et posé.

**Panda :** *Qu'avez-vous fait ces six derniers mois (quel escroc ce Panda, il commence par la même question...)*

**E.F. :** Pas grand-chose, j'ai profité du beau temps (rire)... Sérieusement, nous avons commencé à organiser nos plans pour le lancement de la console. Je passe la plupart de mon temps à rencontrer des développeurs, et à passer des deals. J'étais très occupé.

**Panda :** *Je suppose que les six prochains mois vont être encore plus remplis...*

**E.F. :** (rire) Certainement, j'ai passé beaucoup de temps sur des jeux en cours de réalisation pour voir ce qui allait, ce qui n'allait pas, vérifier les plannings, voir où on en est...

**Panda :** *Quel est, à votre avis, le point fort de la Xbox au Japon ?*

**E.F. :** Notre point fort, partout dans le monde, c'est que les jeux Xbox seront excellents. Car la machine est très puissante et facile à programmer.

72

**Panda :** *C'est marrant, parce que la console qui avait les meilleurs jeux n'est pas encore morte, mais a connu un échec commercial...*

**E.F. :** La Dreamcast...

**Panda :** *C'était sans aucun doute la console qui avait la meilleure offre pour les gamers... C'est assez marrant d'entendre Microsoft dire que le point fort de sa console, c'est les jeux. On peut facilement faire une comparaison avec la Dreamcast...*

**E.F. :** C'est un point de vue intéressant. C'est vrai que j'ai joué à plus de jeux Dreamcast que de n'importe quelle autre console. Mais je pense que le problème de Sega n'avait rien à voir avec la qualité des jeux proposés. Sans doute plus une question de timing de lancement, notamment avec l'arrivée de la Xbox et de la Game Cube.

**Panda :** *J'aime la Dreamcast, mais ce que j'aime vraiment, ce sont les bons jeux, donc toutes les consoles. (Là il a essayé de tourner autour du pot, et de me noyer un peu, mais ça n'a pas marché. Il faut dire que je l'ai déstabilisé avec ma question précédente. Microsoft n'aime pas parler du marketing, c'est presque un sujet tabou. S'ensuit un bon gros blanc de cinq secondes où il cherche ses mots avant d'entrer dans le vif du sujet).*

**E.F. :** En effet, de bons jeux ne suffisent pas à garantir le succès d'une console, je suis d'accord. C'est plus que cela, il faut « construire un effet de mode » autour de la console. Pour que tout le monde se rue dessus dès qu'elle sort. Mais pas

seulement au moment du lancement, il faut continuer sans cesse à entretenir une « hype » autour de la console. Il faut aussi avoir de très bonnes relations avec la distribution et les magasins, pour qu'ils mettent en avant vos produits. Il faut également soigner ses relations avec les développeurs et les éditeurs pour avoir beaucoup de bons jeux exclusifs pour votre console. Sega a bien fait certaines de ces choses, et moins bien d'autres, pour finalement se « planter ». Oui, c'est clair qu'il n'y a pas qu'une seule chose à soigner, il faut tout faire bien.

**Panda :** *Vous allez rater le Noël 2001 en Europe. Sega finira d'écouler ses stocks de Dreamcast. La Nintendo 64 est vraiment en fin de carrière. Il y aura, bien sûr, la Game Boy Advance, mais c'est une portable, un autre marché. Qu'on possède une DC, une PS2, une N64... on achètera une GBA. Donc vous laissez Sony, avec sa PS2, tout seul sur le marché. Vous n'avez pas peur ?*

**E.F. :** C'est un projet sur cinq ans, tout ne se gagne pas sur un lancement. C'est une course de fond, il faut tenir la distance. Si les gens dans cette industrie ont retenu une chose des problèmes que Sony a rencontrés récemment, c'est celle-ci... Pour le lancement, il faut avoir assez de consoles, avoir les bons jeux, contenter les éditeurs, les distributeurs et les joueurs. Nous attendons d'être prêts, sur chacun des différents marchés, pour être sûrs de notre coup.

**Panda :** *Ne pensez-vous pas que la N64 a démontré que quand on sort trop tard, c'est trop tard ? A moins, bien sûr, d'avoir des Pokémon. (Même si la N64 est une excellente machine, et que Nintendo a gagné beaucoup d'argent avec, ils ont largement perdu la bataille face à Sony en nombre de consoles vendues.)*

**E.F. :** Je ne crois pas que le problème de Nintendo était qu'ils aient sorti leur console trop tard. Mais plutôt qu'ils étaient trop fermés par rapport aux autres éditeurs de jeux. Il n'y avait pas assez de jeux qui sortaient. Certes, il y a eu d'excellents jeux, mais on ne peut pas être numéro un en sortant aussi peu de jeux.

**Panda :** *Le format cartouche a beaucoup joué en leur défaveur.*

**E.F. :** Et puis la N64 n'était même pas aussi puissante qu'une PSone...

**Panda :** *Nintendo a pour habitude de n'en faire qu'à sa tête, mais, au final, il a toujours raison. Après tout, c'est eux qui font le plus de bénéfices.*

**E.F. :** Si votre définition du succès, c'est d'avoir son marché très spécifique, et de gagner

beaucoup d'argent dans ce marché, alors, oui, Nintendo a beaucoup de succès. Mais si le succès, c'est avoir la console la plus vendue dans le monde, alors non.

**Panda :** *D'habitude, les sociétés préfèrent gagner beaucoup d'argent, plutôt qu'être leader et en perdre.*

**E.F. :** (rires) Les deux stratégies sont valides et courantes.

*Cette deuxième interview, était, elle aussi, intéressante. Je ne suis pas mécontent d'avoir poussé Ed Fries dans ses retranchements, pour qu'il sorte un peu de son discours préfabriqué. Depuis que le budget marketing de Microsoft a été divulgué par la presse, ils essaient de corriger leur image, et veulent absolument qu'on oublie que la machine Microsoft, quand il s'agit du marketing, est un monstrueux rouleau compresseur. Au contraire, toute leur communication est axé sur les jeux. Car c'est ce qu'il y a de plus important pour les joueurs. Là où ils jouent gros, c'est en tentant de faire oublier l'image désastreuse de Windows en Europe et aux USA, pour se faire accepter par les joueurs au même titre que Sony, Sega ou Nintendo. De plus, ils savent que les médias ne se gêneront pas pour « se les faire » au premier signe de faiblesse. Mais quand on parle de communication et de plan marketing, ils sont sans doute les meilleurs. On le voit, du reste, quand Ed Fries énumère les actions à mener pour faire de la Xbox un succès.*

*L'autre point intéressant, c'est qu'il dit s'être engagé dans une bataille sur le long terme. Le lancement est, certes, important, mais pas décisif. Ce qui, par le passé, quand seulement deux consoles s'affrontaient, s'est révélé vrai.*



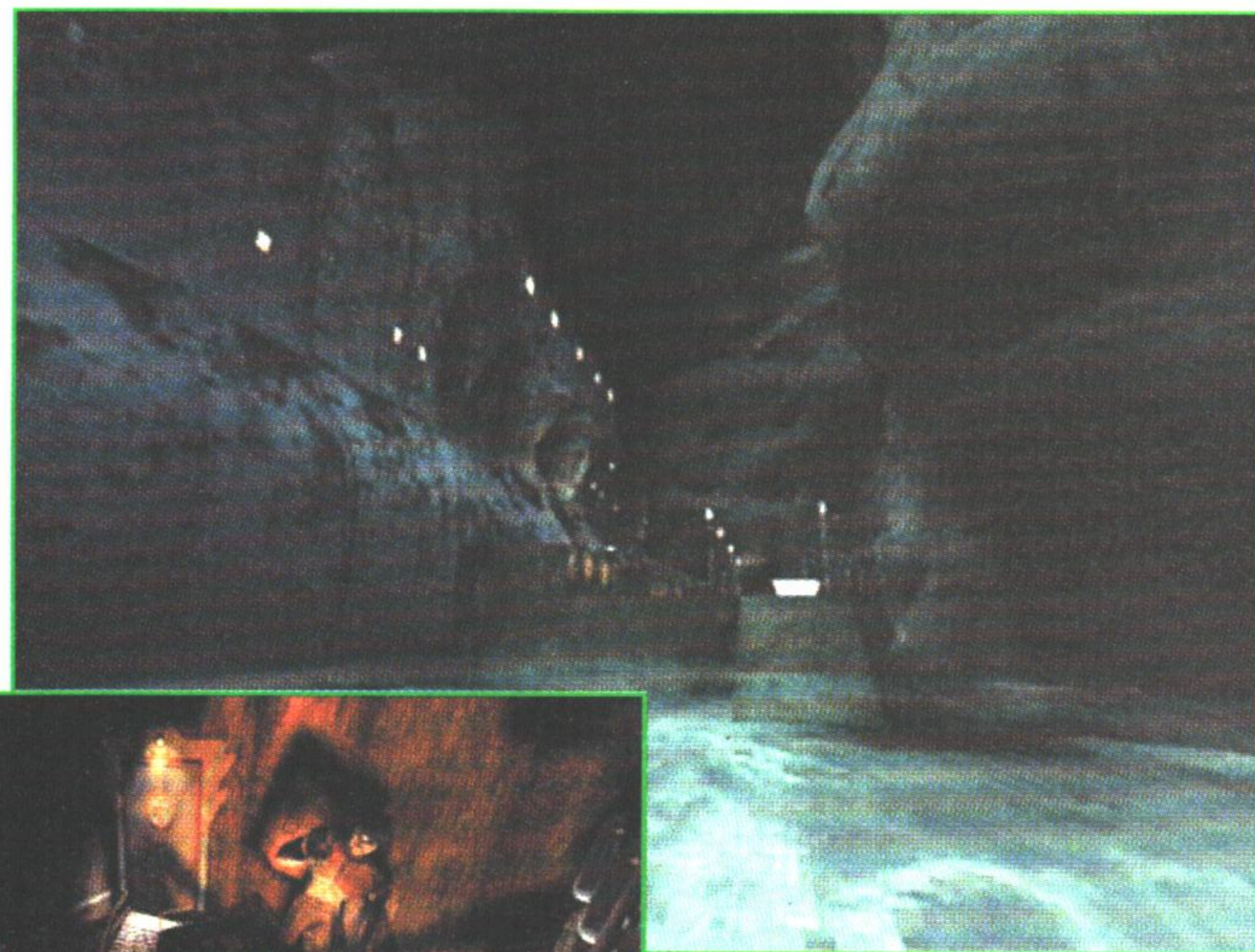




## 1906: AN ANTARCTIC ODYSSEY

*Aventure*

Vous allez vous retrouver dans l'Antarctique, un coin où il fait bien froid. Le genre d'endroit où l'on n'a pas envie de se retrouver seul, sans ressources. Une expédition pour le pôle Sud n'est pas sans risque, surtout quand personne n'est jamais passé par là auparavant. Ce qui s'y cache reste un mystère, à vous de le découvrir...



## BOUNTY HUNTER

*Doom-like/Shoot 3D*

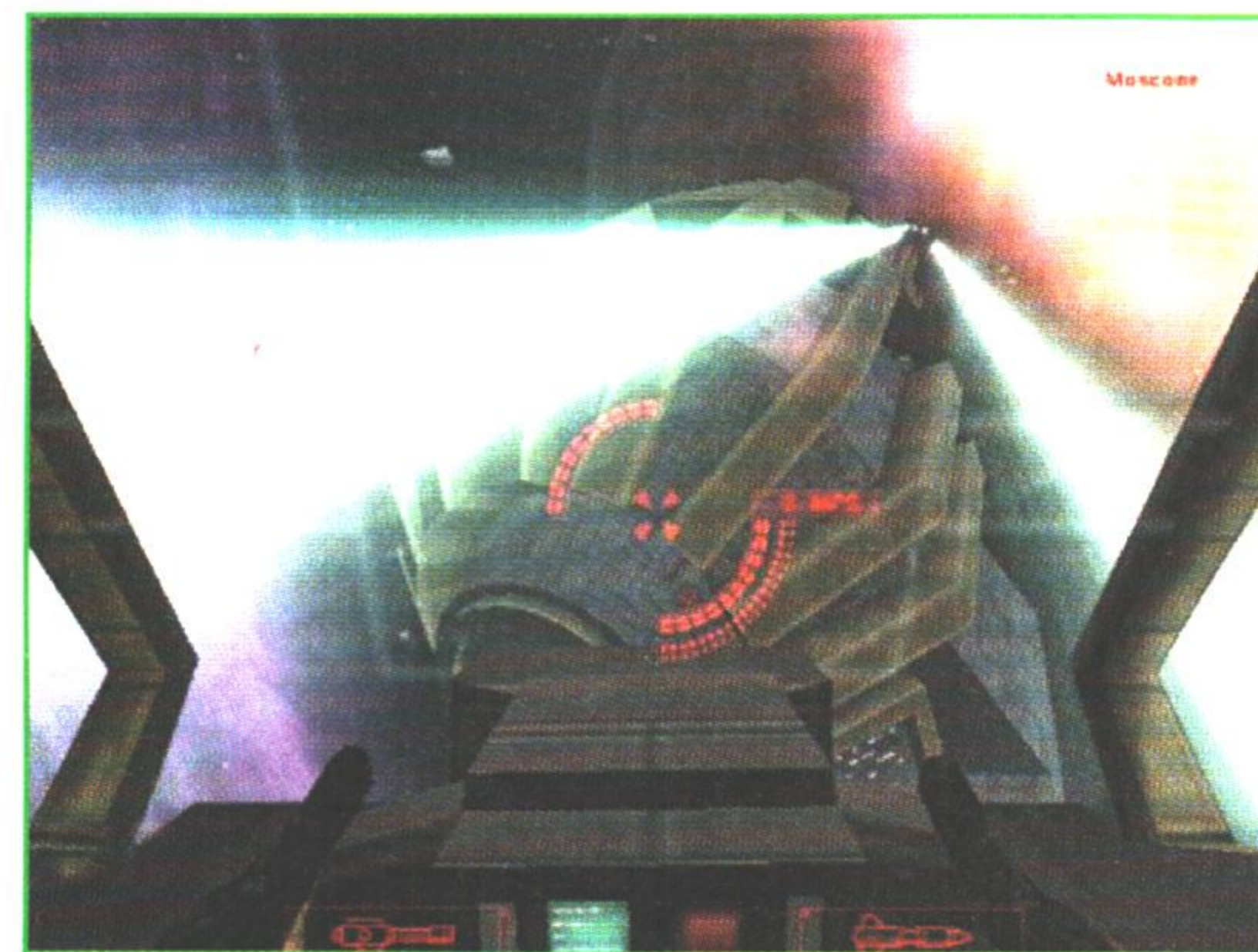
Bounty Hunter mélange deux genres très populaires : les Doom-like et les shoot 3D. L'action se situe dans un futur apocalyptique, où la violence règne... Votre carrière de chasseur de primes commence mal, puisque vous allez être piégé, et vous retrouverez en prison pour dix ans. Il va falloir sortir de ce guêpier.

Gare aux NPC (non playing character), qui réagiront suivant votre comportement ! Donc, évitez de massacrer les innocents à tout bout de champ. Si vous tuez un groupe de personnages, leurs potes risquent de mal le prendre.... Même si BH est un jeu très orienté action, il y a quelques pointes d'aventure. Les niveaux seront

gigantesques, comparés aux classiques du genre. Dans une même mission, vous passerez indifféremment de la mission au sol au shoot. Le jeu, même s'il est relativement linéaire, vous permettra tout de même de choisir votre parcours. Lors d'une mission, il n'y a pas qu'un seul chemin pour arriver à vos fins. Chaque mission rapporte des sous, qui vous permettront d'acheter du matériel plus performant ! Notamment, de nouvelles armes ! Vous passerez environ 70% de votre temps dans des missions au sol, et les 30% restants dans l'espace, pour varier les plaisirs. Le jeu devrait sortir début 2002 aux USA.



73





## 2001, l'odyssée Xbox

## BREED

## Action

Encore une fois, l'action se déroule dans le futur, où les technologies permettent de voyager un peu partout dans l'espace. L'homme a commencé à coloniser de nouvelles planètes. Tout se passe plutôt bien, sauf que, contrairement à ce que la plupart des gens imaginent, nous ne sommes pas seuls dans l'univers. C'est là qu'interviennent les Breed, une espèce extra-terrestre de cyborgs particulièrement agressive ! Ils attaquent nos pauvres petites colonies sans défense. La Terre envoie des troupes pour lutter contre ces envahisseurs particulièrement cruels. Le hic, c'est que ces troupes mettront deux ans avant d'arriver sur le champ de bataille, à la vitesse maximale... Bon, il y a tout de même des bonnes nouvelles. Dans le futur, on ne se prive pas de cloner à tour de bras, notamment les troupes, qui forment l'essentiel de la chair à canon envoyée au front.

La bataille sera rude, mais après plusieurs années de combat, les forces de la Terre l'emportent. Hélas, en rentrant sur Terre, l'armada de croiseurs interstellaires a une mauvaise surprise. La Terre a été complètement conquise par une forme de Breed, qui a profité de l'éloignement des principales forces terriennes. Les pauvres équipages, épuisés par une longue et difficile campagne, ne seront certainement pas en mesure de renverser la situation. Mais tout espoir n'est pas perdu ! Un vaisseau est revenu intact de



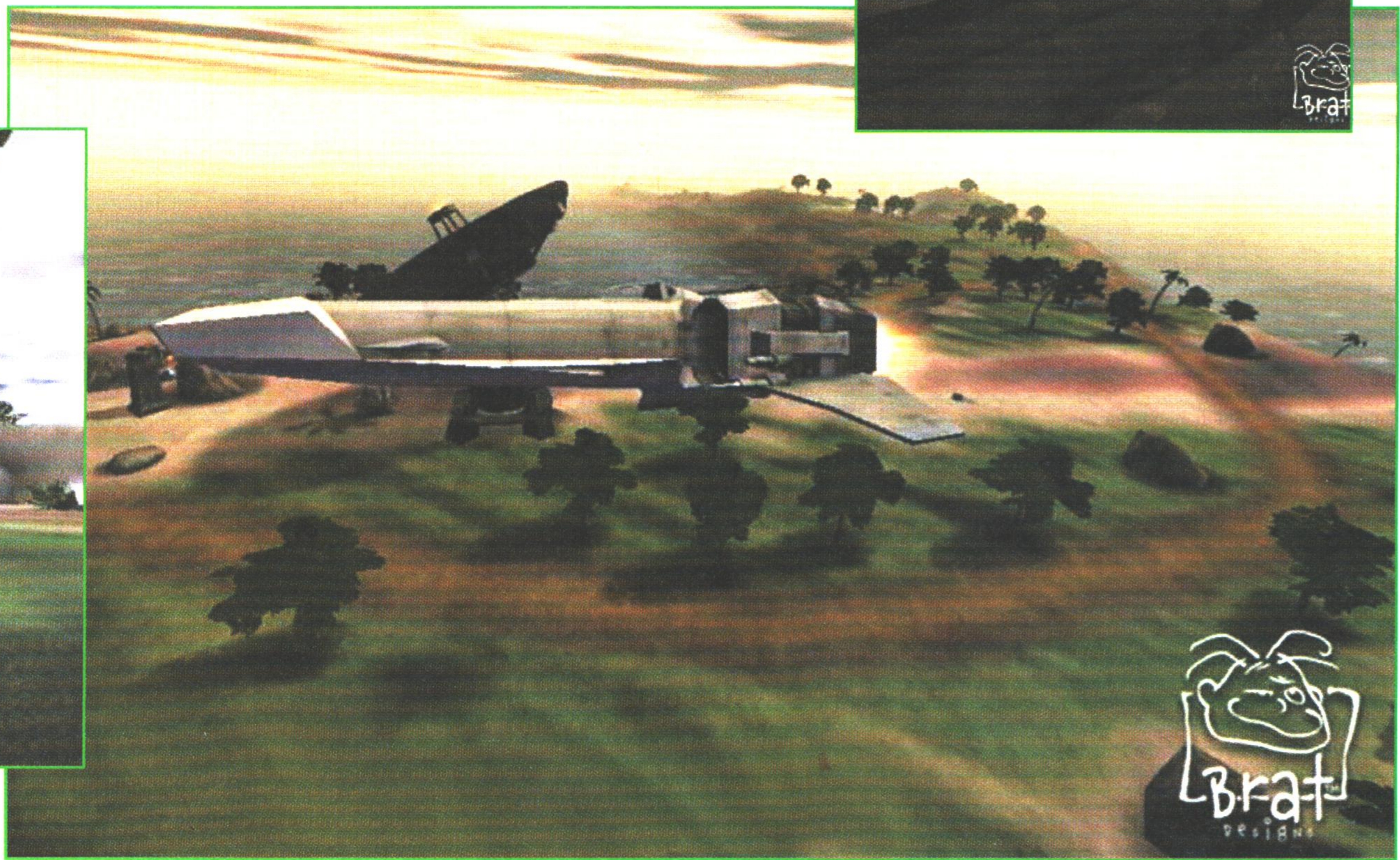
la grande campagne, l'USC Darwin.

A sa tête, Saul

Richter, au CV si impres-

sionnant qu'on vous l'épargne. Et puis, les Breed n'ont pas fini de construire le nouveau système de défense de la Terre...

Breed mélange un peu les genres. Au cours d'une mission, vous pourrez défendre votre vaisseau-mère contre des attaques d'autres navires ; puis, sortir avec une navette, atterrir où bon vous semble ; débarquer, et passer en Doom-like pour vous friter de l'alien à bout portant. Le jeu devrait supporter un mode multijoueur très complet. Tandis que vous contrôlez le vaisseau-mère, un copain pourra mener, au sol, les opérations de terrain. Voilà un jeu qui, même s'il prend une base très classique, apporte un point intéressant quant au mode multijoueur. Il est prévu pour la fin de cette année.





## PROJECT GOTHAM

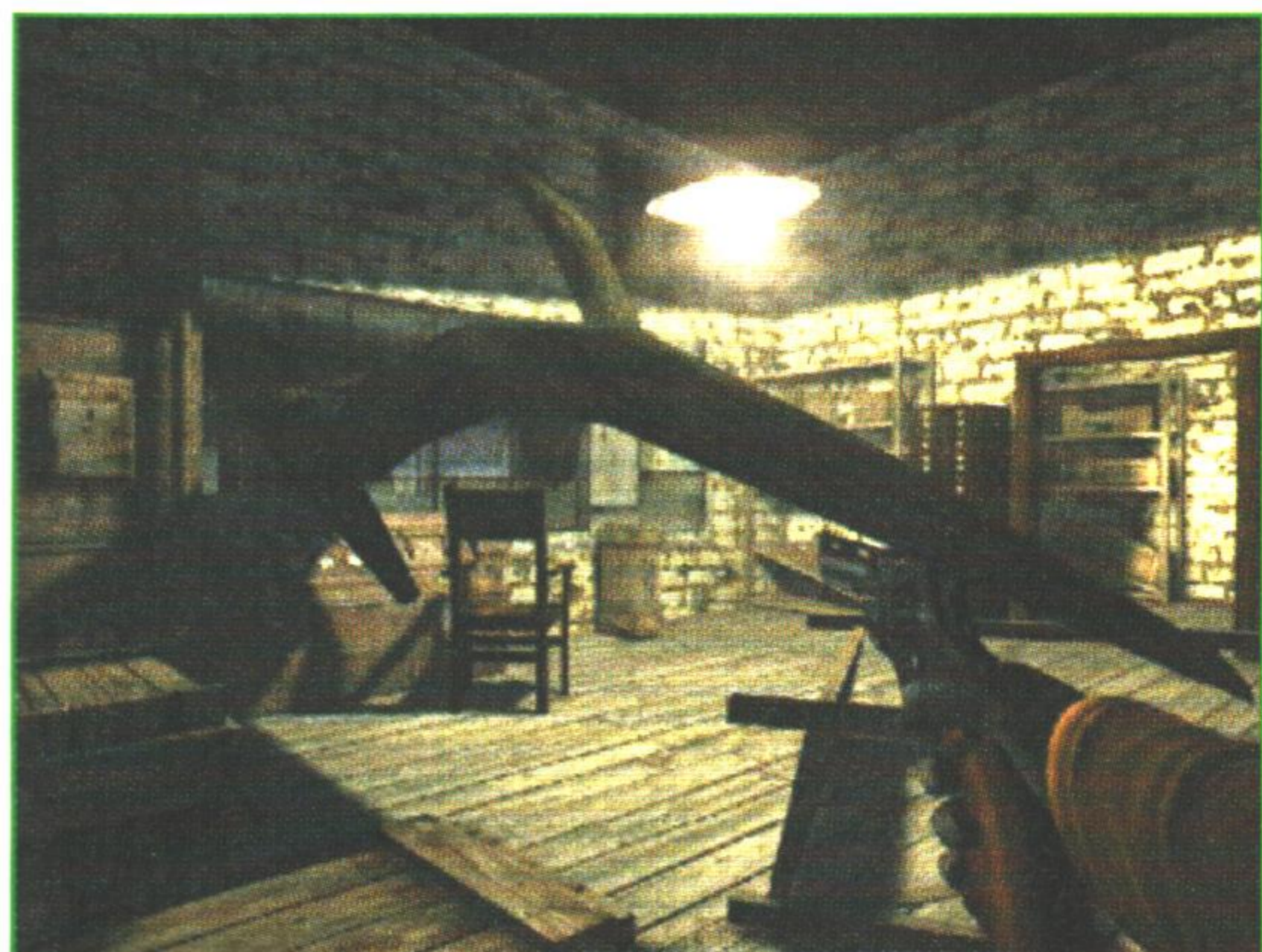
### Course

Project Gotham est un jeu de courses pas comme les autres ! Vous avez le choix entre vingt bolides différents, et la bagatelle de trois cents circuits s'offre à vous. Vous allez voir du pays : Tokyo, Londres, San Francisco et New York. Les décors sont annoncés comme étant d'un réalisme proche de la photo (ouais, faut pas rêver non plus...). On peut jouer jusqu'à quatre simultanément, avec des conditions climatiques qui changent en temps réel. Méfiez-vous des petites bruines de Londres ! D'habitude, vous gagnez des points en réalisant un bon temps ou en finissant premier, mais là c'est plus original... car il faut avoir aussi du style. Sur le papier, c'est bien beau, reste à savoir ce que cela veut dire.

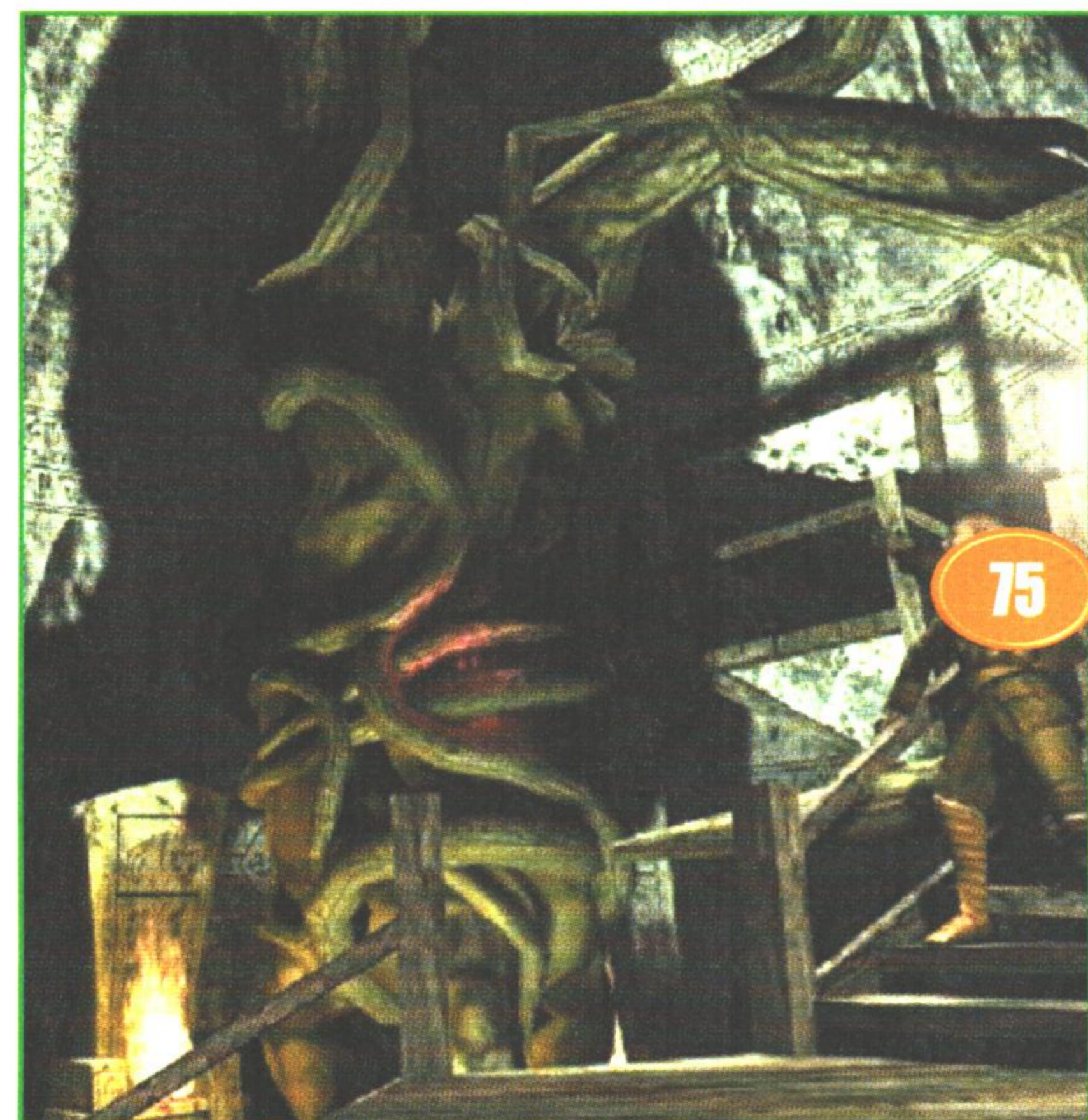


## L'APPEL DE CTHULHU DARK CORNERS OF THE EARTH

### Survival Horror



Pour les amateurs de jeux de rôles, L'appel de Cthulhu est un mythe. Après Donjon et Dragon, c'est le plus connu des RPG « sur table ». Tiré de l'œuvre de Lovecraft, c'est un monde extrêmement glauque et sombre. Il est clair que pour faire un survival-horror à la Resident Evil, c'est sans doute la meilleure base de scénario qu'on puisse rêver. Mélangeant action et aventure, ce jeu se passe dans les années 1920, donc vous n'aurez pas droit aux gros pistolets atomiques ! Cthulhu est un jeu très réaliste, vous ne gagnerez pas de points d'expérience en tuant des monstres. Mais vous devrez vous inquiéter de votre santé mentale, car il y a, dans ce monde, de quoi rendre fou...



## DESERT STORM

### Stratégie

On ne peut pas dire que Desert Storm soit particulièrement original, ni qu'il rappelle de très bons souvenirs. Mais passons...

Vous pourrez diriger jusqu'à quatre personnages en même temps, pour mener des opérations commandos.

En gros, cela va de l'infiltration en territoire ennemi à la protection de personnages importants...

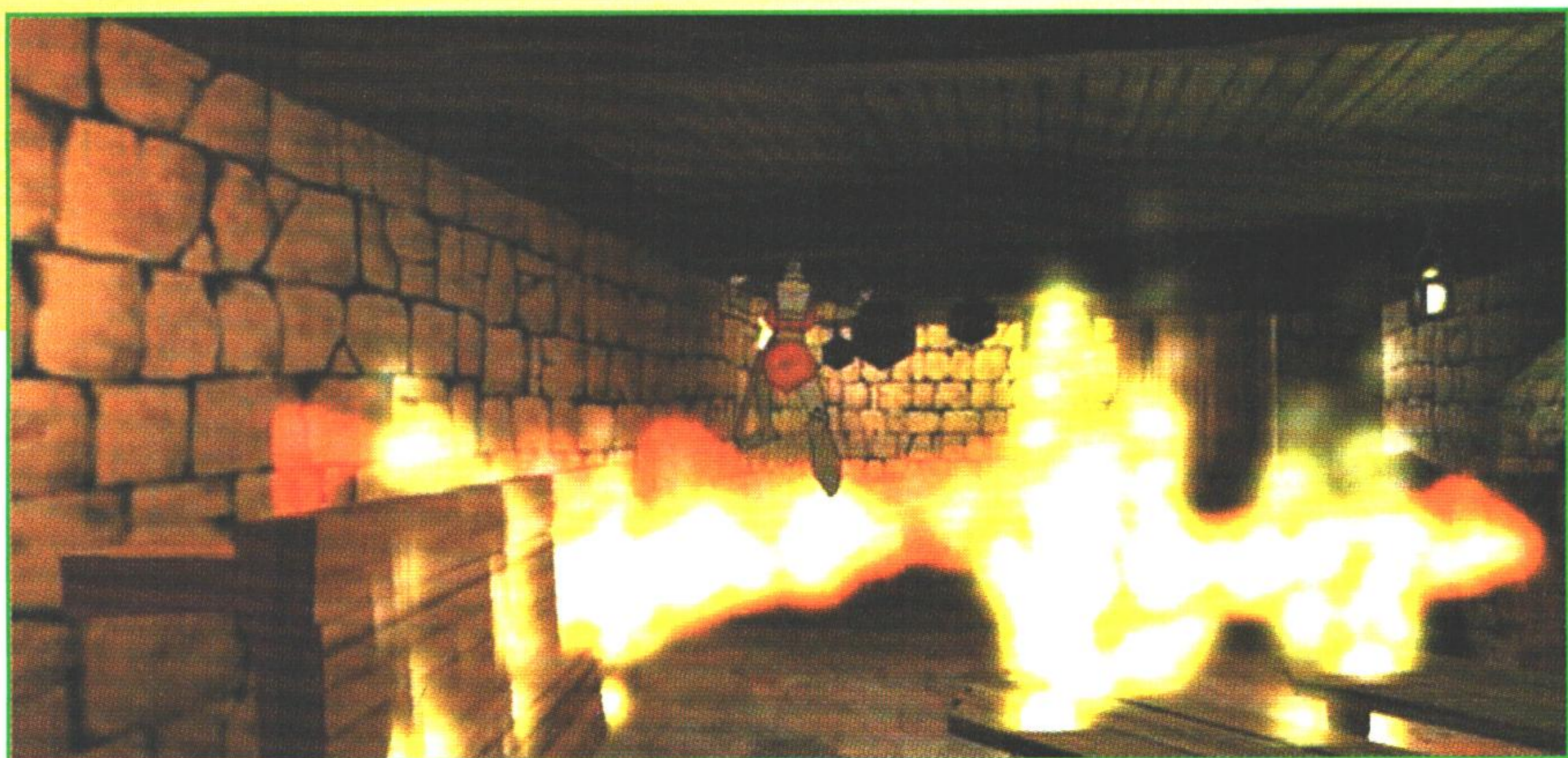
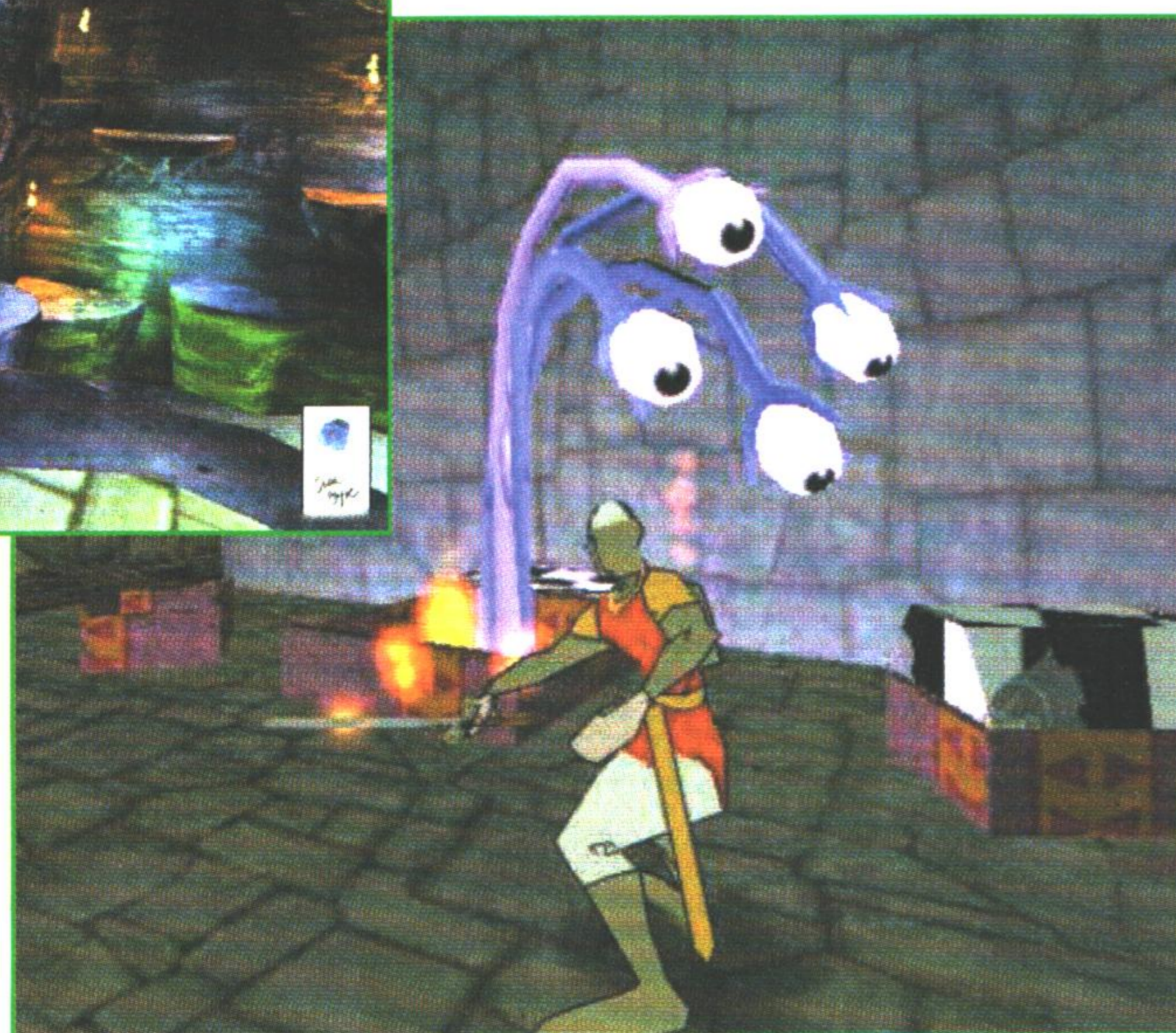
Avec des missions qui ne se déroulent pas toujours comme prévu, et tout de même beaucoup d'action.





**DRAGON'S LAIR 3D****Action**

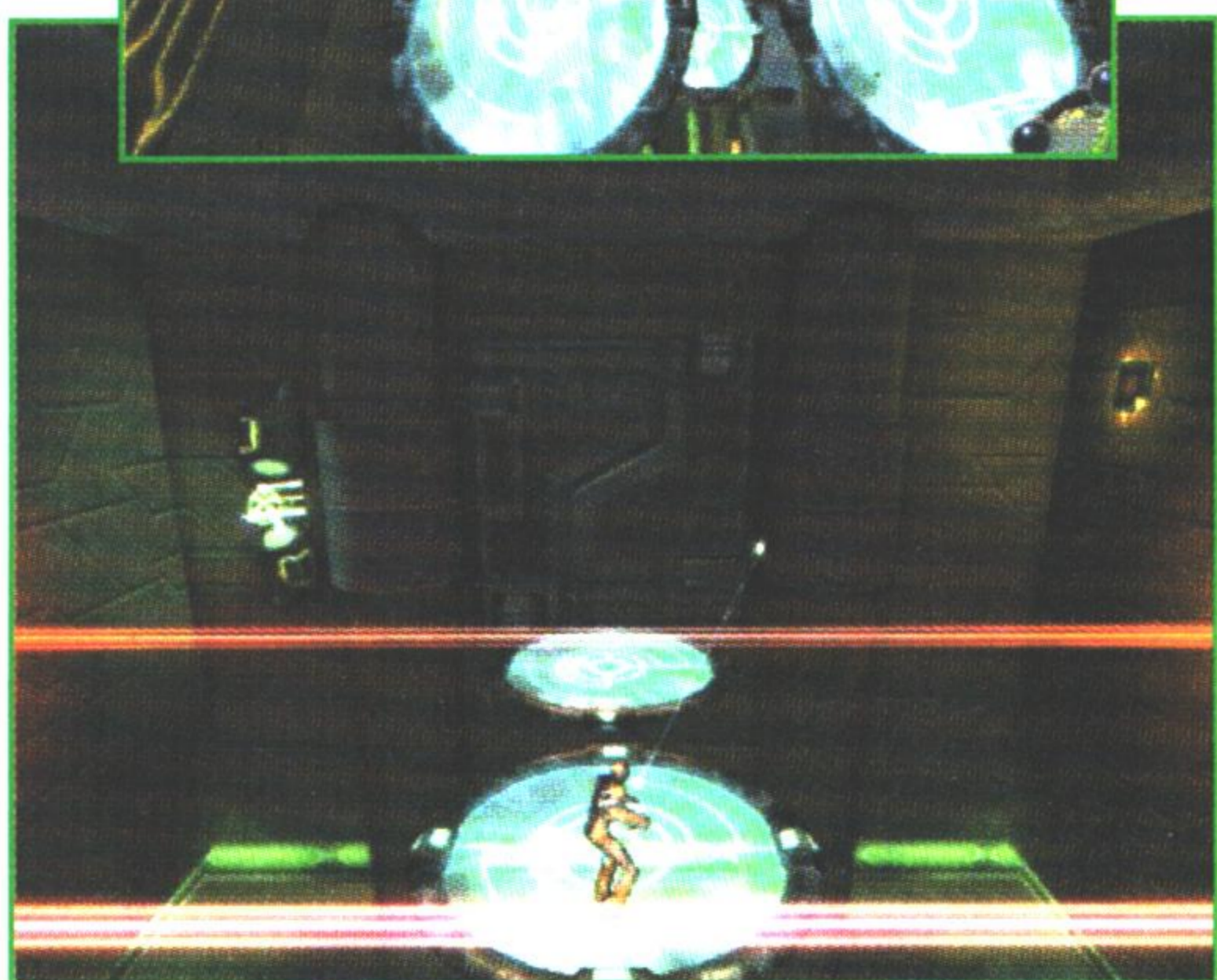
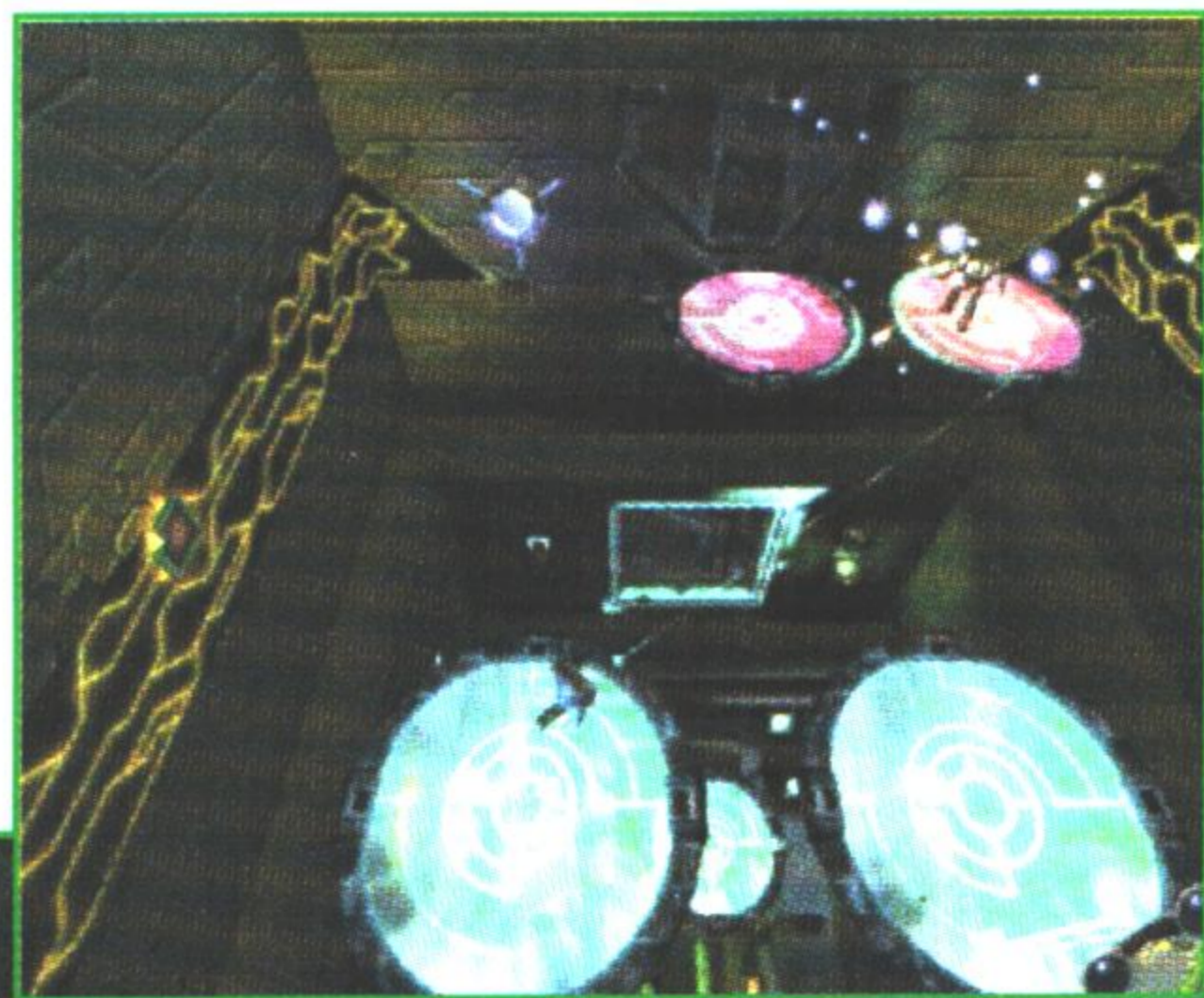
Don Bluth remet ça. Et notre brave Cheub est dans tous ses états car c'est un fan inconditionnel de la série. A en juger par les graphismes, le passage à la 3D n'a rien enlevé au jeu de son mordant. Le principe reste le même : un superbe dessin animé se déroule devant vos yeux, et il faut faire la bonne action au bon moment sur le bon pixel. Un principe très discutable, qui a toujours divisé... soit on est fan, soit on déteste.



76

**DRONEZ****Tron / Frisbee**

Vous n'y avez peut-être pas tous joué, mais vous devriez au moins avoir vu le film *Tron* ! Un grand classique de la science-fiction, et le premier film avec des images de synthèse. DroneZ s'en inspire largement. C'est un jeu de frisbee futuriste. On nous promet un gameplay très arcade et maniable. Au niveau des graphismes, le chip de nVidia devrait faire des merveilles, comme vous pouvez en juger par les images.

**e-RACER****Course**

e-Racer s'inscrit dans la lignée de MSR ou de GT3, et s'annonce comme un jeu de caisses qui cherche à être réaliste. Vous allez d'ailleurs vous retrouver dans des endroits aussi insolites qu'une station de bus, un parking, ou tout simplement les rues d'une ville. Jusqu'à présent, rien d'original, mais c'est sur la gestion de l'option on-line que cela devient intéressant. Vous pourrez télécharger plein de nouvelles voitures et de nouveaux circuits par ce biais. Il est même prévu de pouvoir voter pour que la voiture de votre choix soit tout simplement incluse dans le jeu, un bel exemple d'interactivité. Au départ, vous aurez accès à seulement quatre courses et quatre voitures. Pour avancer, direction le mode championnat. Il faut terminer dans les quatre premiers pour passer au

stage suivant. Bien sûr, vous récupérez des sous, permettant d'upgrader votre bolide ou carrément d'en acheter un nouveau. Mais si ce titre s'appelle e-Racer, ce n'est pas seulement pour ses options de téléchargement... on pourra aussi jouer à plusieurs en ligne. Il est même prévu des championnats et une ligue on-line !





## FATE

### MORPG

Prévu pour l'été 2002, développé par une toute nouvelle compagnie, Epix, on ne sait pas grand-chose sur ce jeu. C'est un RPG, qui sera on-line uniquement, dans l'esprit de Final Fantasy. Les éditeurs vont essayer de rendre le jeu très interactif, pour que les joueurs puissent réellement agir sur le monde. Les combats s'inspirent de Parasite Eve. Bref, ils s'attaquent à un gros morceau : faire un MORPG (mass on-line RPG). Un monde persistant n'est pas une mince affaire, tant sur le plan technique que du design.



## FUZION FRENZY

### Mario Party

La PS et la DC ont leur clone de Mario Party, c'est donc en toute bonne logique que la Xbox suit le mouvement. Fuzion Frenzy propose pas moins de 40 mini-jeux, auxquels on peut jouer jusqu'à quatre. C'est le genre de jeu qu'il faut vraiment avoir entre les pattes pour pouvoir s'en faire une idée. Donc, on vous en reparle après l'E3.



## METAL DONGEON

### RPG

Metal Dungeon est le premier RPG japonais prévu pour Xbox ! Ce type de jeu est primordial pour que cette console s'impose au Japon. A première vue, c'est du très classique, on retrouve les combats au tour par tour, où l'on choisit son action dans des menus d'options.



## NFL FEVER 2002

### Foot américain

Le foot américain, ça vous dit ? J'avoue que je n'ai jamais été un grand fan, ni même un petit... Mais pour celui-ci, j'ai vu une vidéo, et je peux vous assurer qu'ils ont

intérêt à l'améliorer, car, graphiquement, ça laisse à désirer. Mais bon, il ne faut pas trop s'avancer, car le jeu a le temps d'être peaufiné d'ici sa sortie.





## HALO

*Doom-like*

On est encore dans le futur. C'est pas possible, les scénarios de Doom-like sont encore plus originaux que ceux des shoot-them-up... L'espèce humaine est en péril à cause des aliens blablabla...

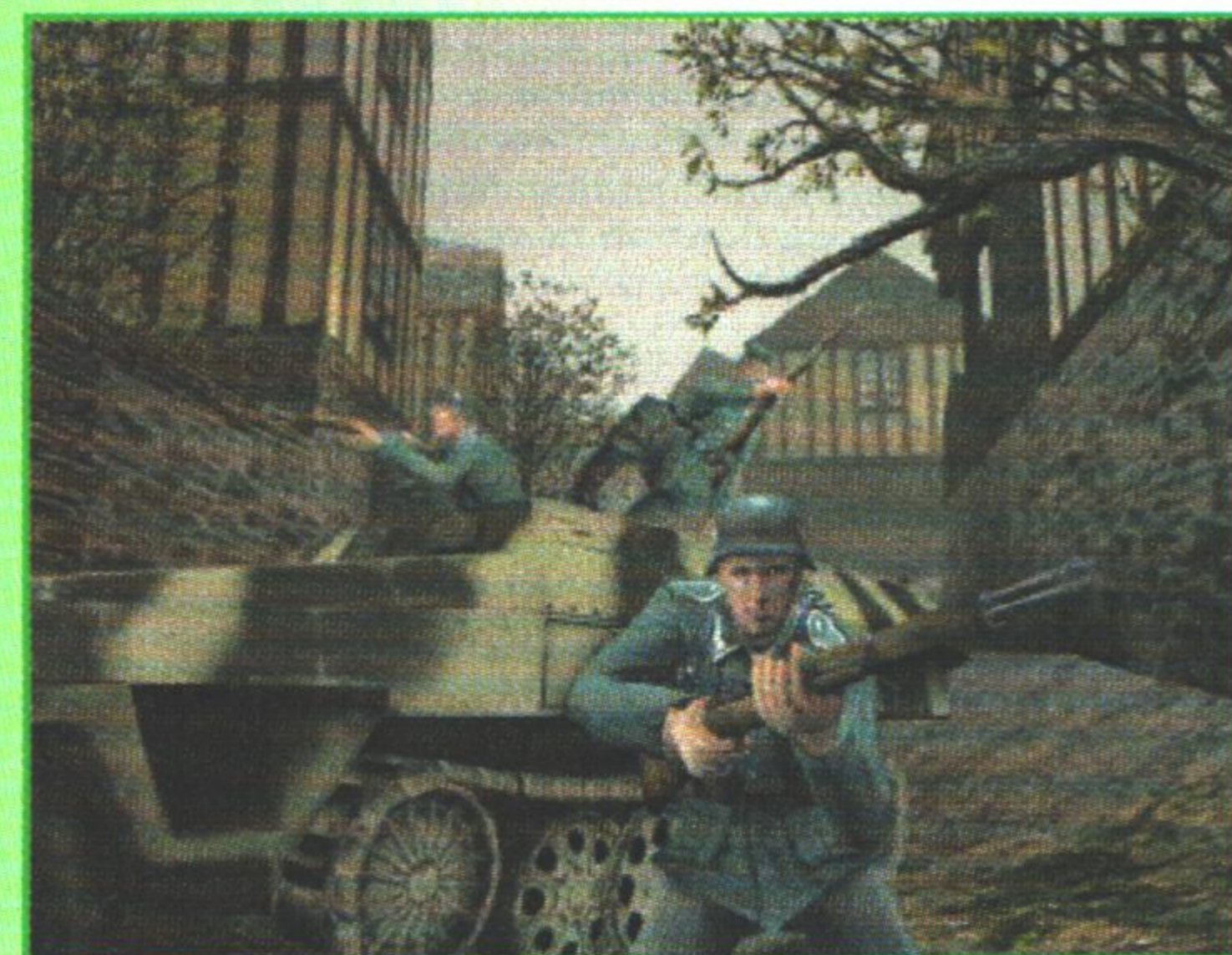
Halo vous immerge dans un monde mystérieux, où il sera possible de combattre, à pied ou à bord de véhicules, les terribles et belliqueux humanophobes... Bon, en gros, Halo est un Doom-like, qui, au lieu de vous proposer une



aventure avec seulement un piéton, varie les plaisirs avec divers véhicules. La réalisation technique a l'air bien faite, mais il est encore trop tôt pour se faire un avis sur la question. Ce qui est sûr, c'est que Halo est l'un des titres Xbox les plus mis en avant. Vu le nombre de Doom-like qu'il va y avoir sur cette console, la compétition va être rude.

MEDAL OF HONOR :  
Allied Assault*Doom-like*

Un nouveau MoH, pour la Xbox, voilà une bonne nouvelle. Vous allez donc vous retrouver en pleine Seconde Guerre mondiale. Vous allez pas mal voyager autour du monde, dans cet épisode : Afrique du Nord, Normandie, Europe et Allemagne... Le jeu respecte fidèlement l'armement de l'époque, de même pour les détails des décors. Dans les nouveautés, on notera un peu d'inspiration de Thief ou MGS, avec la possibilité d'utiliser les uniformes ennemis pour se déguiser. Encore un Doom-like, me direz-vous. Certes, mais un classique.



78

MUTANT CHRONICLE :  
Warzone Online  
*Wargame*

Dans un futur plutôt glauque, l'humanité a déserté la Terre pour aller polluer d'autres planètes. Des grandes multinationales se battent pour exploiter les ressources naturelles restantes. Mishima, Cybertronic, Dark Legion, Capitol, Imperial, Bauhaus et la Brotherhood prennent part au conflit ; chaque firme possédant une base sur une des planètes du système solaire. Chacune a environ trois cents soldats à sa disposition. Il y a, bien sûr, des troupes spécialisées dans des secteurs différents de combat : corps à corps, snipers... Dans ce jeu de stratégie en temps réel, ce sera à vous de choisir les bonnes tactiques. Comme son nom l'indique, ce titre sera orienté on-line, les joueurs pouvant s'affronter dans de gigantesques batailles.



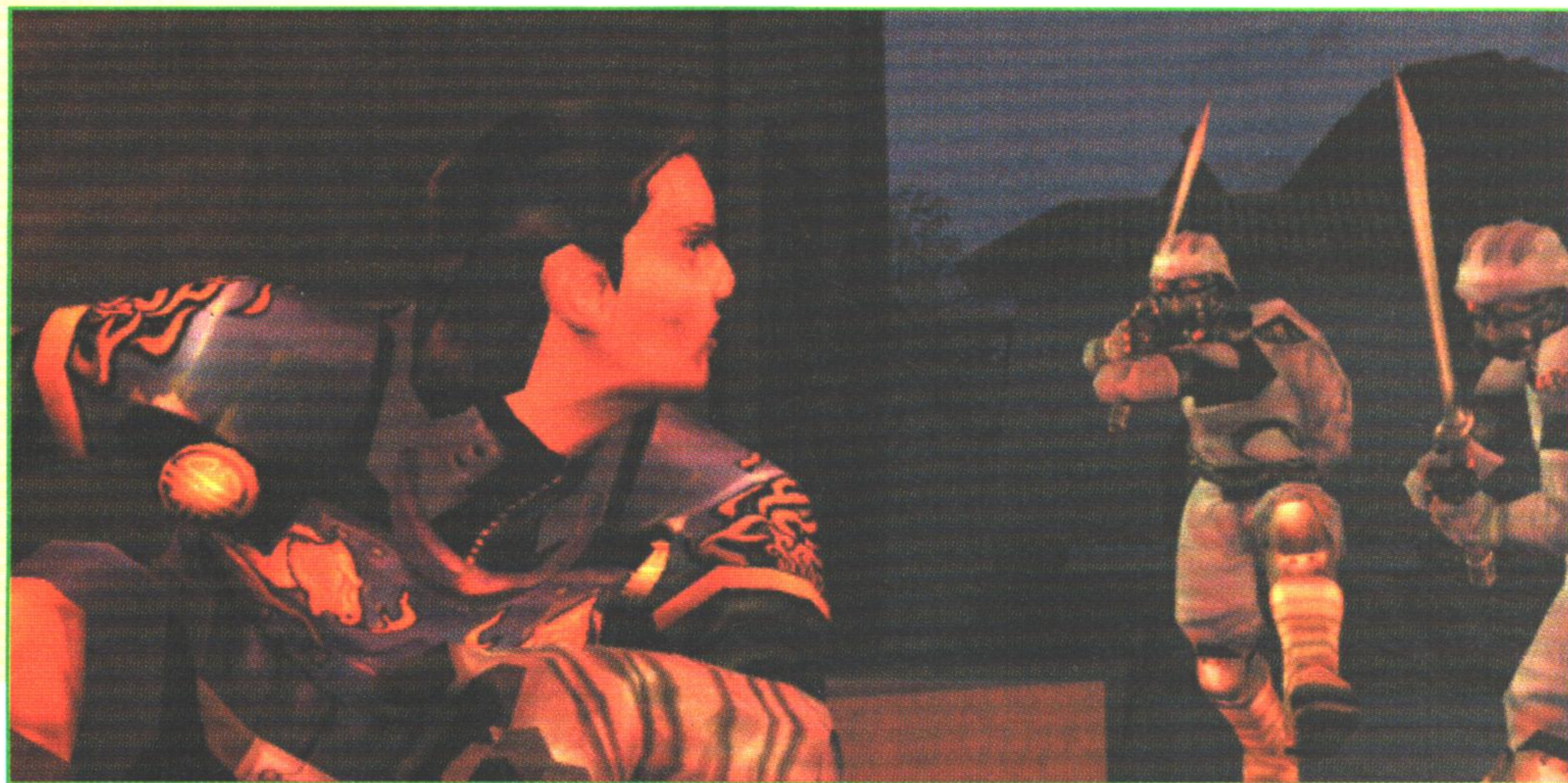
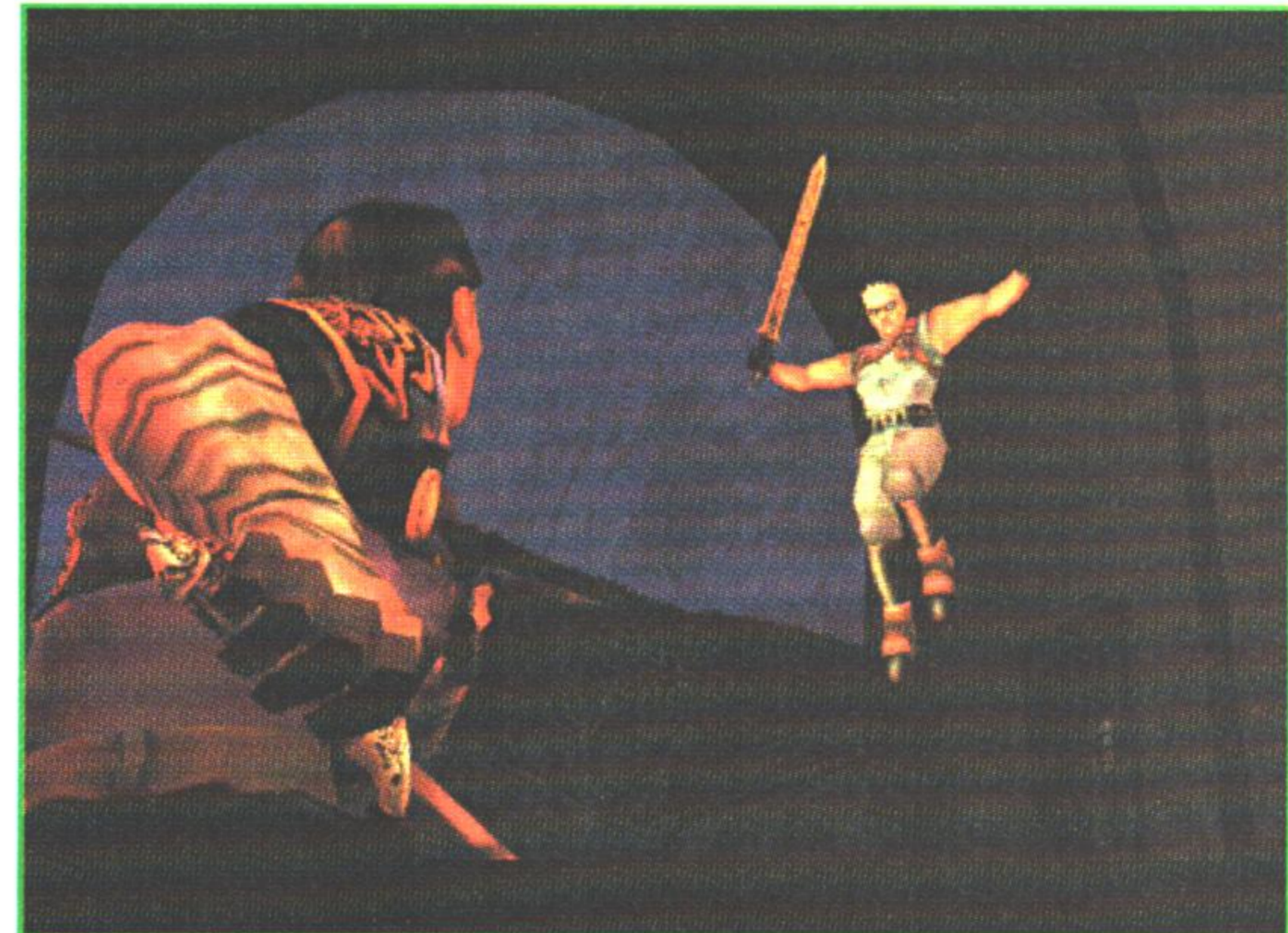
## NEW LEGENDS

### Action / Aventure

THQ annonce la sortie de New Legends, savante alchimie entre un jeu orienté combat et un jeu d'action-aventure. Ce titre sera disponible lors du lancement de la Xbox, à l'automne 2001. Actuellement en développement chez Infinite Machine Inc., à Berkeley en Californie, New Legends transportera les propriétaires de Xbox dans une Chine futuriste en proie à une guerre dévastatrice. Technologie et mysticisme ont fusionné pour créer un monde complexe et dangereux, divisé en de multiples féodalités, respectant les territoires d'un passé ancien. Humains, démons et dieux errent à nouveau sur ces terres désolées. Dans le rôle de Sun Soo, e personnage principal, les joueurs devront combattre pour libérer leur terre natale à l'aide d'une grande variété d'armes et d'arts martiaux. Les joueurs s'engageront dans la bataille avec le style et la compétence d'un maître capable de manier deux armes à la fois tout en effectuant



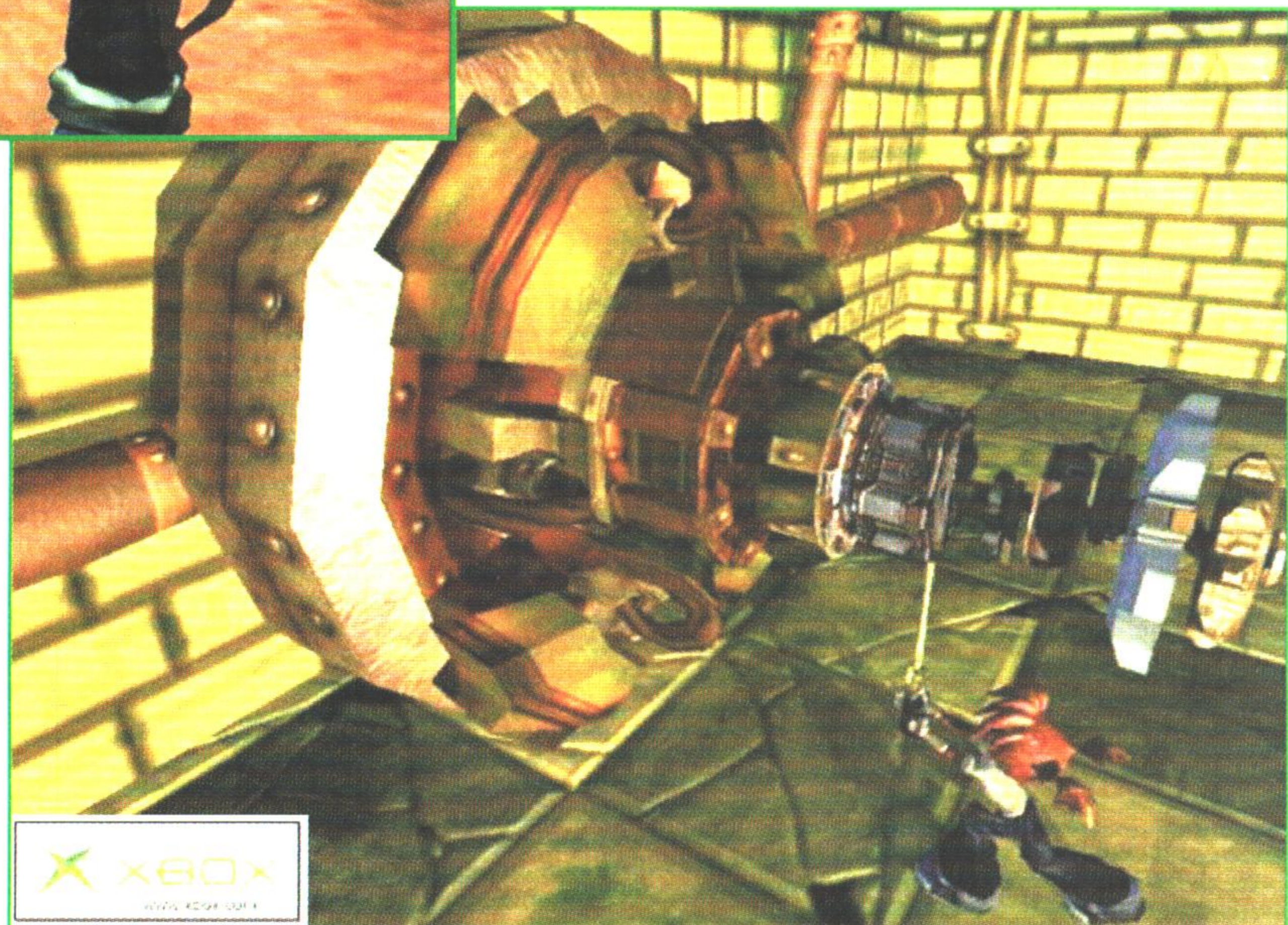
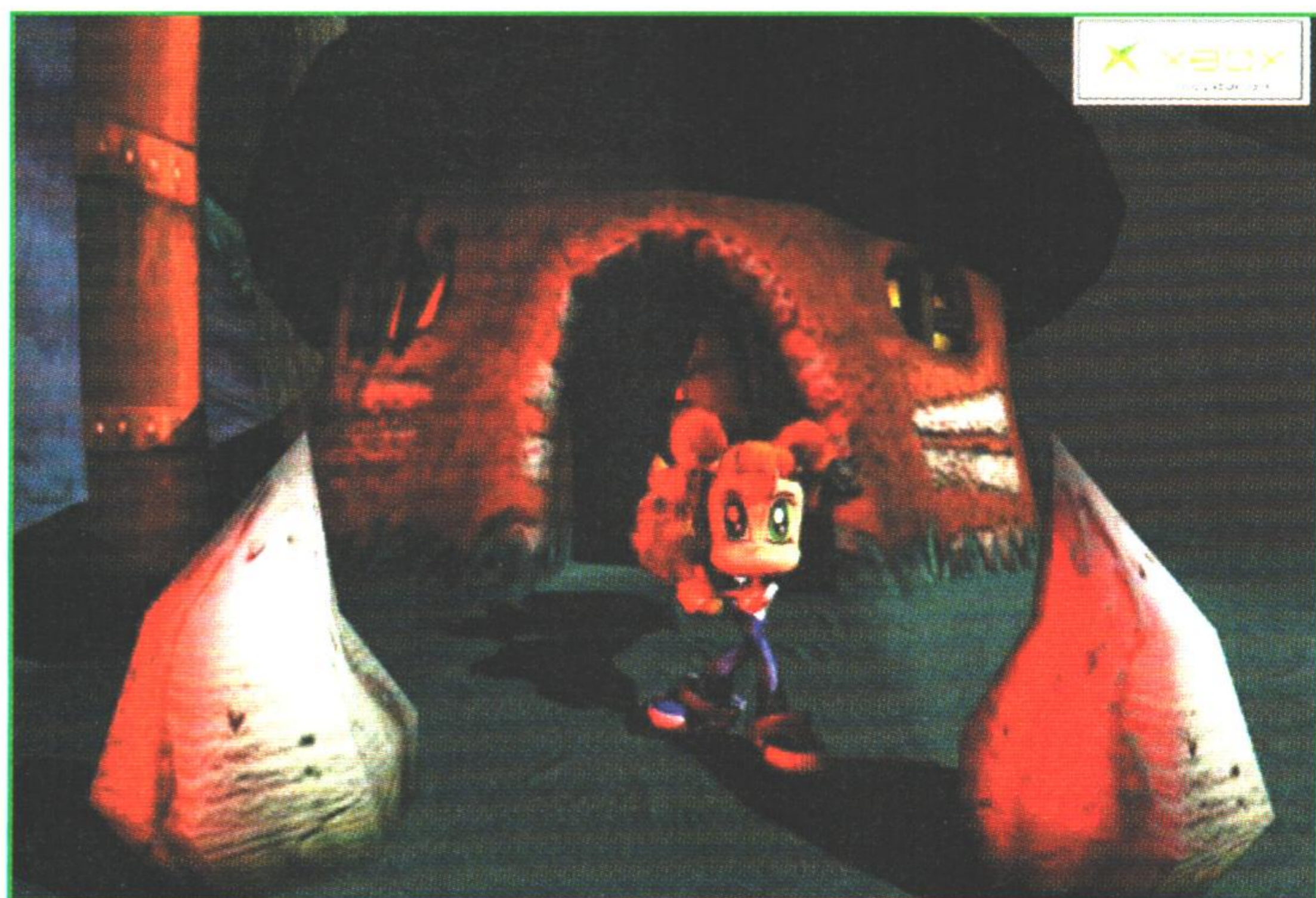
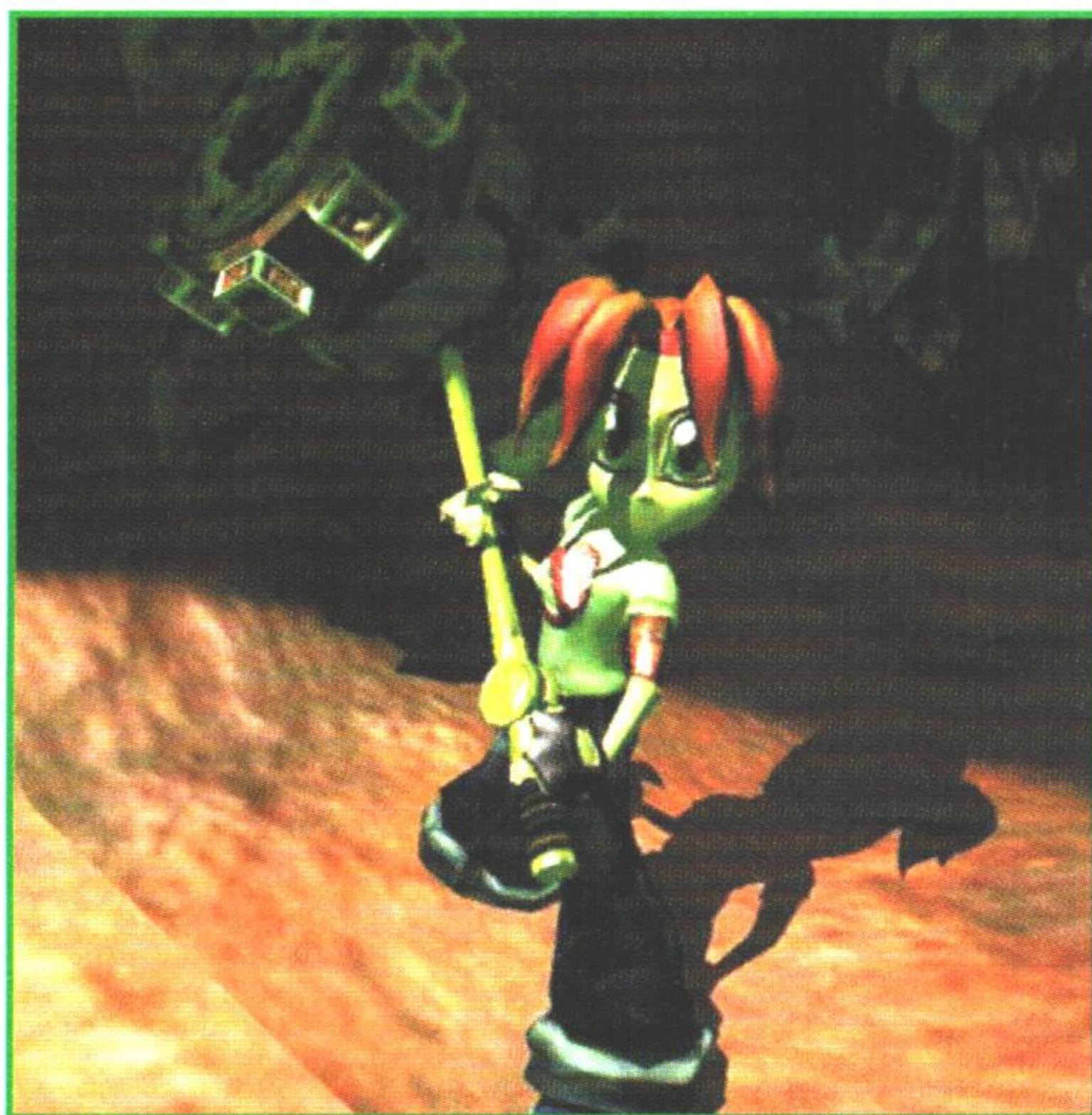
des attaques théâtrales accompagnées de figures acrobatiques. Lames et balles vont s'entrechoquer, car les joueurs pourront choisir parmi une grande variété d'armes défensives, de tir et de mêlée.



## MALICE

### Plates-formes

Malice est l'un des premiers titres à avoir été dévoilés sur Xbox, et c'est aussi l'un des plus impressionnants graphiquement. Même si, bien sûr, tout ce que l'on a pu voir tourne sur des stations de développement ; il faut donc rester pragmatique et prudent. Dans une aventure pour défaire l'ancien dieu du feu, votre héroïne va passer par de multiples transformations. Pour finalement aboutir au stade de déesse magique chatte ! Inutile de vous dire que ce jeu a fortement attiré l'attention de Neko-Chan. Bien entendu, il y a plein de petites énigmes à résoudre et de chausse-trappes à éviter.





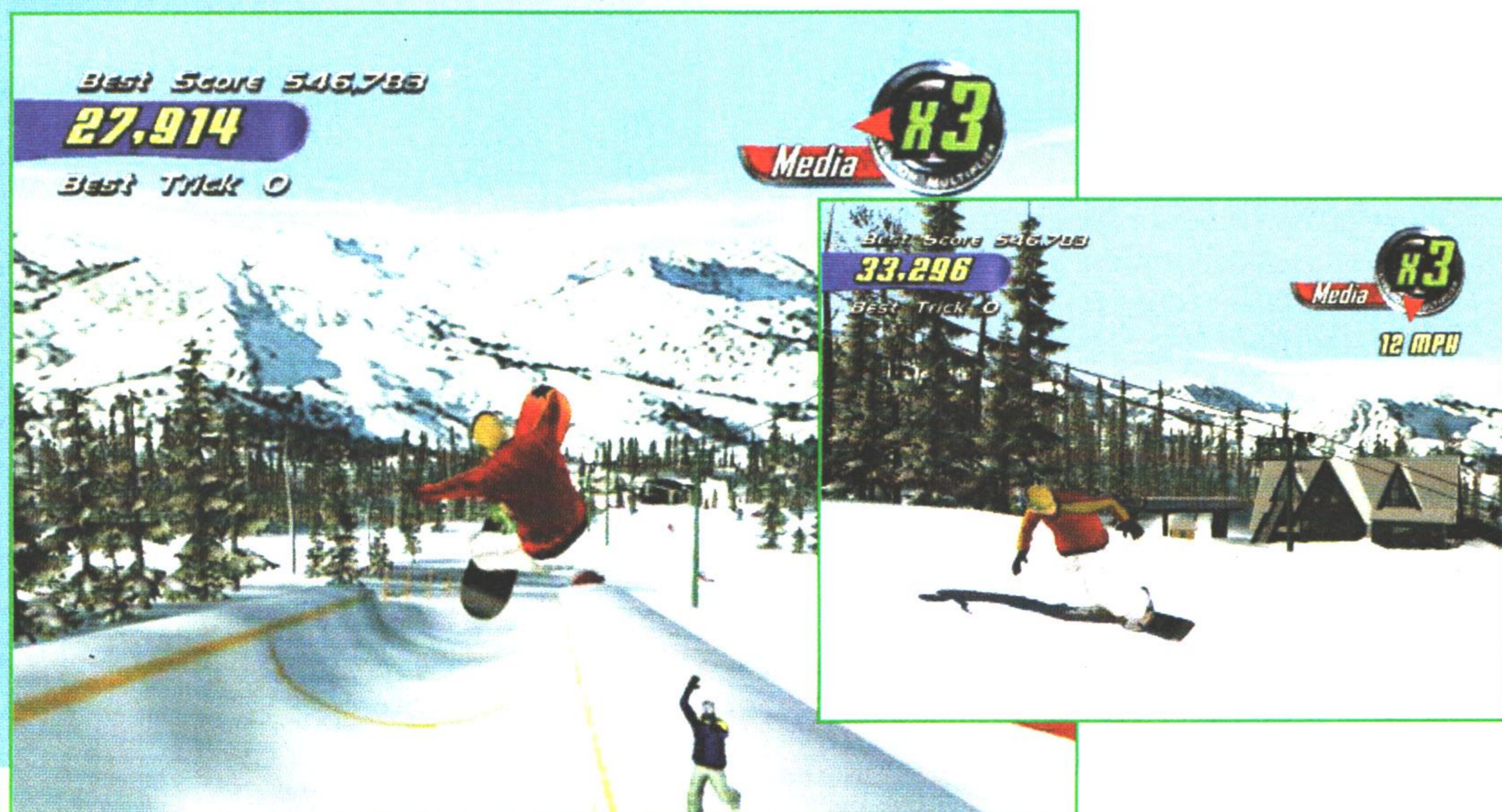
**WIGGLES****Réflexion**

Il était une fois une bande de nains qui vivaient sous terre. Ils étaient tout gentils, et se livraient à plein d'activités sympathiques. Bon, pas si sympas que ça, puisque les cinq clans se détestaient cordialement. Entre Creature, Lemmings et Lost Vikings, ce jeu fera appel à votre capacité de réflexion (Luk est éliminé d'office).

**AMPED SNOWBOARDING****Snowboard**

Bon, on est presque en plein été, mais d'ici à ce que ce jeu sorte, on devrait être en plein hiver ! Amped est orienté « freeride », avec la possibilité de descendre de vraies pistes de montagne !

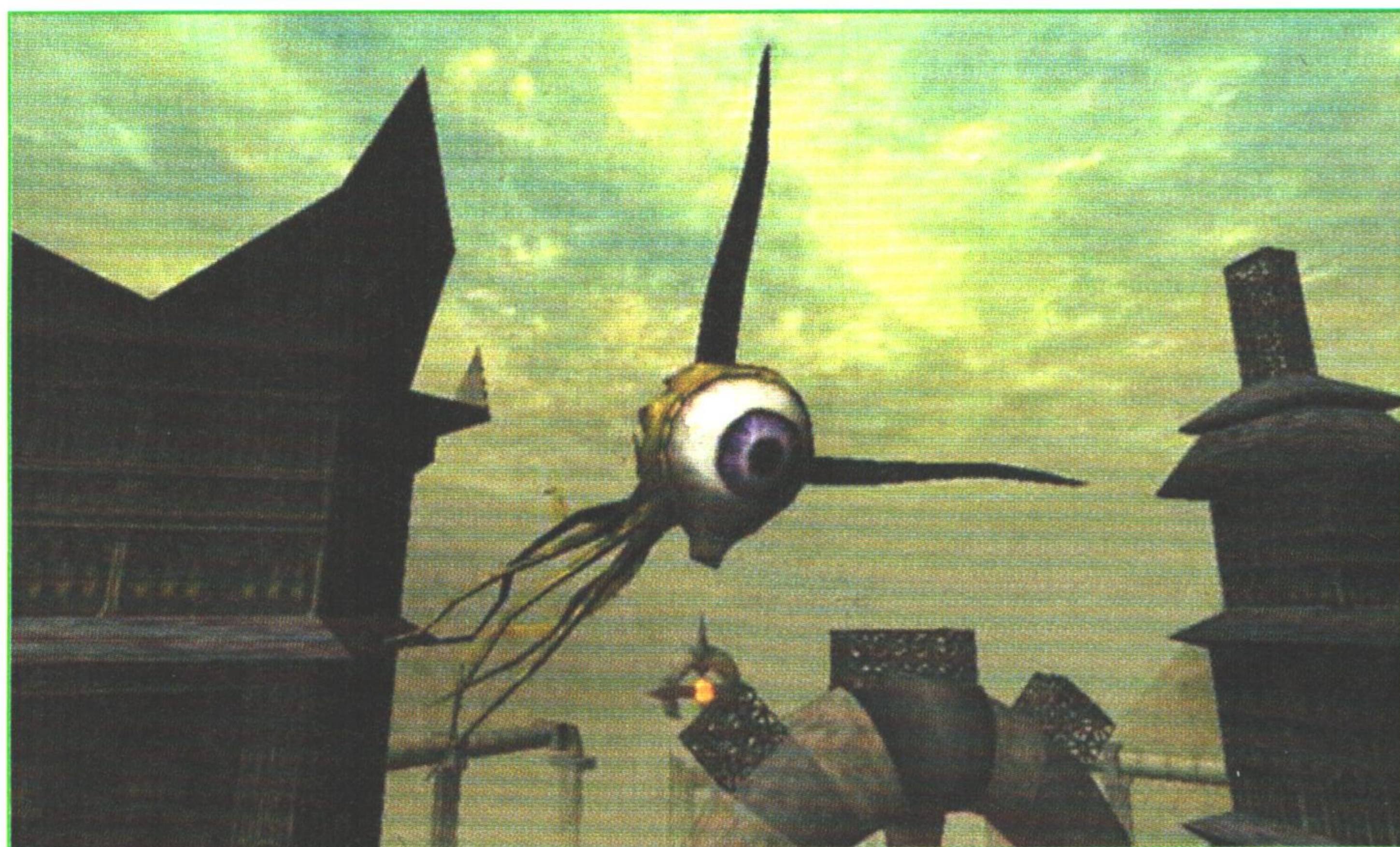
Il y aura bien sûr plein de tricks à exécuter dans tous les sens. Des chemins secrets... bref, de quoi vous tenir occupé un bon moment.



80

**4\*4 EVO 2****Course**

4\*4 Evo, premier du nom, est disponible sur DC et PS2. Le deuxième volet arrive sur Xbox. Pas de grosses surprises, c'est de la classique course de 4x4 sur des pistes variées. Il sera intéressant de le comparer aux versions DC et PS2, une fois que le jeu sera fini. Dans cette version, on compte tout de même soixante-dix véhicules provenant de dix marques différentes. Le plus intéressant étant l'option on-line !

**OZZY'S BLACK SKIES****Shoot 3D**

Bon, un jeu ayant pour nom un chanteur très connu, cela peut faire peur au premier abord. Mais il semblerait que ce soit un vrai jeu... Avec trente missions, divisées en trois campagnes, vous allez incarner Ozzy dans un monde fantastique. Vous retrouverez six chansons d'Ozzy Osborne dans le jeu, ce qui devrait faire une excellente bande-son pour les amateurs de hard-rock. Un jeu un peu dans l'esprit de Panzer Dragon, qui sera au moins intéressant à voir.

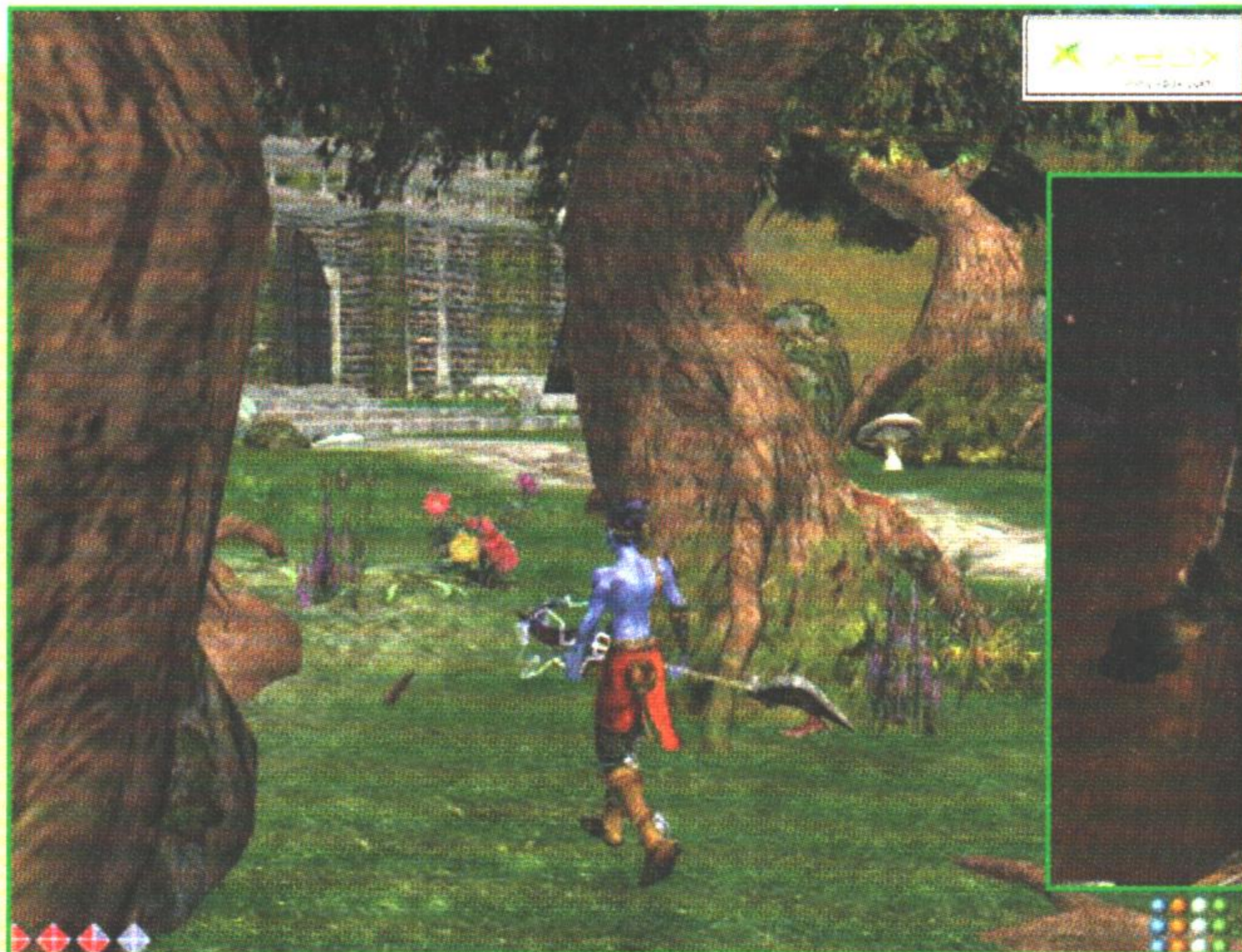




## AZURIK: RISE OF PERATHIA

### Action

Vous incarnerez Azurik, un jeune apprenti, qui a juré de protéger les éléments sacrés : l'eau, la terre, le feu et l'air. Des coups spéciaux en fonction des différents éléments sont au programme. Chaque niveau est à thème, avec des textures très fines. Notez que ce titre utilisera le disque dur de la Xbox ! Le jeu est assez libre et vous pourrez vous balader dans le monde de façon très libre. Faites attention lorsque la nuit vient à tomber, car de mauvaises surprises vous attendent.



## NIGHT CASTER

### Action / Aventure

Allez, encore un jeu d'action, où vous incarnez un aventurier qui devra éliminer un paquet de monstres. Lors des passages action, le jeu a un petit air de Guntlet pas désagréable du tout. On shoote un peu tout ce qui bouge, puis ensuite il faut se balader tranquillement dans les villages. Un jeu qui a une bonne bouille, à suivre...



## SILENT SPACE

### Wing Commander-like / Shoot 3D

Silent Space est une sorte de Wing Commander, un genre très prisé sur PC, qui de plus normal, puisque c'est, en fait, un jeu PC à la base ! Dans un soap opera teinté de science-fiction, vous, vaillant pilote, allez devoir changer le cours des événements. Ce qui donnera lieu à des combats dans l'espace, avec

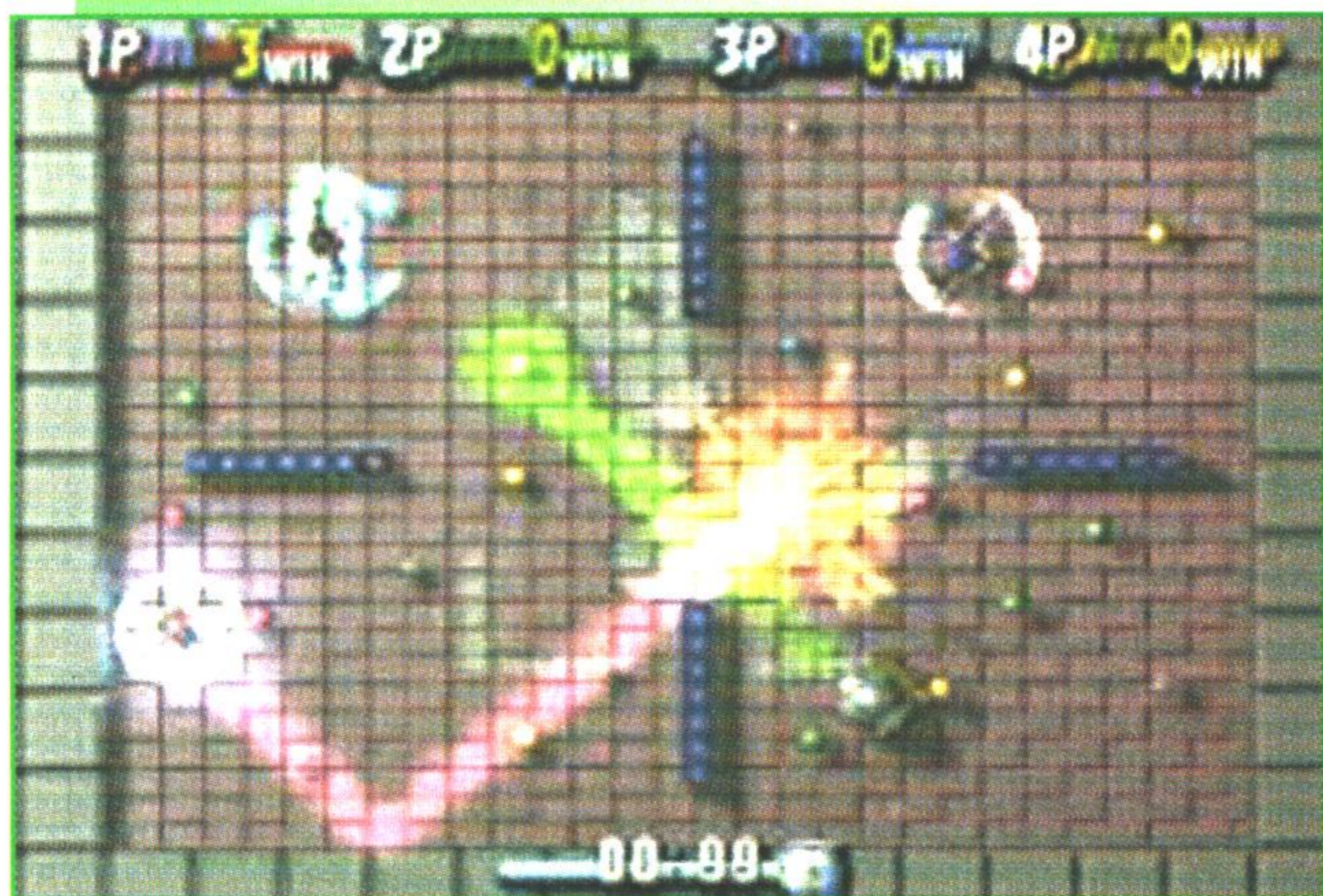
des missions relativement variées (escorter un convoi, détruire un objectif précis...).





**MAGIC DEATH FIGHT***Bizarrie*

Le scénario de ce jeu est un peu fou. Comme vous avez été nul à l'école, vous allez avoir droit au cours de rattrapage pendant l'été... le seul moyen d'y échapper ? Un grand tournoi, où, à l'aide de magie, il faut en mettre plein la tête aux autres cancrès...



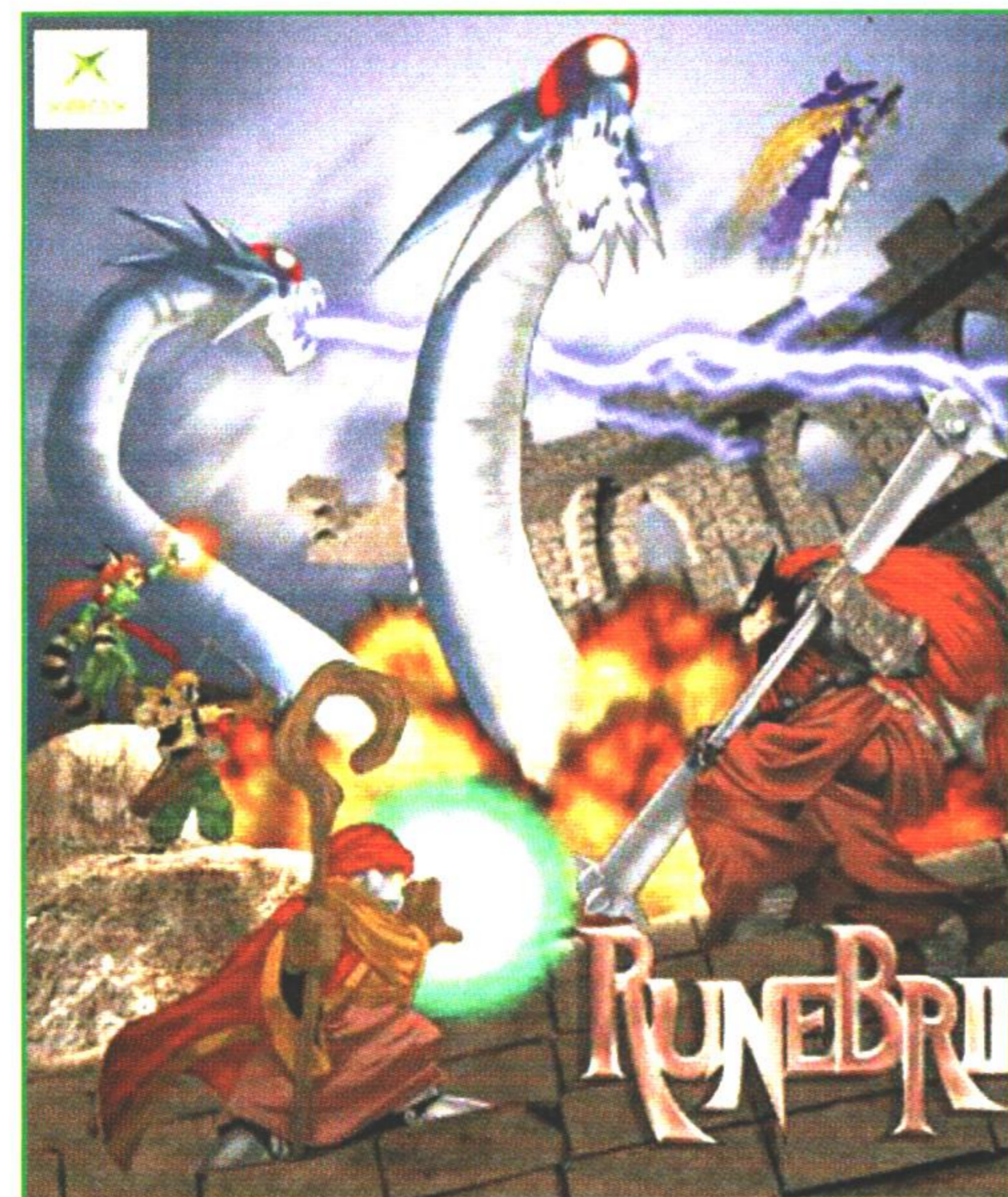
82

**MAGIC SLAVE***Wargame*

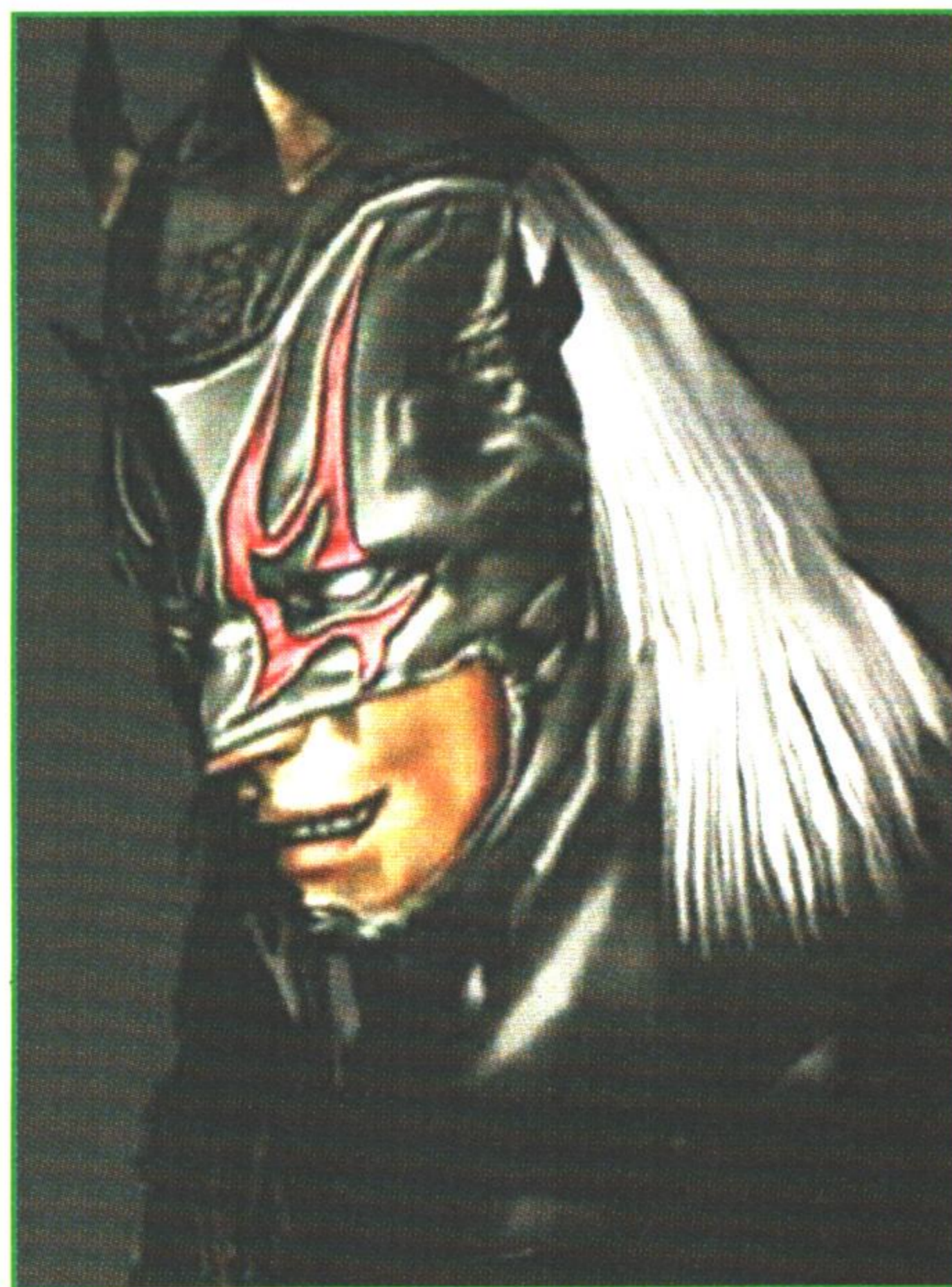
Deux membres de l'équipe de Shining Force sont impliqués dans le développement de ce jeu. On peut donc s'attendre à une simulation-RPG, dans la ligne classique du genre, qui devrait plaire au public japonais !

**RUNEBIRD***RPG ?*

On ne sait pas grand-chose de ce jeu, mais on a entendu le terme « cinéma-RPG », ce qui est plutôt mauvais signe. Quand les Japonais mélangent RPG avec autre chose qu'action ou wargame, le résultat est, la plupart du temps, horrible. On verra si l'avenir me donne raison.

**PROJECT K-X***Baston*

Project K-X est un jeu très médiatisé, puisqu'il est le premier jeu titre de la filiale japonaise de Microsoft, avec, à la tête du projet, un transfuge de Sony. C'est un jeu de baston dont nous avons pu voir une petite démo lors de la conférence de presse. Il est intéressant de noter que cette démo n'était pas une vidéo – le jeu tournant sur le kit de développement. On a donc pu voir la caméra tourner autour de trois combattants, tandis qu'ils faisaient leur kata. D'un côté, il faut rester calme, car ce n'est pas le jeu... D'un autre côté, la qualité graphique appartient à la famille jamais-atteinte-sur-console. Si le jeu ne s'éloigne pas trop de ce que l'on a vu, et si le gameplay est au rendez-vous... ça va faire très mal !



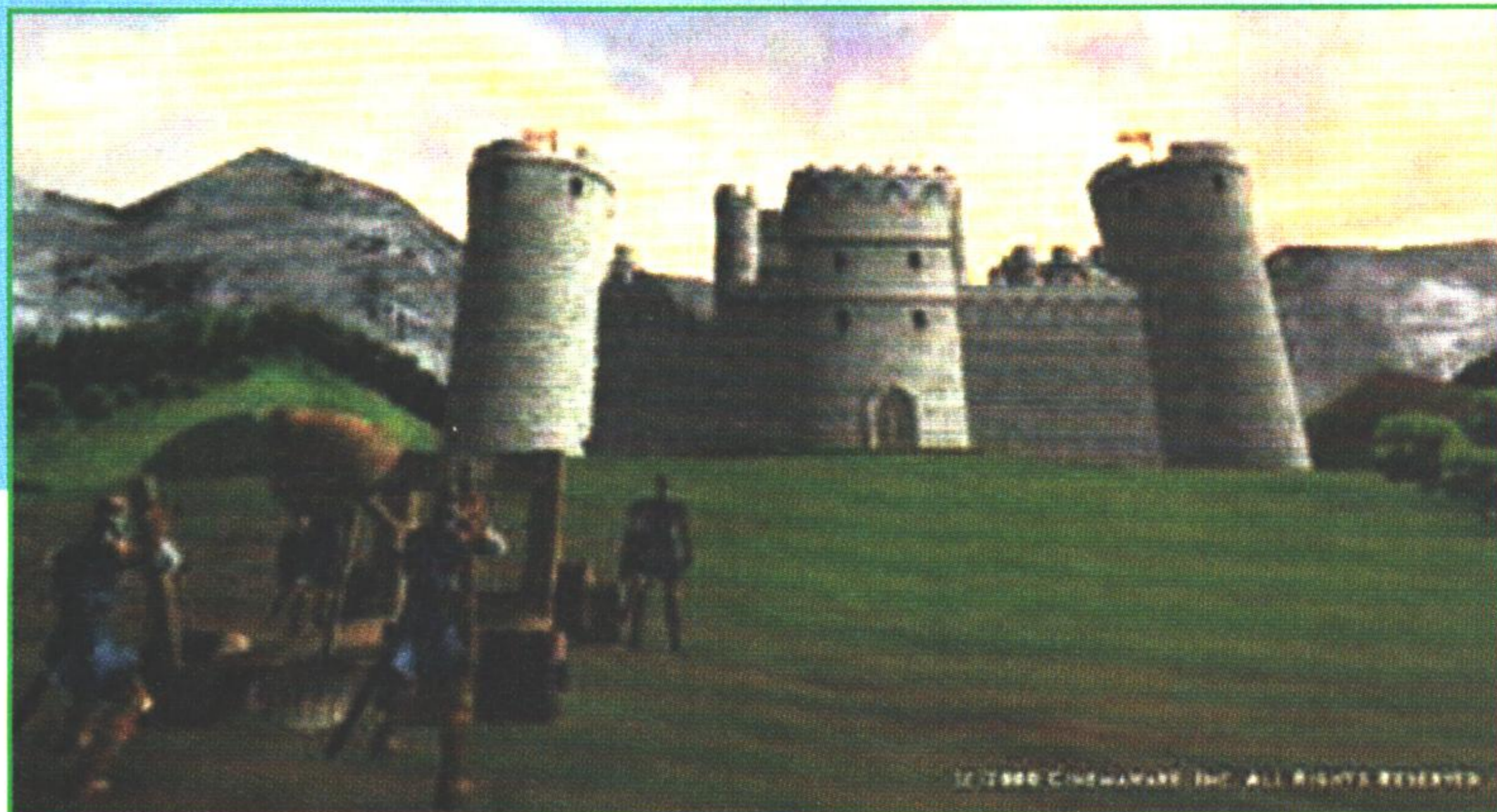


## ROBIN HOOD: DEFENDER OF THE CROWN

### Wargame

Cette production est, en fait, une adaptation d'un jeu qui nous vient de l'Amiga ! Une bonne vieille bécaune qui a fait le bonheur de nombreux joueurs vers le milieu des

années quatre-vingt ! Robin Hood, alias Robin des Bois, vous entraîne dans un wargame. Vous allez devoir libérer l'Angleterre, opprimée par le prince Jean !



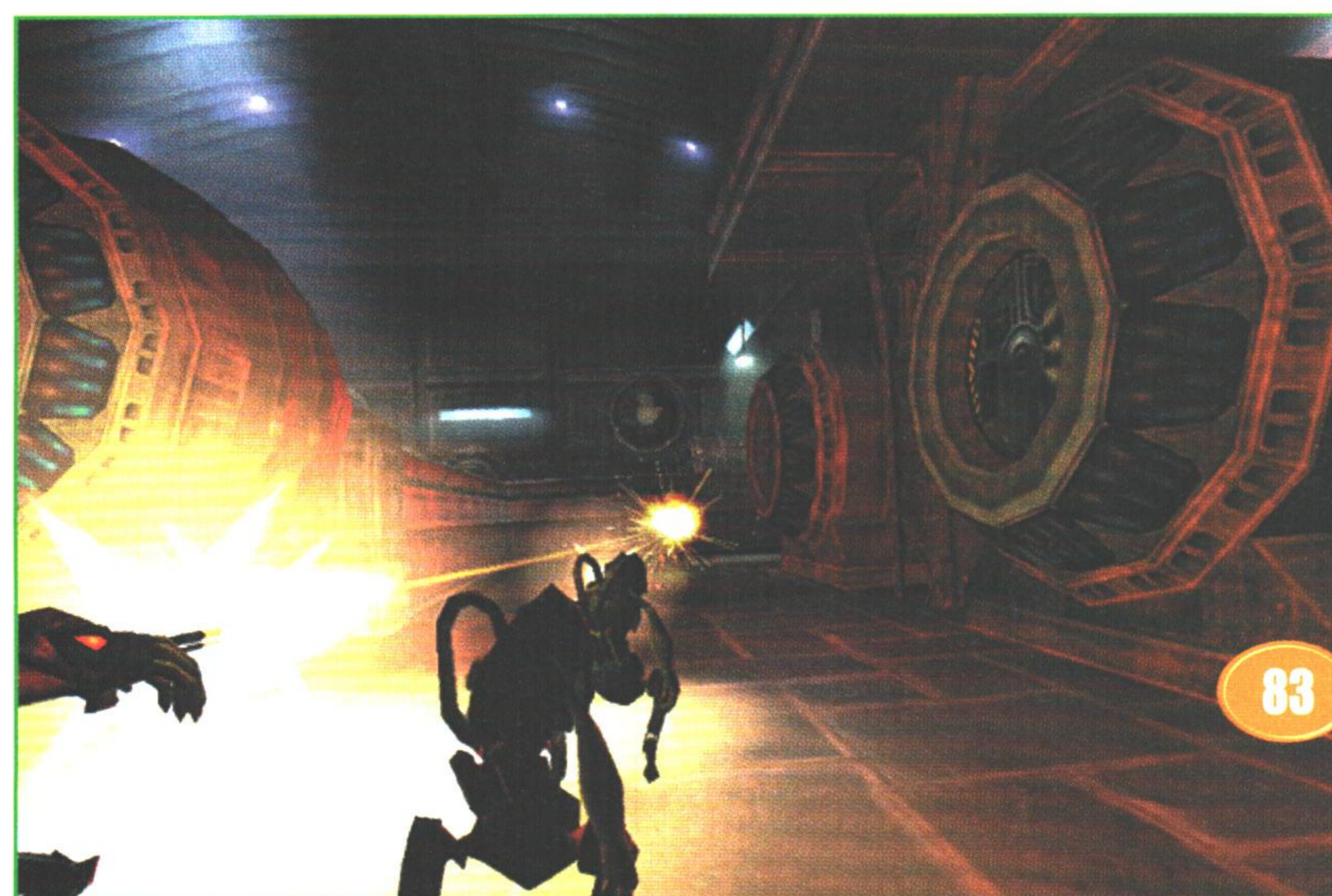
## ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSSEE

### Action / Réflexion

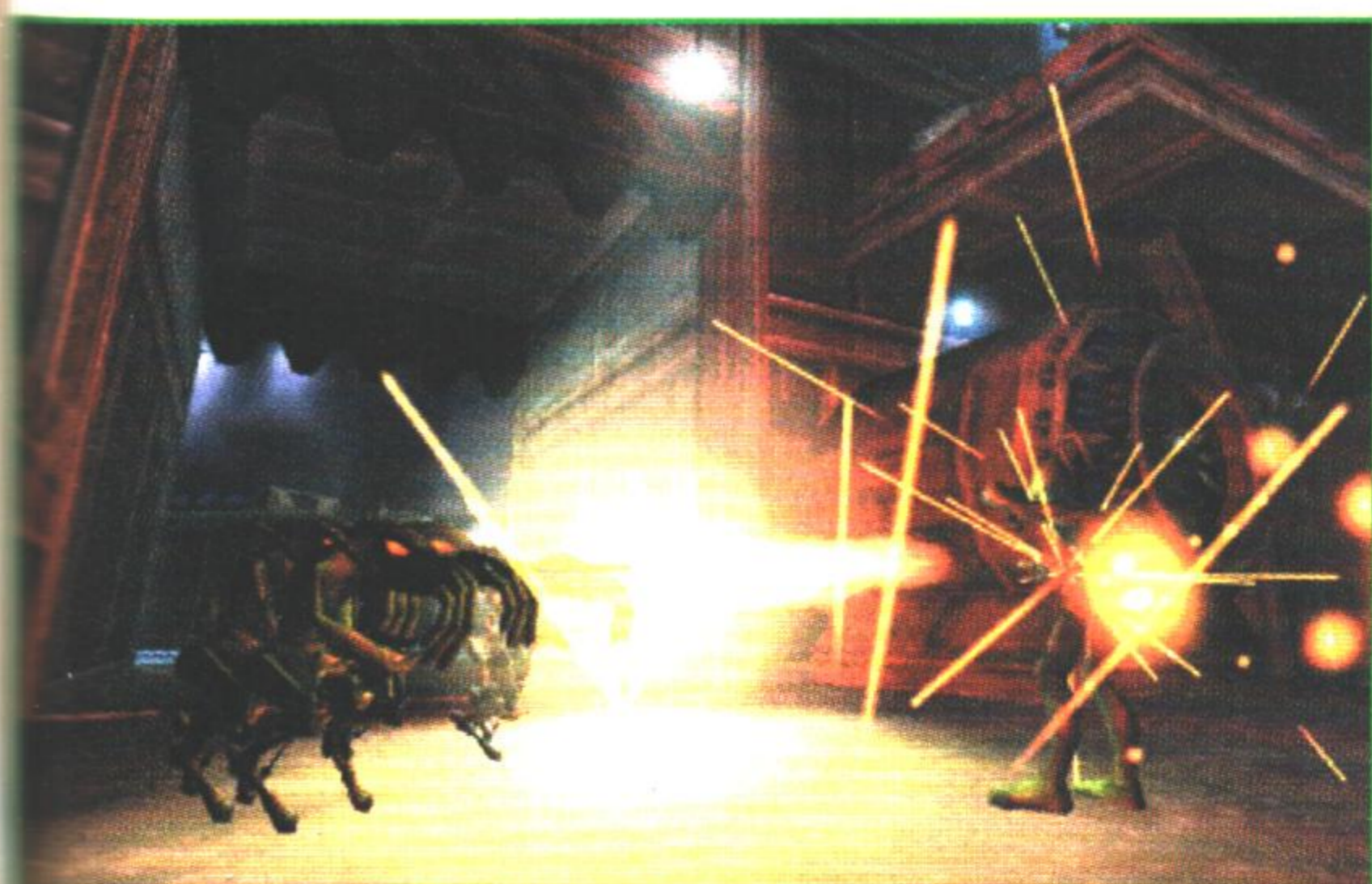
Vous connaissez tous la saga de Oddworld, car elle a fait les beaux jours de la PSone !

C'est l'un des premiers coups de Microsoft, qui a chipé ce jeu à la PS2. Dans ce nouveau volet, vous avez deux héros, l'éternel Abe et

Munch, qui possèdent chacun des pouvoirs différents. Le monde, entièrement en 3D, promet d'être impressionnant, avec un système de caméra complètement repensé. Un titre que nous attendons tous avec impatience.



83



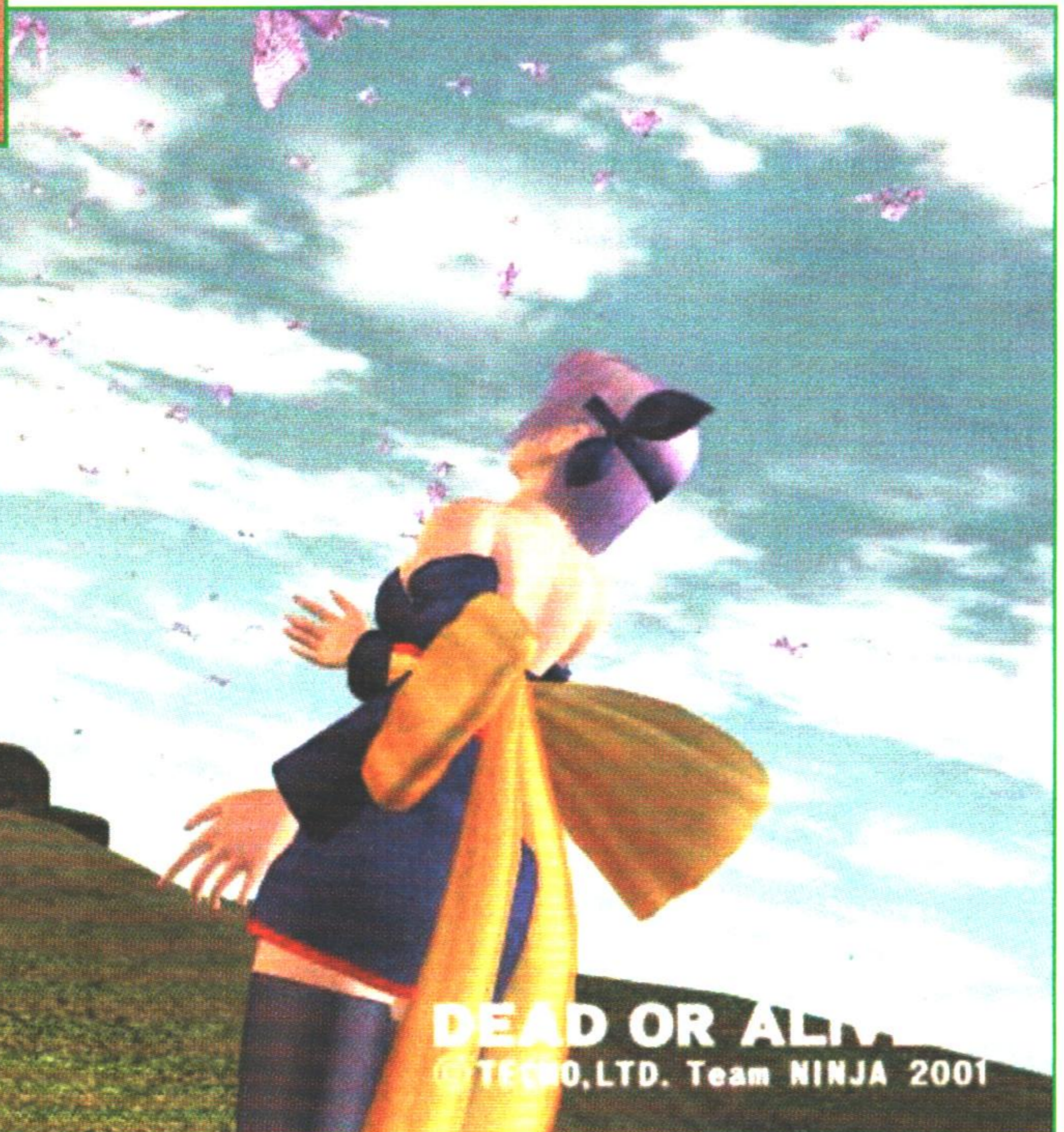


## 2001, l'odyssée Xbox

**DEAD OR ALIVE 3***Baston*

Dead Or Alive 3, c'était la grosse surprise du TGS. Tecmo était donc en train de produire un nouveau volet... sur Xbox! Là encore, pas de version jouable, mais une simple vidéo, qui, d'après Microsoft, n'était pas en précalculé, mais en temps réel, montrant fidèlement ce dont la console est déjà capable. On a donc pu voir les différents personnages exécutant des kata, dont la nouvelle nana aux cheveux gris ! Le jeu à carrément une bonne tête, avec de très belles textures. Maintenant, on n'est pas non plus à des années-lumière des versions PS2 et DC. C'est vrai que c'est plus joli, mais rien à voir avec une révolution. Mais bon, là encore, j'é mets des réserves, il faudra voir le jeu fini avant de se prononcer plus avant. Pour ce qui est de la jouabilité, on peut tout de même faire confiance à Tecmo pour nous faire un jeu très fun et très maniable. De ce côté-là, pas de souci.

84





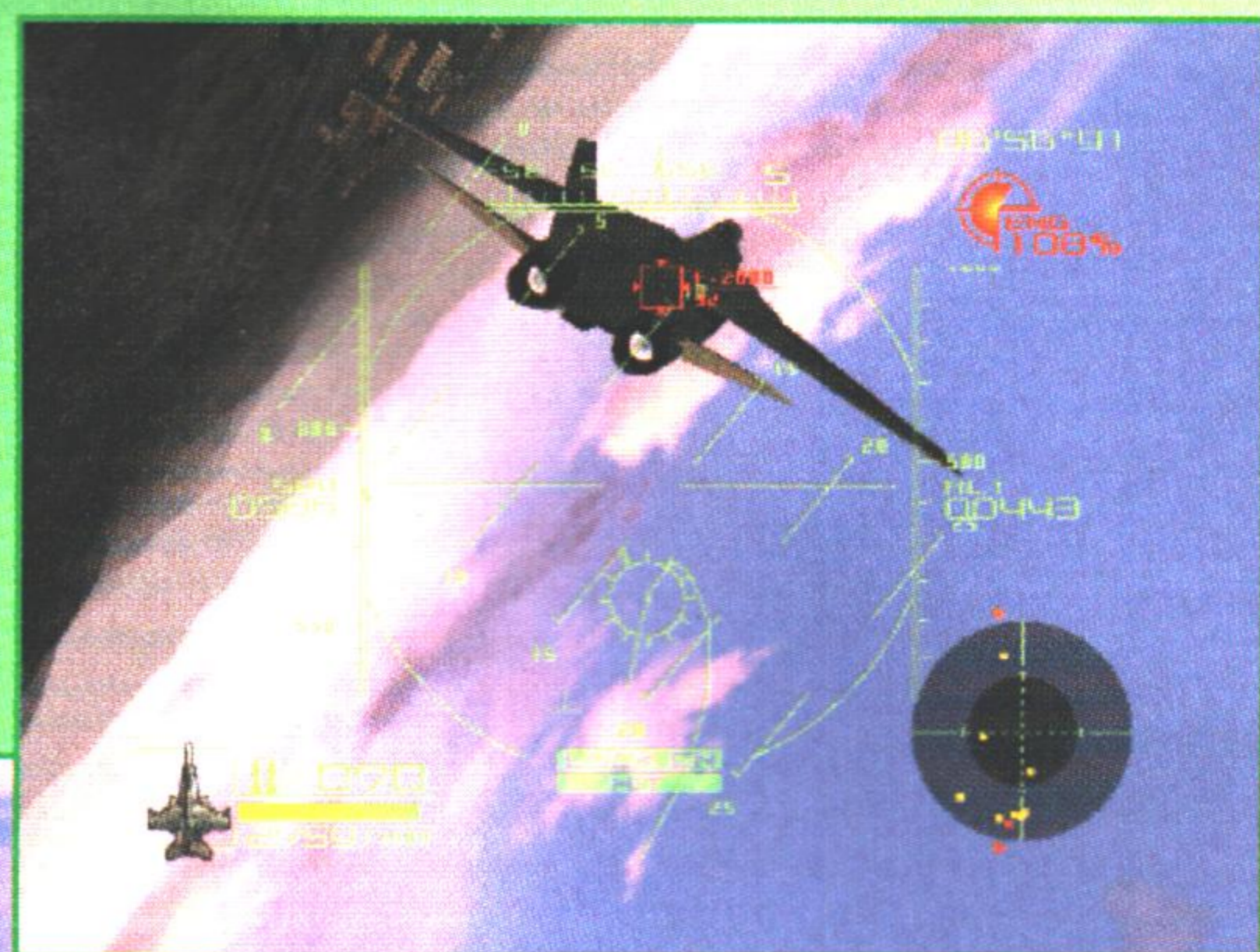


## DEADLY SKIES

### Combat aérien

Quand Konami se retouche les manches, cela fait souvent mal. Même si les jeux de combat aérien ne sont pas le domaine où ils sont les meilleurs, celui-ci a fait forte impression. Cela bouge bien, c'est beau, bref, le genre de jeu qu'on a envie d'avoir entre les pattes. On retrouvera les options classiques du genre : des objectifs au sol à détruire, des combats contre d'autres avions de chasse...

Niveau armes, on aura droit aux bons vieux missiles à tête chercheuse et pour le « dogfight », à la mitrailleuse. Ce qu'on ne sait pas encore, c'est dans quelle mesure le jeu exploitera les possibilités on-line de la Xbox. Car franchement, je me verrais bien à la tête d'une escadrille, affrontant d'autres joueurs, dans un gigantesque combat aérien. Mais je m'emporte !





**DRUID KING****Action/Aventure**

Vous allez vous retrouver dans la peau de Vercingétorix, en train de préparer sa rébellion contre l'Empire romain ! Cela ne sera pas une mince affaire, et mieux vaut oublier la triste fin de ce héros légendaire. Le jeu sera un mélange de phases d'action et d'aventure...



86

**BREVES****LES SCEPTIQUES**

**CAPCOM** : Je ne dirai pas que Microsoft n'a aucune chance au Japon, mais elle est toute petite.

**ENIX** : J'ai deux problèmes avec la Xbox : tout d'abord, c'est Microsoft qui s'occupe du marketing, ensuite, elle sera compatible avec Windows. Capcom pense donc que la Xbox n'a aucune chance au Japon, mais reste poli. Enix n'y va pas de main-morte. Pour des Japonais, de tels propos frisent l'insulte.

(Source [dailyradar.com](http://dailyradar.com))

**LES CERTITUDES****XBOX 5.1**

La Xbox pourra utiliser le standard sonore Dolby Digital 5.1 (AC3) pour les jeux. Alors que, par exemple, la PS2 ne peut l'utiliser que pour les scènes cinématiques. Bien sûr, il faut que vous soyez équipé d'un ampli compatible ! Et alors, quelle différence avec le Dolby Surround ? Pas de quoi sauter au plafond. En gros, les enceintes arrière gauche et droite deviennent stéréo, au lieu de mono. De même, pour les sons puissants, notamment les explosions, les rendus sont nettement supérieurs, mais cela ne va pas plus loin.

**DEAD TO RIGHTS**

Namco fait des infidélités à Sony, puisqu'ils ont annoncé que Dead to Rights sortira sur Xbox ! C'est un jeu d'action, entre MGS et Syphoon Filter.

**LES RUMEURS**

Là, vous trouverez des jeux, dont on se doute fortement qu'ils sont en cours de réalisation, mais qui n'ont pas fait l'objet d'une annonce officielle. Donc, on ne sait jamais, et on précise qu'il est possible qu'ils ne voient le jour dans aucun pays. Par ailleurs, Microsoft serait en train de travailler sur un jeu de hockey sur glace.

*Unreal Championship*

*Turok*

*Mortal Kombat 5*

*Un jeu sous licence Star Wars*

*Enclave (Doom-like)*

*Phantasy Star Online*

**LES PROJETS**

Voici une liste, non exhaustive, de tous les jeux qui sont en cours de réalisation chez différents éditeurs. Pour l'instant, aucune image n'est disponible. On vous précise seulement de quel genre de jeu il s'agit, pour ceux dont ce n'est pas évident. Tous ces titres ont fait l'objet d'annonces officielles pour une sortie en Europe, au Japon ou aux USA.

*Jurassic Park X (Doom-like)*

*Thunderstrike 3 (tank/action)*

*Tyco RIC (course de voitures radioguidées)*

*Jikkyou World Soccer 2001 (foot de Konami !)*

*Madden NFL Football 2002 (foot américain)*

*Nascar 2002 (course)*

*Grand Theft Auto 3 (course)*

*Crash Bandicoot X (un transfuge de la PSone !)*

*Metal Gear Solid X (une star !)*

*Silent Hill X (encore une star !)*

*Shrek (adaptation de film)*

*WWF Raw is War (catch)*

*The Matrix*

*The Guardian Armada Legend (Wing Commander-like)*

*Tony Hawk's Pro Skater 2x*

*Tony Hawk's Pro Skater 3*

*Title Defense (boxe)*

*The Thing (survival horror/Konami)*

*Championship Motocross 2002*

*Dead to Rights*

*Ultimate Fighting*

*Championship (baston)*

*Rayman*

*Buffy the Vampire Slayer*

*Red Faction*



## AQUANOX

### Action

Dans un monde post-apocalyptique, où toute vie a disparu de la surface de la Terre, les villes se sont réfugiées dans les profondeurs marines ! Vous incarnez un mercenaire sans scrupule, qui se vend au plus offrant... A bord de votre sous-marin, vous allez dégommer des ennemis à tout-va. En avançant dans le jeu, vous pourrez customiser à loisir votre sous-marin pour le rendre plus performant.



## MAD DASH RACING

### Mario Kart

Il faut croire que chaque console se doit d'avoir son clone de Mario Kart. Voici donc Mad Dash Racing ! On retrouvera tous les ingrédients classiques du genre : des coups spéciaux, des options, des décors variés... C'est le genre de jeu dont il faut prendre le pad pour se faire un avis. En attendant... on vous montre les images !



## STAR WARS STARFIGHTER : SPECIAL EDITION

### Shoot 3D

Ce jeu, déjà disponible sur PS2, fera l'objet d'une conversion pour Xbox. Mais cette dernière mouture bénéficie de quelques petites améliorations : cinq missions bonus et un mode deux joueurs un peu figolé. Les graphismes ont aussi été sujets à un dépoussiérage.



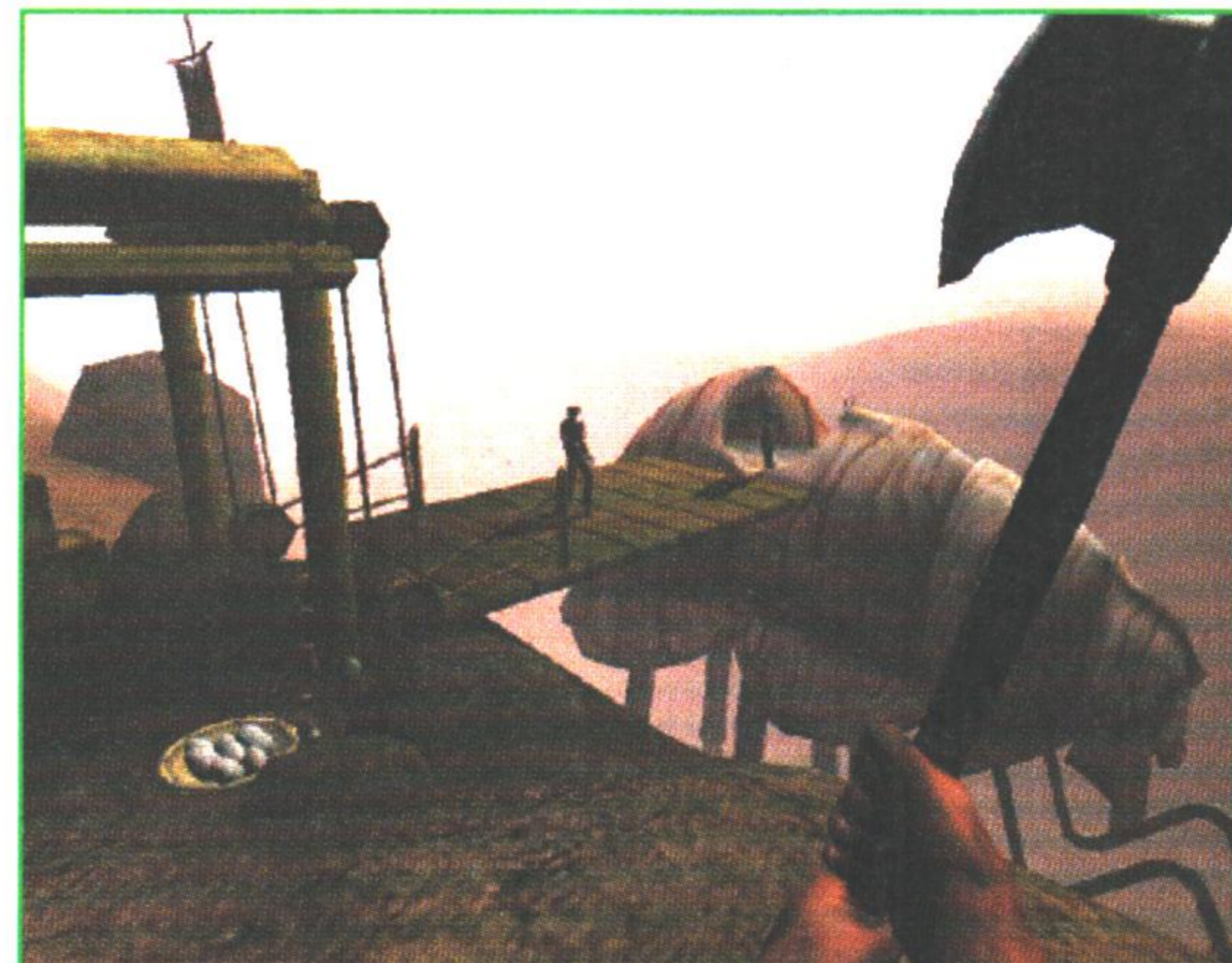
87



## ELDER SCROLLS III: MORROWIND

### Aventure / Action

Les joueurs PC connaissent sans doute Daggerfall... Elder Scrolls 3 est de la même farine, devrait être le RPG à l'américaine dans toute sa splendeur ! Même si j'ai tendance à préférer les RPG japonais, là où les Américains sont très forts c'est dans le déroulement non linéaire de l'aventure. Ce titre devrait vous laisser une liberté d'action assez incroyable pour un jeu console !





**KINGDOM UNDER FIRE**

*Wargame temps réel*

Développé à l'origine pour PC, ce jeu pointe le bout de son nez sur Xbox. Il s'agit de stratégie en temps réel, comme en sont si friands les Américains. Bien que depuis 100 Swords sur DC, on a pu voir que ce genre intéresse aussi très fortement les Japonais !



**JET SET RADIO FUTURE**

*Spécial*

Bon, on n'a vraiment pas grand-chose à se mettre sous la dent concernant ce jeu. Si ce n'est ce nouveau perso. Sega reste très discret quant à la version Xbox de son hit.

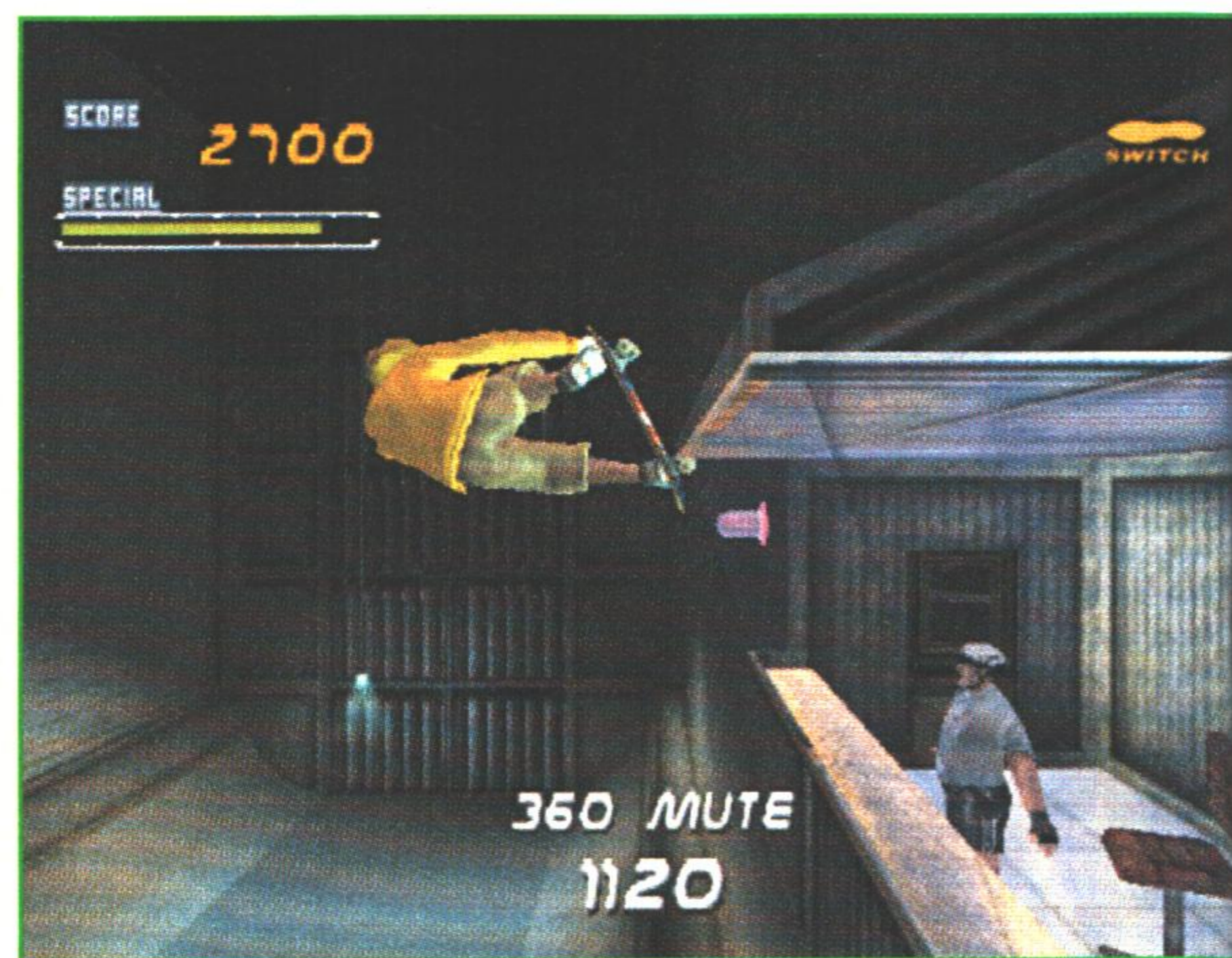
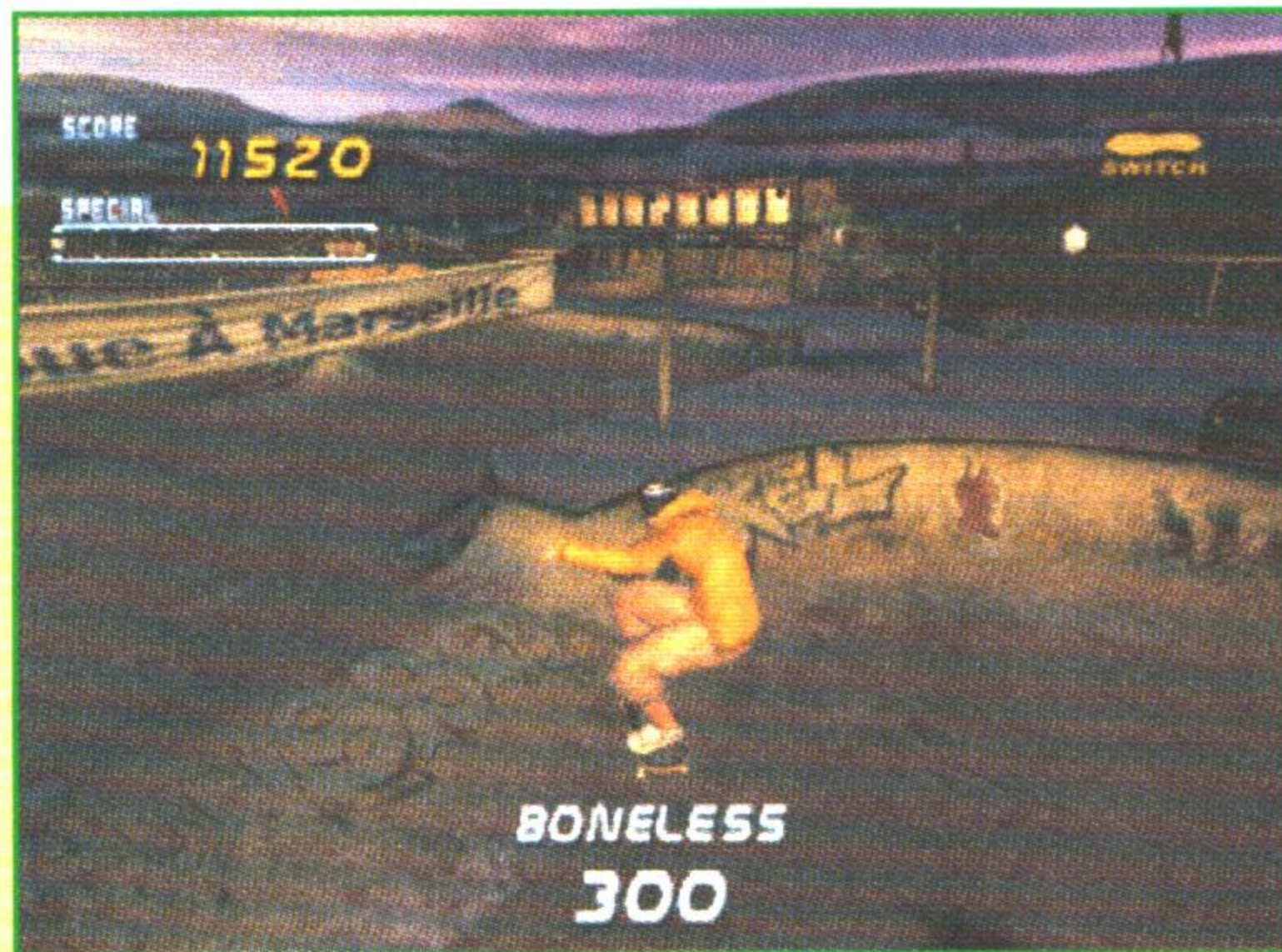
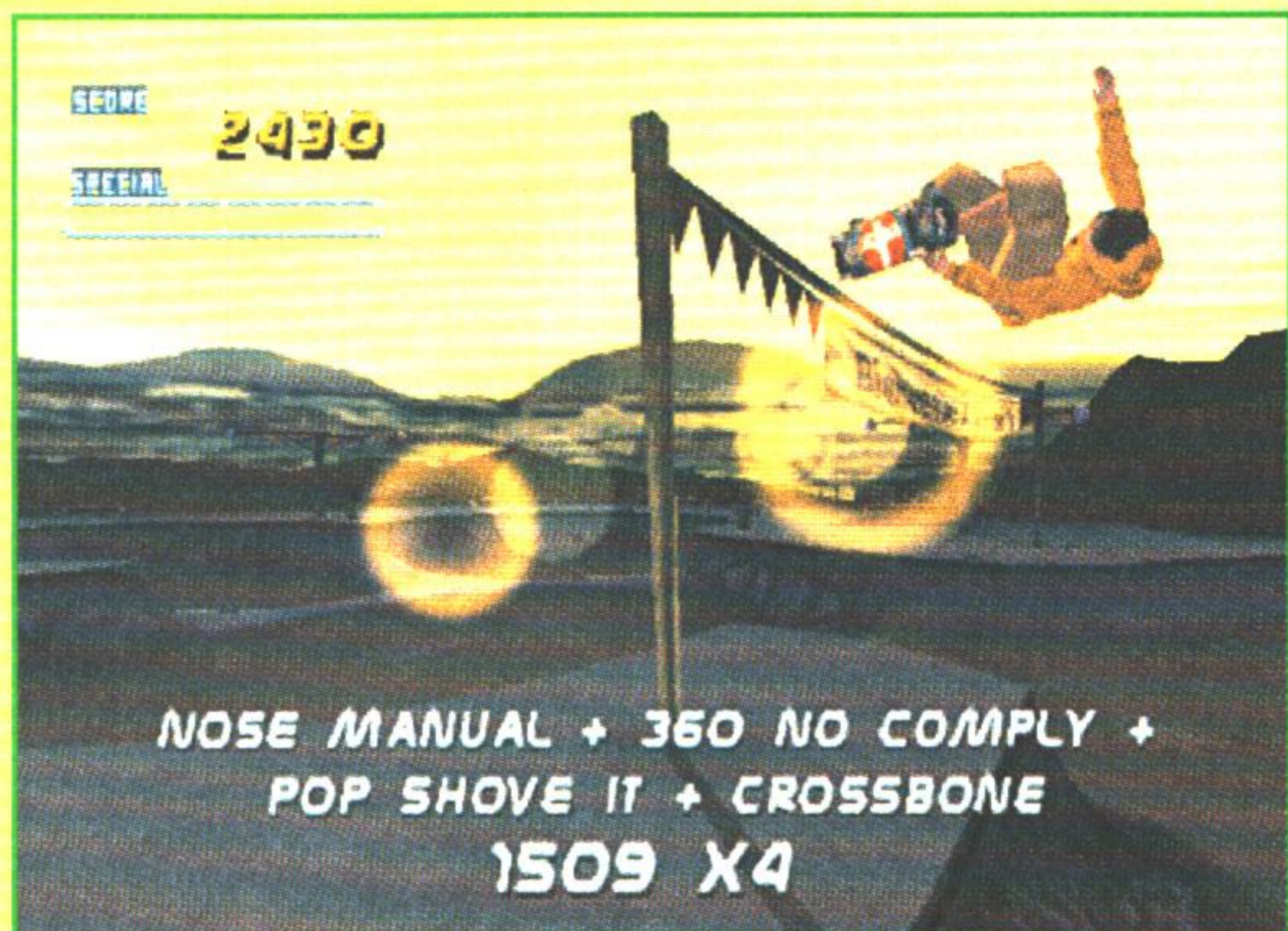


**TONY HAWK 2 X**

*Skate*

88

Tony Hawk arrive sur Xbox, et Activision nous a même envoyé un bon paquet de screenshots. Comme vous pourrez le voir, graphiquement, on sent que le jeu est passé à un stade supérieur. Sur le principe, on garde les mêmes et on recommence. Vous allez jouer Tony Hawk et lui faire faire plein de tricks, dans tous les sens et de tous les cotés ! Allez, je vous laisse baver sur les images, en attendant qu'on puisse avoir le jeu entre les pattes.

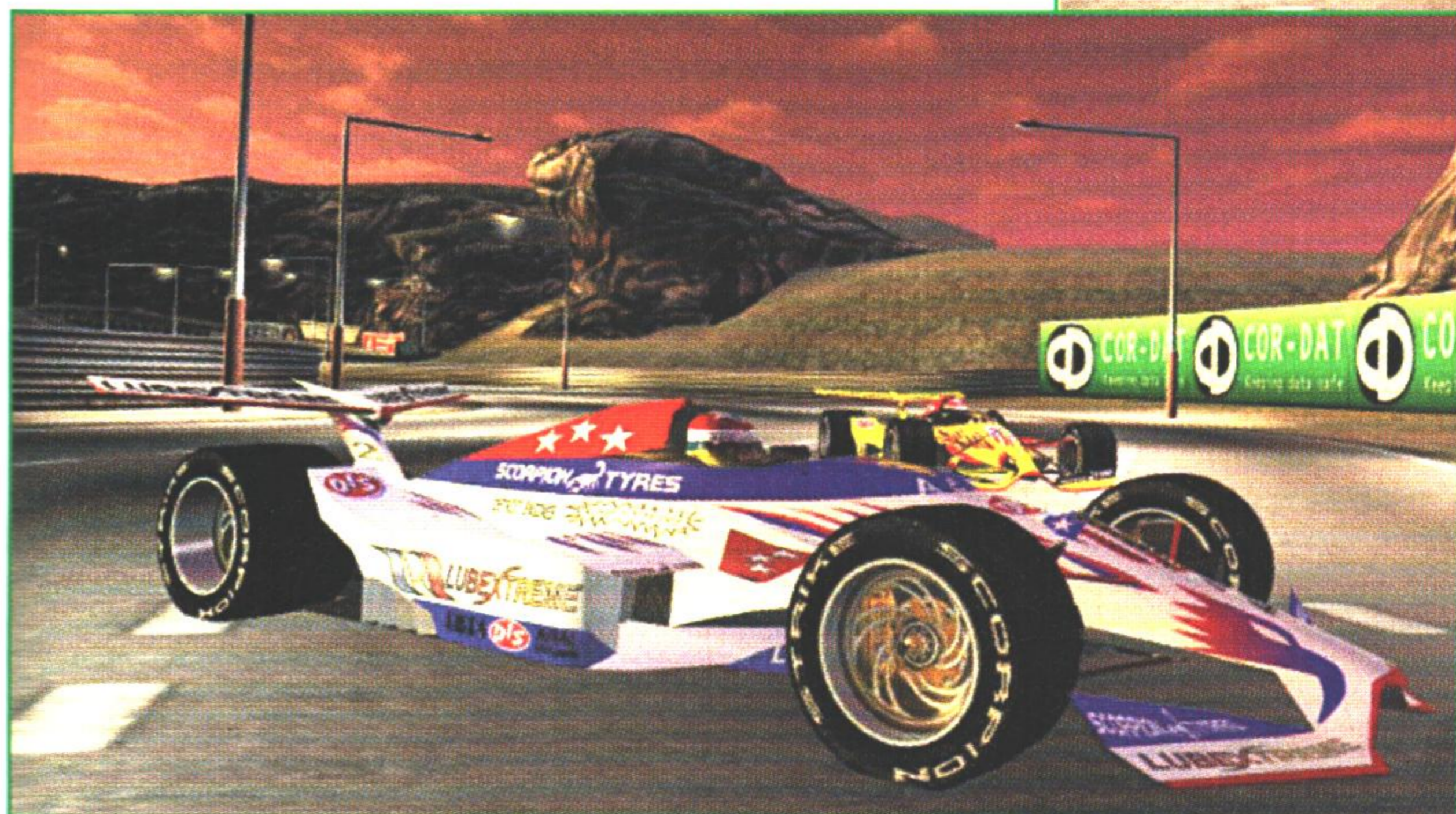




## DOWFORCE

### Formule 1

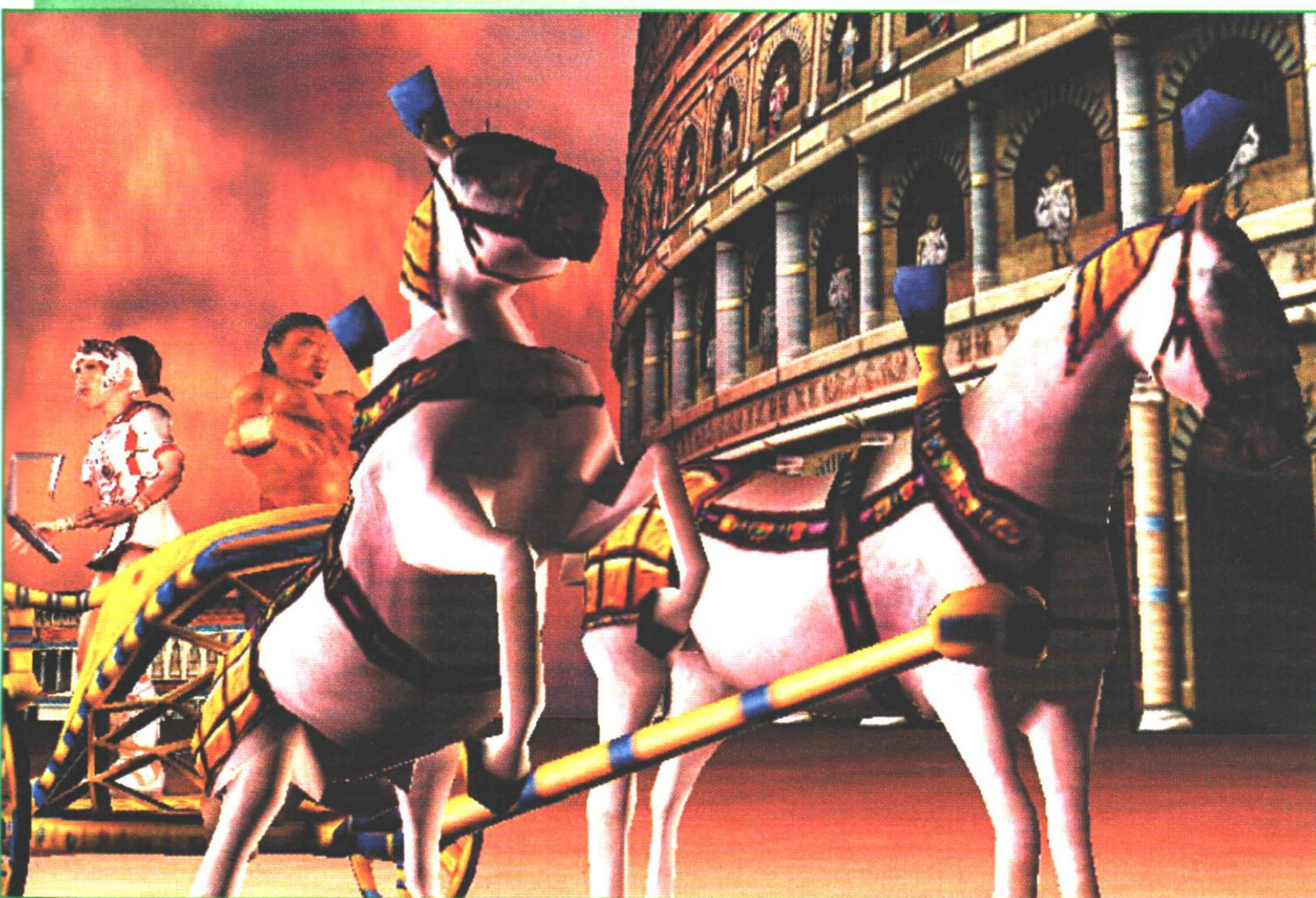
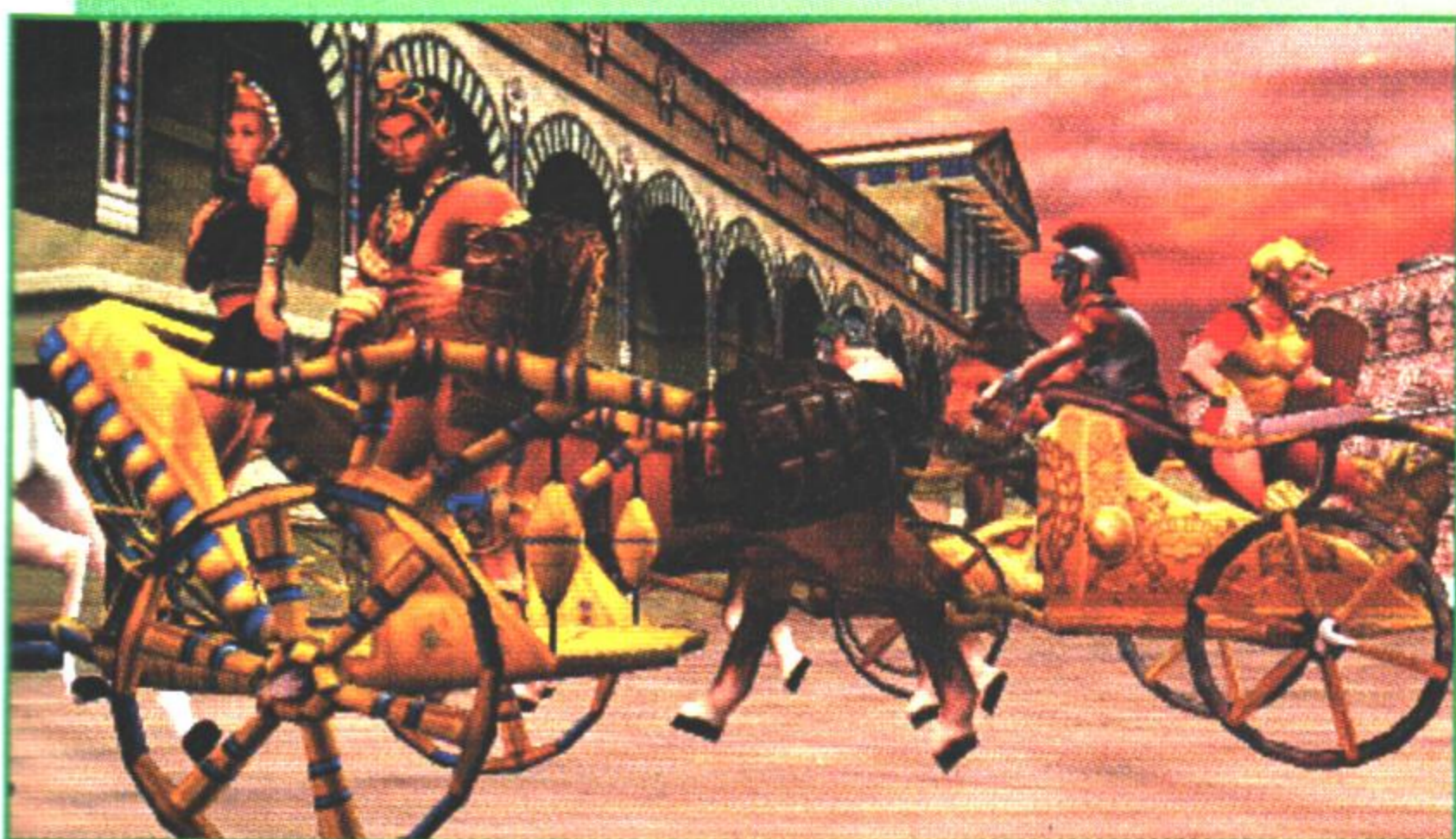
Voici un jeu de F1 qui bénéficie de la puissance graphique de la Xbox, notamment au niveau du nombre de couleurs et des effets de lumière. Si vous vous demandiez si la Xbox avait beaucoup de jeux en préparation, avec tous ceux présentés dans ce dossier, vous êtes servi. Vous avez droit à une vraie déferlante...



## CIRCUS MAXIMUS

### Course

Depuis *Ben-Hur*, les courses de chars romains ont toujours exercé une certaine fascination... Avec ce jeu vous serez projeté dans une véritable arène. Avec des graphismes très classieux, ce jeu, pour le moins original, nous vient directement du monde du PC.



## DOUBLE STEAL

### Course

Voilà un jeu qui vous met aux commandes d'un « big foot ». Vous savez, ces monstres américains, avec des roues hautes de deux mètres ! Ce Double Stael va être prétexte à quelques passages très bourrins, où l'on écrase tout ce bouge...



89



## HARMONIEUX

L'équipe qui développe Amped, le jeu de Snow Board, a eu une brillante idée. Qui n'a jamais pesté contre les musiques des jeux vidéo ? Grâce à eux, vous pourrez prendre n'importe lequel de vos CD de musique, le transférer sur le disque dur de la Xbox, et jouer sur vos airs préférés. Si vous vous demandiez concrètement à quoi peut servir un disque dur, voilà un bon exemple d'utilisation ! J'espère que cette option se répandra pour un maximum de jeux !





## GUNVALKYRIE

### Doom-like

Cela n'a pas été facile, mais on a tout de même dégoté des photos d'un titre Sega sur Xbox. Gunvalkyrie est connu des possesseurs de Saturn notamment. C'est un Doom-like à la japonaise, donc un jeu moins bourrin que ses homologues américains, et avec un côté aventure plus recherché. On se retrouve avec de gigantesques méchas très classiques. Ce n'est certainement pas une des plus grosses licences de Sega, mais, je parie que c'est le premier jeu de cette société qui sortira sur Xbox ! Le jeu a l'air sympa, et nettement plus riche qu'à l'accoutumée.

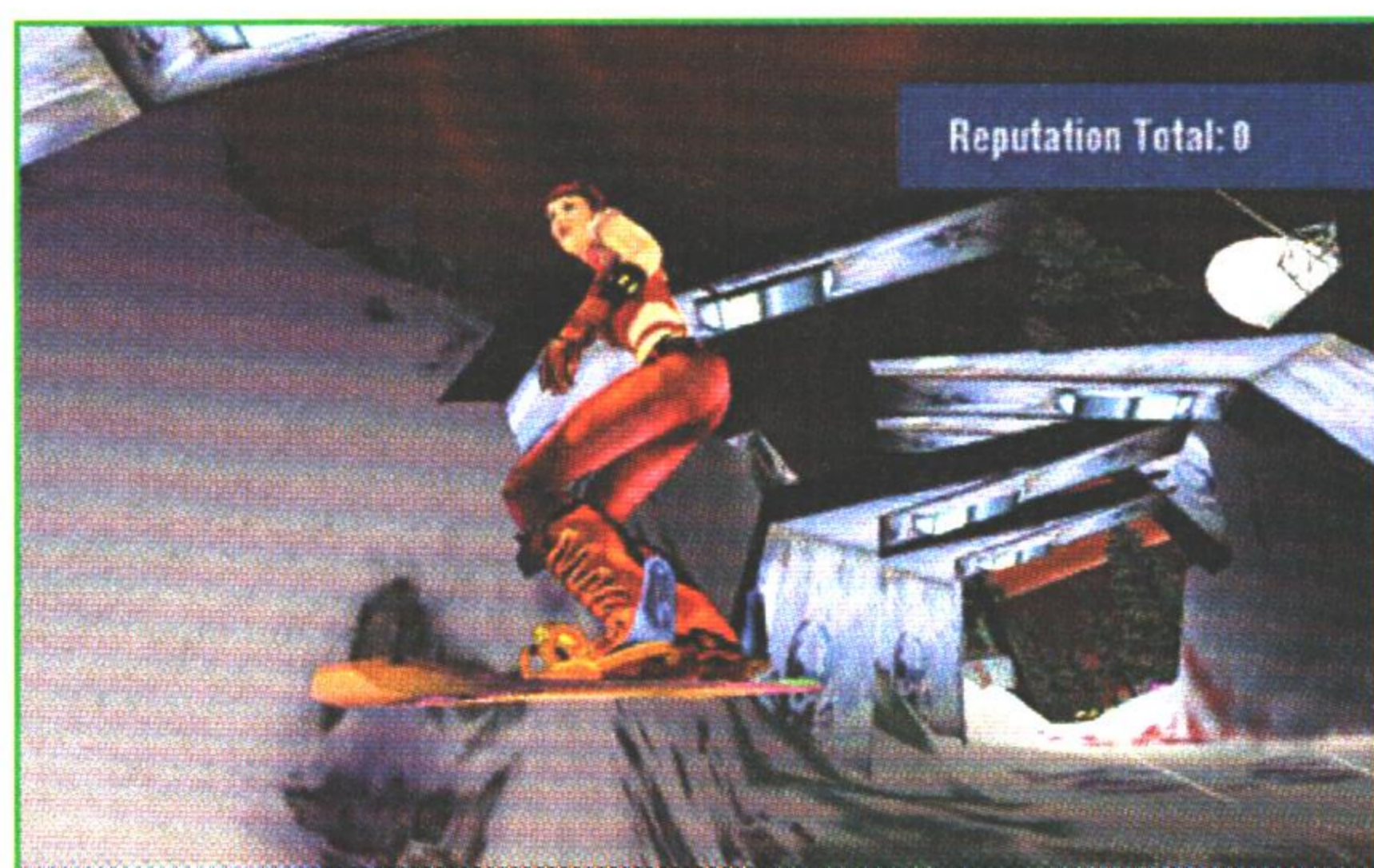
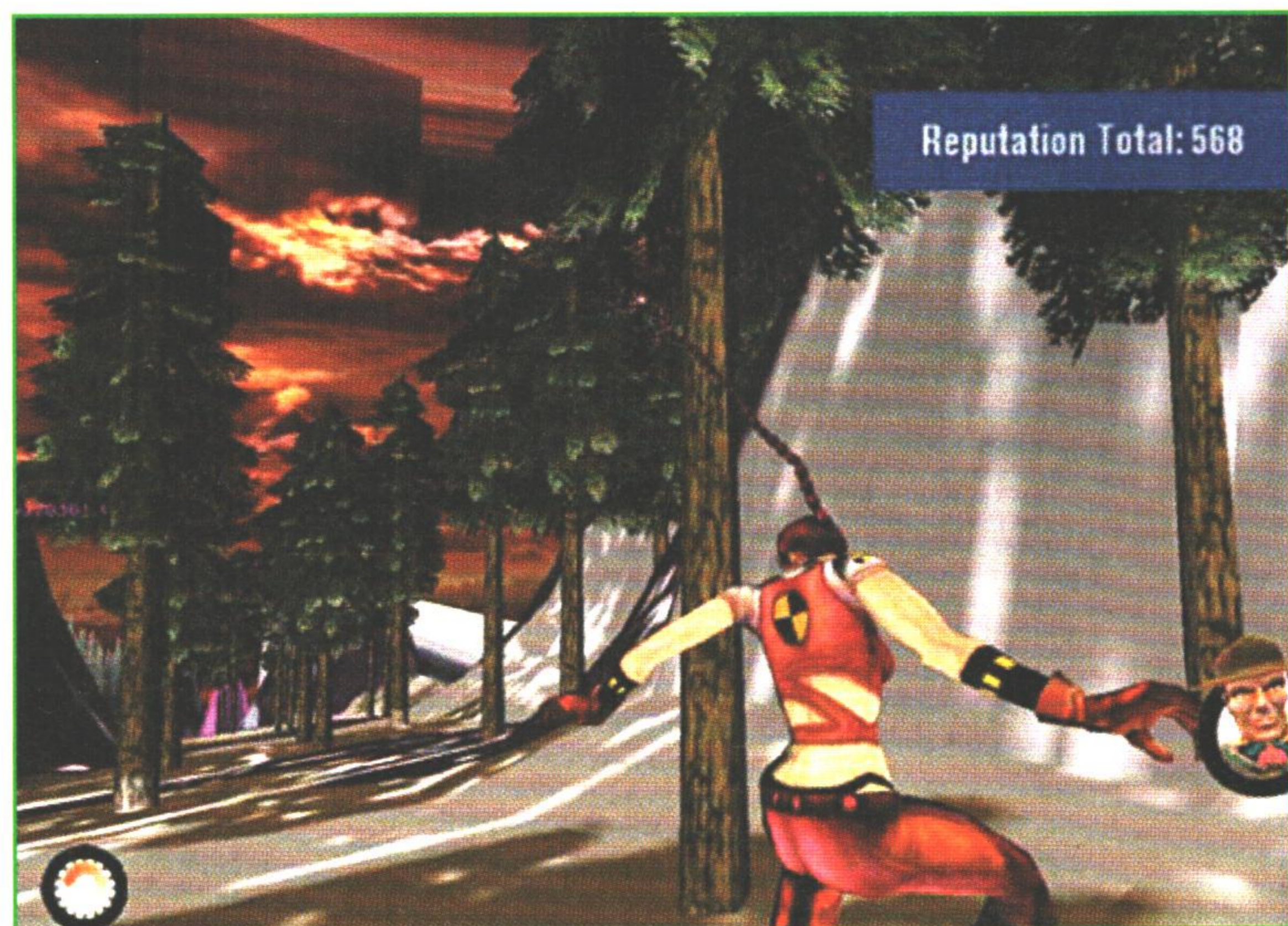


## SNOWBOARD

### Snowboard

90

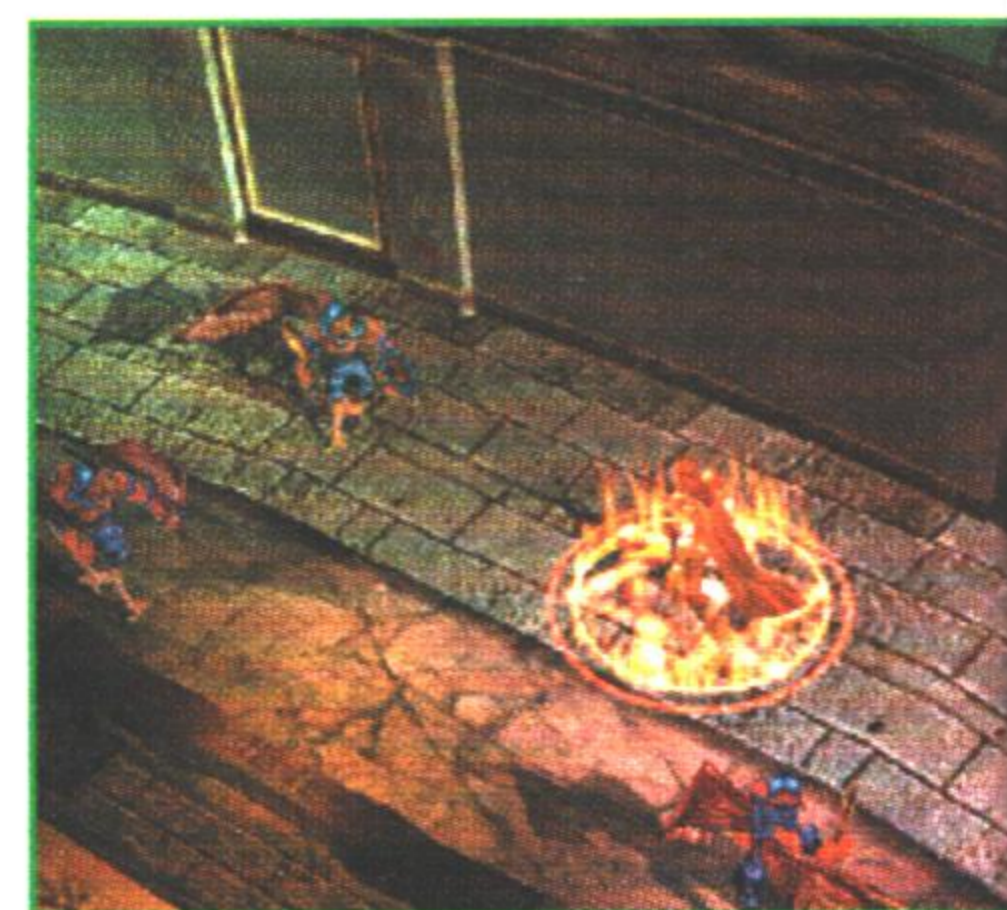
Cet intitulé est loin d'être définitif, et l'on ne sait que très peu de choses sur ce projet. Si ce n'est qu'il sera plutôt orienté free ride et pas trop simulation. En effet, on devrait pouvoir rider dans toute sorte de décors assez inhabituels. En attendant, on vous laisse admirer les images...



## X-CHASER

### Gauntlet-like

Si vous êtes amateur de la série des Gauntlet et autres Action-RPG, ce jeu devrait vous plaire. Dans une ambiance médiévale fantastique tout à fait charmante, le jeu vous propose d'incarner les classiques mages, guerriers... Bref, une sorte de clone de Baldur, qui a l'air fort intéressant.

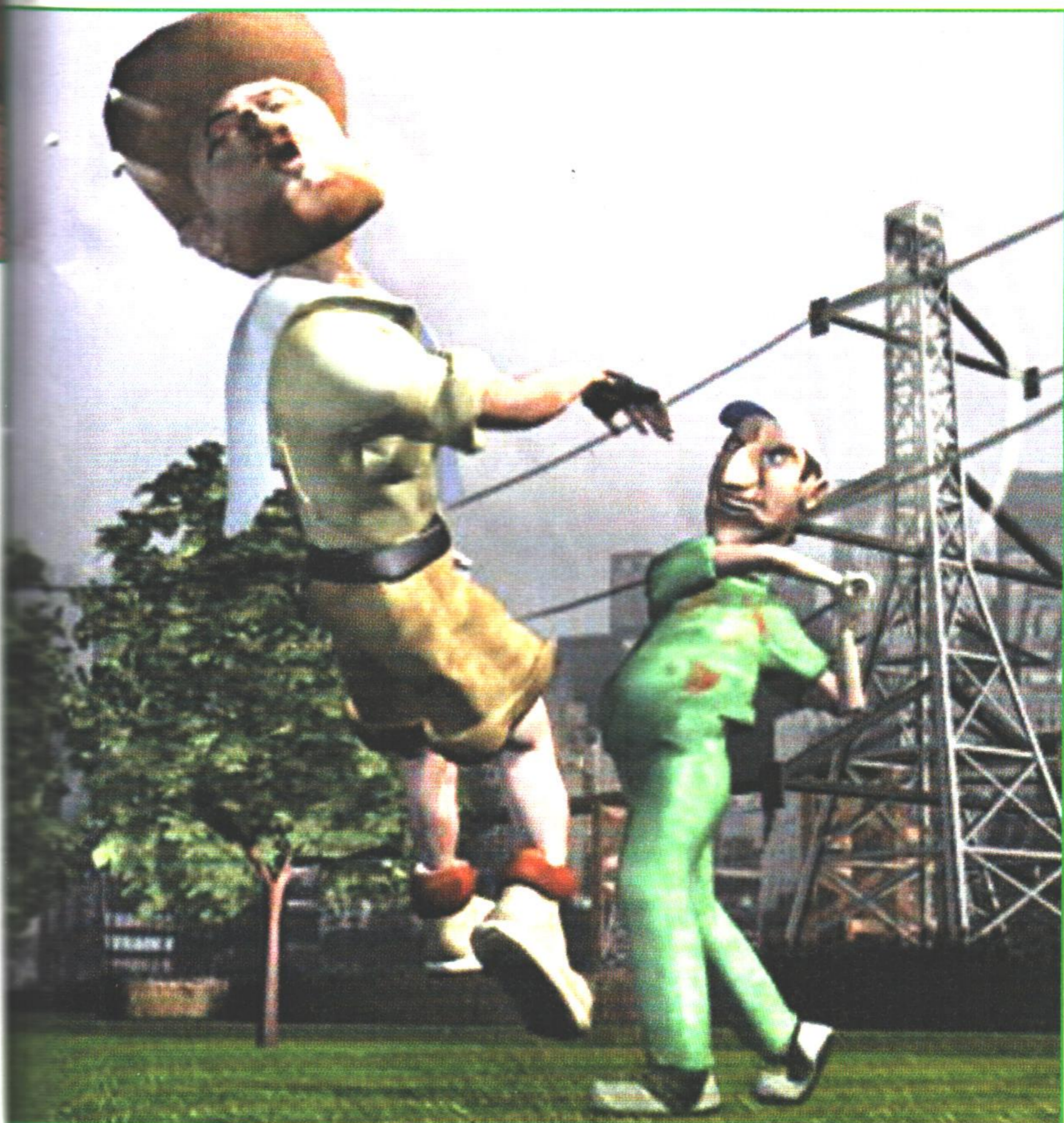
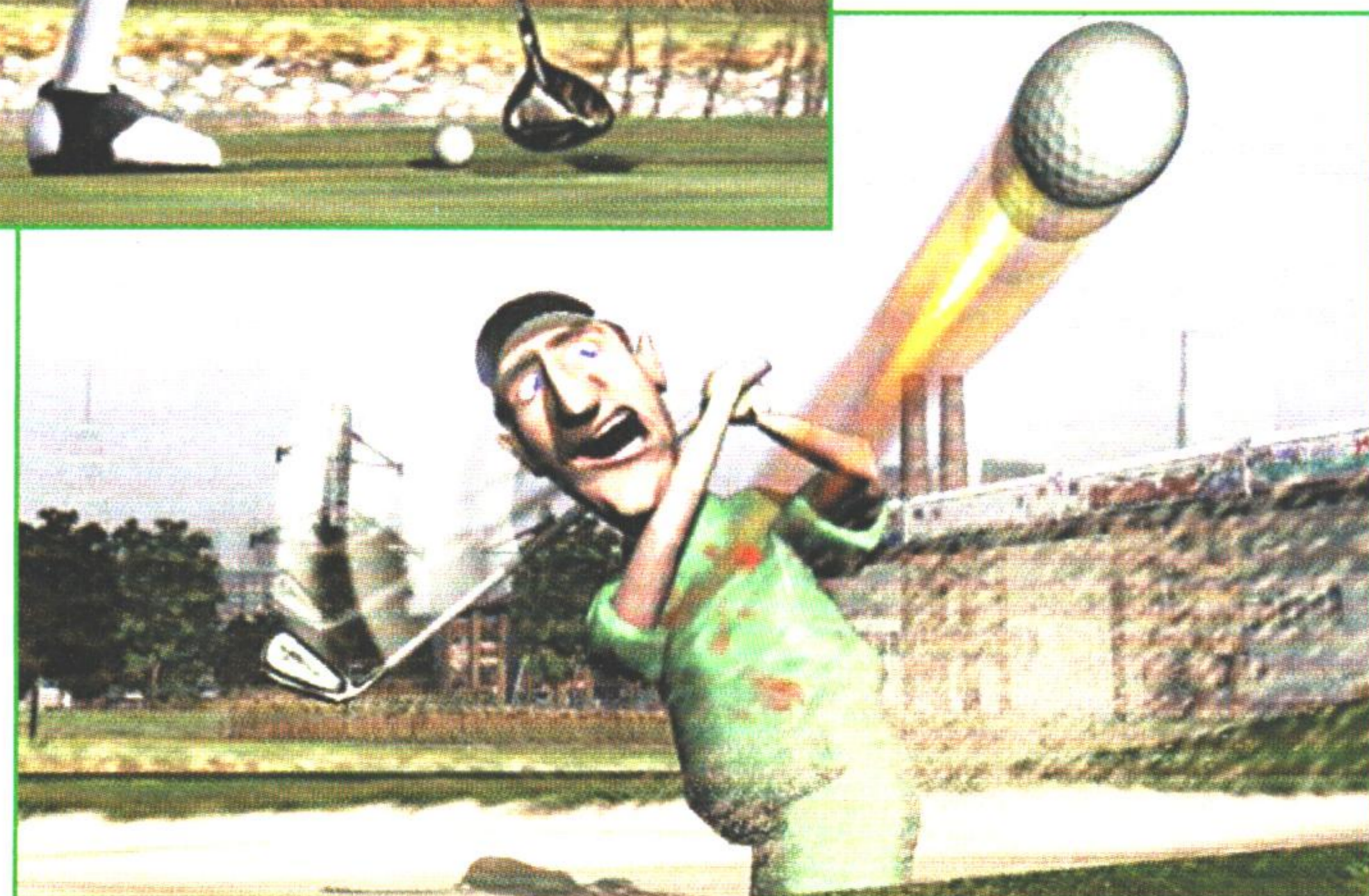




# OUTLAW GOLF

## Golf

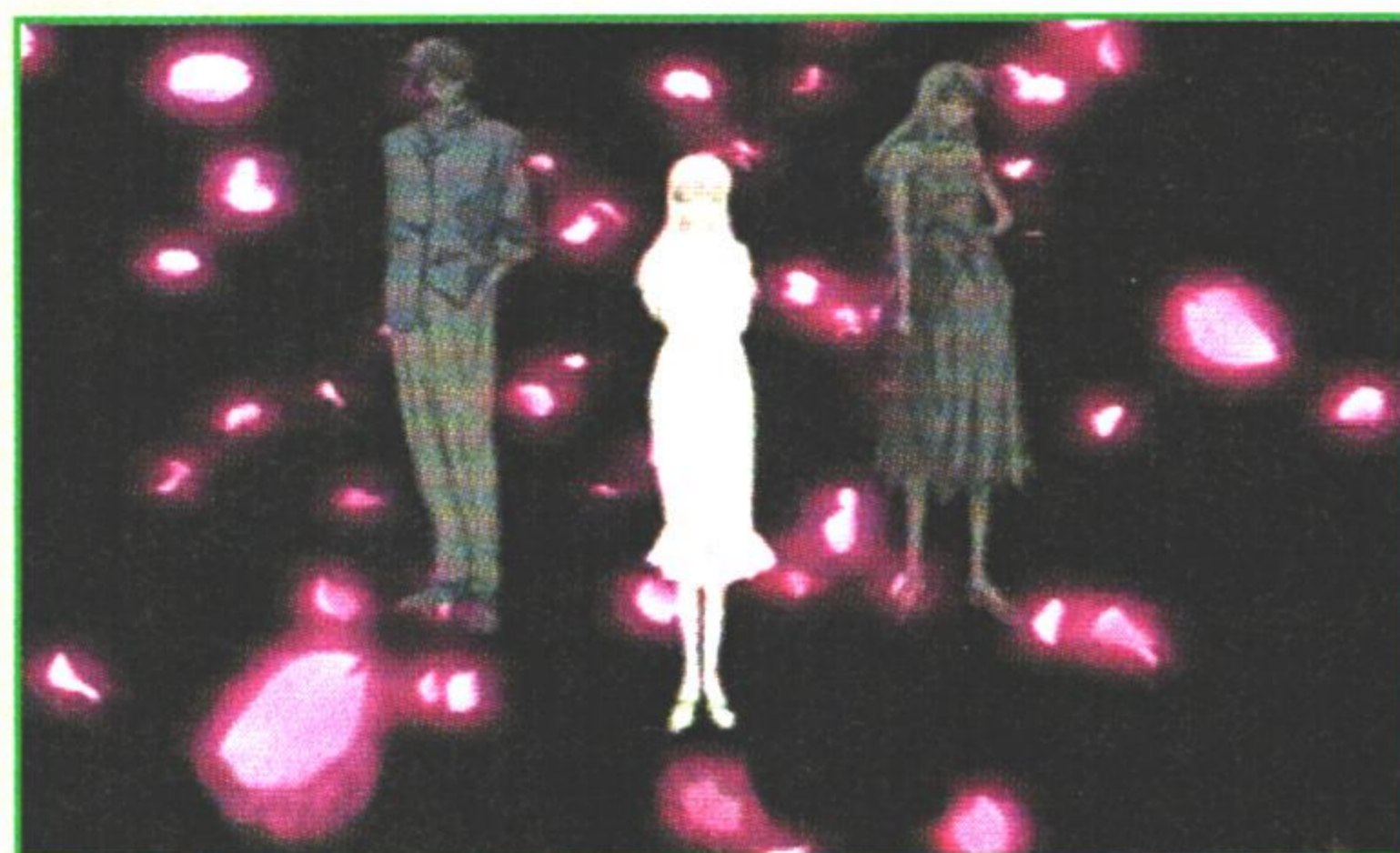
D'habitude, le golf est un sport de gentleman. Outlaw Golf prend les traditions à contre-pied, pour faire un jeu totalement délire. On va pouvoir en mettre plein la tête à son voisin, se rincer l'œil en regardant sous les jupes des joueuses. Ça a l'air rigolo, mais il faut voir... les gags, c'est sympa cinq minutes, mais il faut que le jeu soit bien, avant tout. On en saura plus quand on aura le pad entre les mains.





**TRIANGLE AGAIN****Digital Comics**

Si vous doutiez que la Xbox soit pourvue de jeux typiquement japonais, avec Triangle Again, vous ne douterez plus. Alors, entre le DVD et le disque dur, on peut se dire qu'il y a de quoi mettre un bon paquet de dessins animés ! Pour ce qui est du character design, c'est du tout bon. Bref, un jeu pour allumés !

**STYLE LABORATORY****Mode**

Ce jeu remporte, sans doute, la palme du concept le plus loufoque du mois ou de l'année... Franchement, un jeu sur les défilés de mode, cela me laisse un peu froid. Mais bon, chacun son truc.



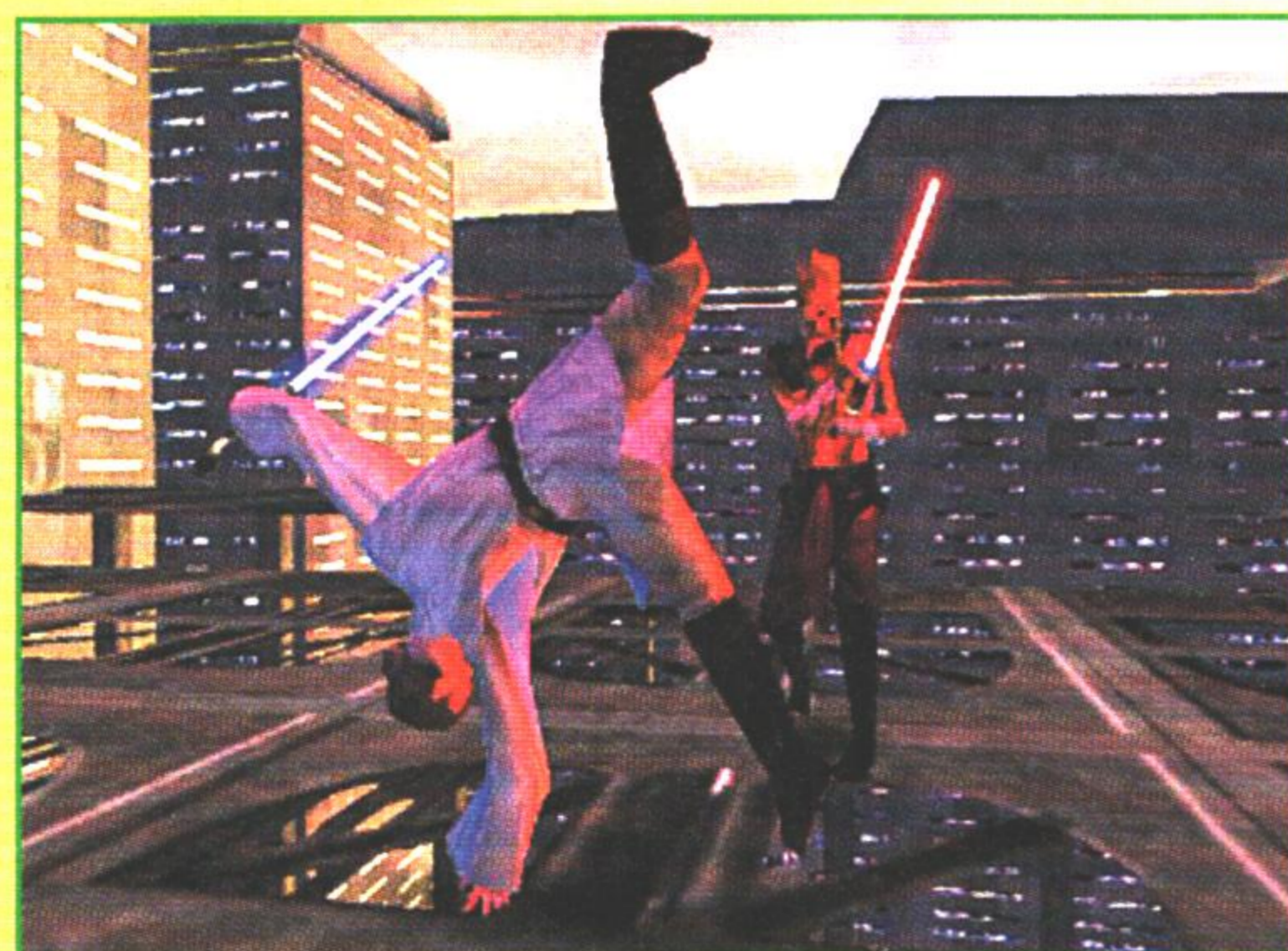
92

**ZENGENKI****Simulation**

Si vous êtes amateur de Bushido Blade, voilà un jeu qui lui ressemble comme deux gouttes d'eau... avec des graphismes et un principe de jeu similaires. On se retrouve en pleine période médiévale japonaise, où les combats entre samourais sont chose fréquente. Alors, petit scarabée, sauras-tu manier le sabre ?

**OBI-WAN****Action**

Le titre n'est pas définitif, mais la Xbox aura son jeu licencié Star Wars. Vous incarnerez Obi-Wan, sans peur et sans reproche, à travers une pléthore de niveaux. Armé de votre sabre laser, déviant les tirs ennemis, vous allez trancher sec dans les malfaisants qui peuplent les niveaux. Bien sûr, quelques boss viendront vous défier en duel, mais comme la Force est avec vous...





# Aide de jeu

# Banjo-Tooie



Voici la soluce de Banjo-Tooie. Ce petit bijou, sorti sur Nintendo 64, mérite vraiment que l'on se penche dessus, et c'est donc pour cela que nous vous offrons cette soluce plutôt bien remplie. Vous y trouverez tout ce qu'il faut savoir pour progresser dans le jeu sans bloquer, mais surtout pour récupérer absolument toutes les pièces de

puzzle. Sur cette page, vous trouverez le chemin à suivre pour passer d'un monde à l'autre. Suit la description précise de tout ce que vous devez faire dans un niveau pour y récupérer toutes les pièces de puzzle, et apprendre tous les mouvements de Jamjar. Enfin, vous trouverez sur les deux dernières pages de la soluce la liste exhaustive de tous les Jinjo, toutes les pages de Cheato, et toutes les alvéoles.

## LES MONDES DE BANJO-TOOIE

### LA MONTAGNE PERCHÉE

C'est là que vous commencez le jeu. Si vous n'avez jamais joué à Banjo et Kazooie, ou

si vous avez oublié le maniement de nos héros, discutez avec le fantôme de Bottle au niveau des trous de taupe. Une fois que vous aurez fini d'explorer la montagne, sortez en prenant le tunnel creusé par l'excavatrice des sorcières. Vous trouverez Klungo

qu'il vous faudra combattre. Une fois l'ennemi vaincu, avancez et vous serez dans le village Jinjo de l'île aux Sorcières. Petit détail : c'est aussi dans la montagne perchée que se trouve Cheato, le livre magique qui vous apprendra des codes secrets.

### L'ÎLE AUX SORCIÈRES

L'île aux Sorcières n'est pas un monde en tant que tel, car il n'y a pas vraiment de missions à y remplir. C'est là que se trouvent les entrées des neufs autres mondes

du jeu, mais aussi le village des Jinjo, le temple de JiggyWiggy, ou encore la maison de Banjo. Lorsque vous arrivez pour la première fois dans ce niveau, vous serez dans le village des Jinjos. Allez à gauche pour trouver le palais royal, et discutez avec le roi. Rendez-vous ensuite dans la maison de Bottle (en face), discutez avec

sa famille pour obtenir les Lunettes K'en Jette, et sortez par la porte de derrière. Vous voilà dans la clairière, où se trouve un Silo à activer. Entrez alors dans le temple de JiggyWiggy (le grand bâtiment à gauche), parlez avec ce dernier, et remportez le premier challenge pour ouvrir le premier monde.



### MONDE 1

#### Temple Mayahem

Il est juste à droite du temple de JiggyWiggy, il est donc impossible de le louper!

### MONDE 2

#### Mine Miroitante

Lorsque vous pourrez utiliser la technique Attrap'prise, accrochez-vous à la faille dans le mur à droite du Temple Mayahem, et atteignez la porte en hauteur. Avancez en gravissant les planches, et vous trouverez l'entrée des Mines Miroitantes (une grosse corde) en haut. Avant d'y aller, parlez à Jamjar, qui se trouve dans le coin, pour apprendre la technique œufs-de-feu.

### MONDE 3

#### Sorcière-Land

A gauche de l'entrée des Mines Miroitantes se trouve une grande porte fermée. Tirez un œuf de feu sur l'interrupteur en haut pour l'ouvrir, et avancez. Le troisième monde se trouve juste devant vous, et Jamjar vous attend sur la gauche pour vous apprendre la technique Œufs-grenades.

### MONDE 4

#### Lagon Pirate

Une fois que vous aurez appris la technique de Séparation, allez à droite de l'entrée du monde 2. Vous trouverez des socles de séparation, et deux interrupteurs, sur lesquels vous devrez amener les deux héros séparément pour ouvrir une porte. Franchissez-la et allez parler à Jamjar pour apprendre la technique Œufs-de-glace. Ensuite, accrochez-vous à la faille du mur pour atteindre la plate-forme éloignée, et ouvrir ainsi les portes de la gare. Suivez, ensuite, le chemin qui monte, et vous trouverez un silo, ainsi que l'entrée du Lagon Pirate. Avant d'y aller, prenez le chemin qui descend à droite de l'entrée du monde 4, et activez l'interrupteur qui se trouve au bout. Remontez, traversez le pont qui est apparu, allez derrière le bâtiment pour grimper à la liane. Prenez le Glowbo qui est en haut, après quoi vous pourrez entrer dans le Lagon Pirate.

### MONDE 5

#### Terrydactyland

Lorsque vous maîtriserez la technique Talon-Torpille, allez dans le bassin à droite du monde 3 et détruisez la pierre avec un dessin de Kazooie. Avancez, et vous devrez

affronter à nouveau Klungo. Une fois le combat fini, parlez à Jamjar pour apprendre la technique Kaz'œuf mécanique, puis entrez dans la tête de dinosaure pour rejoindre ce monde.

### MONDE 6

#### Industries Grunty

Allez à droite de l'entrée du monde 5, et vous trouverez des bottes Pied-léger. Utilisez-les pour rejoindre le trou qui se situe en hauteur, au-dessus des traces de l'excavatrice : vous arriverez devant l'entrée des Industries Grunty.

### MONDE 7

#### Pic Fournaise

C'est le bâtiment qui se trouve près de l'entrée du Lagon Pirate.

### MONDE 8

#### Nuage Coucouland

A gauche de l'entrée de Terrydactyland se trouve un petit tunnel. Suivez-le, et vous rejoindrez le Nuage Coucouland.

### MONDE 9

#### Forteresse Chaudron

Grimpez aux tuyaux qui sont en face de l'entrée des Industries Grunty pour l'atteindre.

93





# Aide de jeu

# Banjo Tooie



## MONDE I

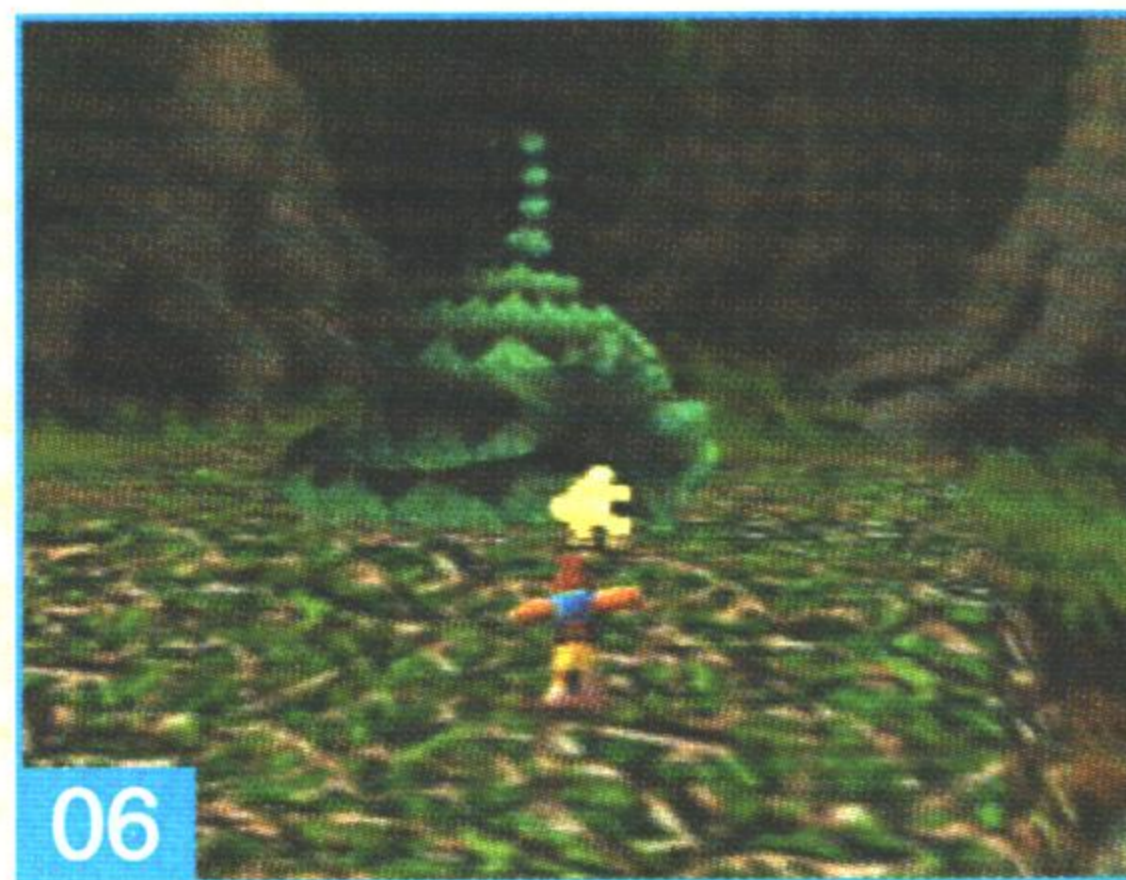
### Temple Mayahem

Entrez dans le niveau et activez le pad de téléportation devant vous. Gravissez les marches en ramassant les notes de musique et en évitant les monstres, et discutez avec Jamjar qui vous attend sur le chemin (il sera sur la gauche) pour apprendre la technique du Vis'œuf (01). Gravissez encore quelques marches et vous atteindrez le crâne de Mumbo. Activez le téléporteur qui est devant, et entrez dans ce dernier. Capturez le Glowbo (02) qui est dans la lumière verte et donnez-le à Mumbo, que vous pourrez alors diriger. Sortez du crâne et descendez les escaliers pour vous arrêter au niveau de la statue géante. Placez-vous sur le socle à l'effigie de Mumbo et appuyez sur le bouton B pour lancer une magie. Vous pourrez alors diriger la statue géante. Montez quelques marches pour briser la porte géante en pierre qui est fermée. Ensuite, allez au tout début du niveau et explosez le gros rocher près de l'eau, puis ouvrez la porte géante en pierre située non loin de là, en tapant dedans. Entrez dans le passage, et allez d'abord à droite pour activer un socle de téléportation, puis à gauche

94



dans les sables mouvants pour obtenir  **votre première pièce de puzzle (03)**  qui vous attend en hauteur. Avancez encore, et vous arriverez devant un petit temple : donnez un coup de pied dans la porte pour la briser, et vous en aurez fini avec le Goliath. Retournez chercher Banjo et Kazooie. Lorsque vous sortez du crâne de Mumbo, allez à gauche et grimpez les escaliers pour arriver devant un temple. Là, allez à gauche pour trouver Jamjar qui vous apprendra la technique du Blaster Beegull. Retournez devant le temple, faites-en le tour pour trouver une clef de sol, puis montez les marches. N'entrez pas dans le temple, mais faites-en le tour et grimpez les escaliers qui sont derrière. Vous serez sur le sommet du temple où repose  **la deuxième pièce de puzzle (04)** . Après l'avoir récupérée, entrez dans le temple. Vous aurez alors droit à un petit jeu façon Doom-like, où vous devrez récupérer des statuette pour ouvrir deux salles au trésor. Dès que vous aurez amassé 10 statuette, une première salle contenant  **la troisième pièce de puzzle (05)**  s'ouvrira. Lorsque vous aurez ramassé les 20 statuette du temple, une seconde porte s'ouvrira. Derrière, se trouve un boss, qui, une fois vaincu, vous donnera  **la quatrième pièce de puzzle** . Une fois que vous en aurez fini avec le temple, sortez et traversez le pont à droite. Vous trouverez une charmante vache qui se plaindra des insectes qui l'attaquent.



Utilisez la technique du Vis'œuf pour éliminer les gêneurs qui virevoltent dans le coin, et vous aurez comme cadeau  **la cinquième pièce de puzzle** . Retournez au début du niveau, et gravissez les lianes qui sont près du point d'eau. Vous trouverez en chemin Jamjar, qui vous apprendra la technique de l'Attrap'prise. Retournez à l'entrée du monde, utilisez le socle de téléportation pour vous rendre près de la tente de Humba. Là, montez les escaliers qui mènent au petit temple. Grimpez sur son toit, et vous verrez à son sommet un serpent endormi sur un lit de brindilles. Pour gagner le trésor qu'il garde, vous devez grimper sur le toit du temple par le côté inférieur droit (là où il n'y a pas de brindilles), et vous déplacer tout doucement à l'aide du pad analogique pour rejoindre  **la sixième pièce de puzzle (06)** . Tant que vous êtes là, vous pouvez pénétrer dans le petit temple et entrer des codes de triche sur le tableau (vous les trouverez à la fin de cette soluce). Ensuite, rendez visite à Humba. Récupérez le Glowbo qui est caché derrière sa tente, et donnez-le à l'intéressée. Plongez ensuite dans sa piscine pour vous transformer en Rocaillou. Sortez de la tente, utilisez le socle de téléportation pour vous rendre près du crâne de Mumbo, et descendez les marches pour arriver près de la statue géante. Vous verrez à droite un édifice. Allez-y et discutez avec le garde qui se tient devant la porte. Il vous laissera entrer dans ce qui se révèle être un stade, et vous devrez participer à trois matchs de kick-nall (le football local) pour remporter  **la septième pièce de puzzle** . N'oubliez pas, en chemin, d'activer le socle de téléportation du stade. Utilisez-le pour aller près de la hutte de Humba, et transformez-vous en Banjo. Retournez alors près du crâne de Mumbo, descendez quelques marches, et



entrez dans la brèche de la grande porte en pierre pour arriver près du pénitencier. Activez le socle de téléportation, allez à droite, près de l'eau, et sautez sur les plates-formes pour atteindre le toit du pénitencier. Avancez pour récupérer des bottes, et traversez les sables mouvants (07) pour gagner  **la huitième pièce de puzzle** . De la même façon, prenez les bottes qui sont en hauteur pour traverser à nouveau les sables mouvants et retournez près du crâne de Mumbo. Là, allez à gauche du crâne pour trouver un grand bâtiment à la porte close. Tirez des œufs dans les six bouches de serpent qui ornent l'édifice pour l'ouvrir (08), et entrez. Discutez avec son habitant, puis sortez et allez à l'entrée du monde. Repérez le socle qui vous permet de voler, et utilisez-le. Une fois dans les airs, dirigez-vous vers le bâtiment que vous venez de visiter et entrez dans la porte en hauteur qui est maintenant ouverte. Avancez, prenez à gauche à l'embranchement, et vous serez dans une grotte avec un homme des cavernes qui dort sur un lit de brindilles. Traversez le lit en marchant tout doucement (09), et attrapez la statuette qui est en hauteur. Suivez le couloir et sortez de la grotte par où vous êtes venu. Avancez jusqu'à vous retrouver au rez-de-chaussée du bâtiment, et vous obtiendrez  **la neuvième pièce de puzzle**  en échange de la statuette. Vous pouvez maintenant quitter ce monde, la dernière pièce de puzzle ne pouvant être obtenue que lorsque vous aurez appris la technique Perceuse Bill du monde suivant. Dès que vous la maîtriserez, allez au niveau du pénitencier en utilisant les socles de téléportation. Là, entrez dans l'eau et suivez le passage sous-marin pour arriver dans une clairière avec des piliers et un gros rocher. Détruisez ce dernier avec la Perceuse Bill, et entrez dans



le passage qui est apparu. Une fois en bas, frappez les piliers un à un (10) pour trouver celui sur lequel repose la pièce de puzzle. Une fois que vous l'aurez identifié, frappez les autres piliers (dans le sens des aiguilles d'une montre) pour faire tomber la pièce au niveau le plus bas. Vous pourrez alors sortir et attraper la dixième pièce de puzzle, pour en finir avec le premier monde.

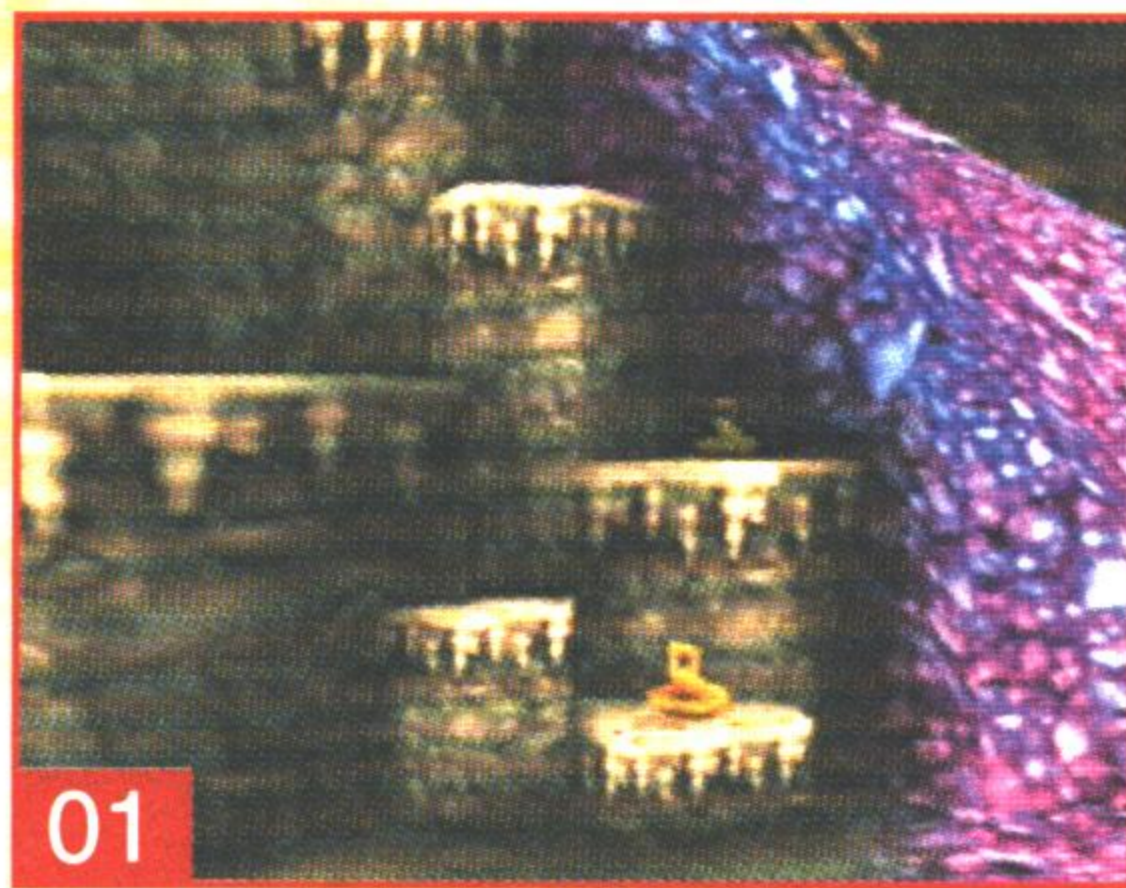


10

## MONDE 2

### Mine miroitante

Dès que vous entrez dans ce monde, vous verrez, à gauche, des caisses. Brisez-les, et vous découvrirez une paire de baskets. Prenez-les, avancez un peu, activez le socle de téléportation, et vous verrez à droite un interrupteur. Actionnez-le en marchant dessus, puis foncez en suivant le cours d'eau à droite pour franchir la porte qui s'est ouverte, avant qu'elle ne se referme. Vous serez alors dans les hauteurs d'une salle avec de l'eau. Tombez pour atterrir dans une sorte de lavabo géant, et grimpez sur son rebord pour atteindre la première pièce de puzzle. Tombez dans l'eau tout en bas et sortez de la salle. Traversez le réservoir d'eau (prenez la clef de sol sous l'eau verte, en chemin), et entrez dans la cabane qui se trouve dehors (activez le socle de téléportation qui se trouve à côté, en chemin). Avancez sur le tapis roulant en prenant soin de ne pas vous faire écraser, et activez l'interrupteur au mur au bout. Revenez sur vos pas, sortez de la cabane, et escaladez le monticule vert pour ramasser 20 notes. Avancez et vous verrez la hutte de Humba. Récupérez le Glowbow qui se trouve sur le monticule violet tout proche. Escaladez ensuite les plates-formes qui se trouvent non loin pour obtenir 25 notes (01), et escaladez les plates-formes d'en face pour trouver Jamjar qui vous apprendra la Perceuse Bill. Vous pourrez alors exploser le gros rocher qui se trouve sur les plates-formes où vous venez de récupérer des notes pour obtenir une ruche vide. Ensuite, entrez dans la cabane tout

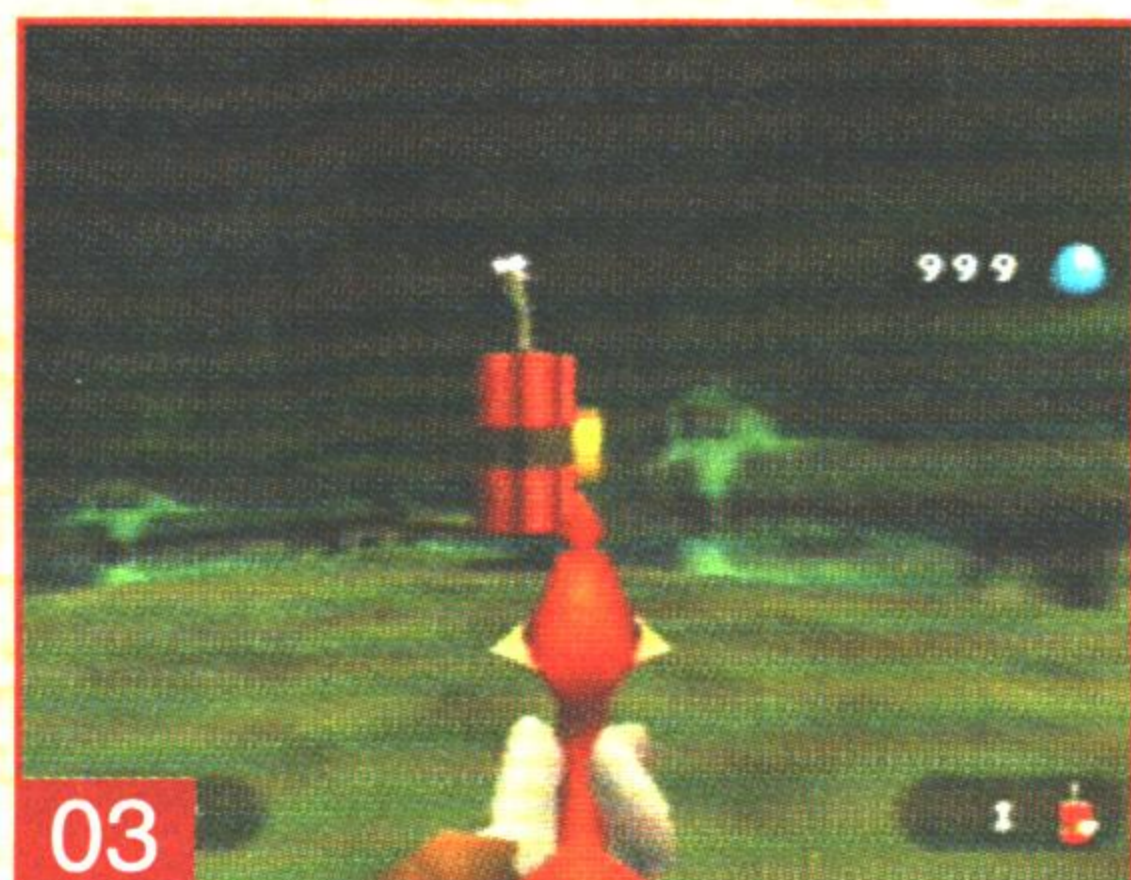


01

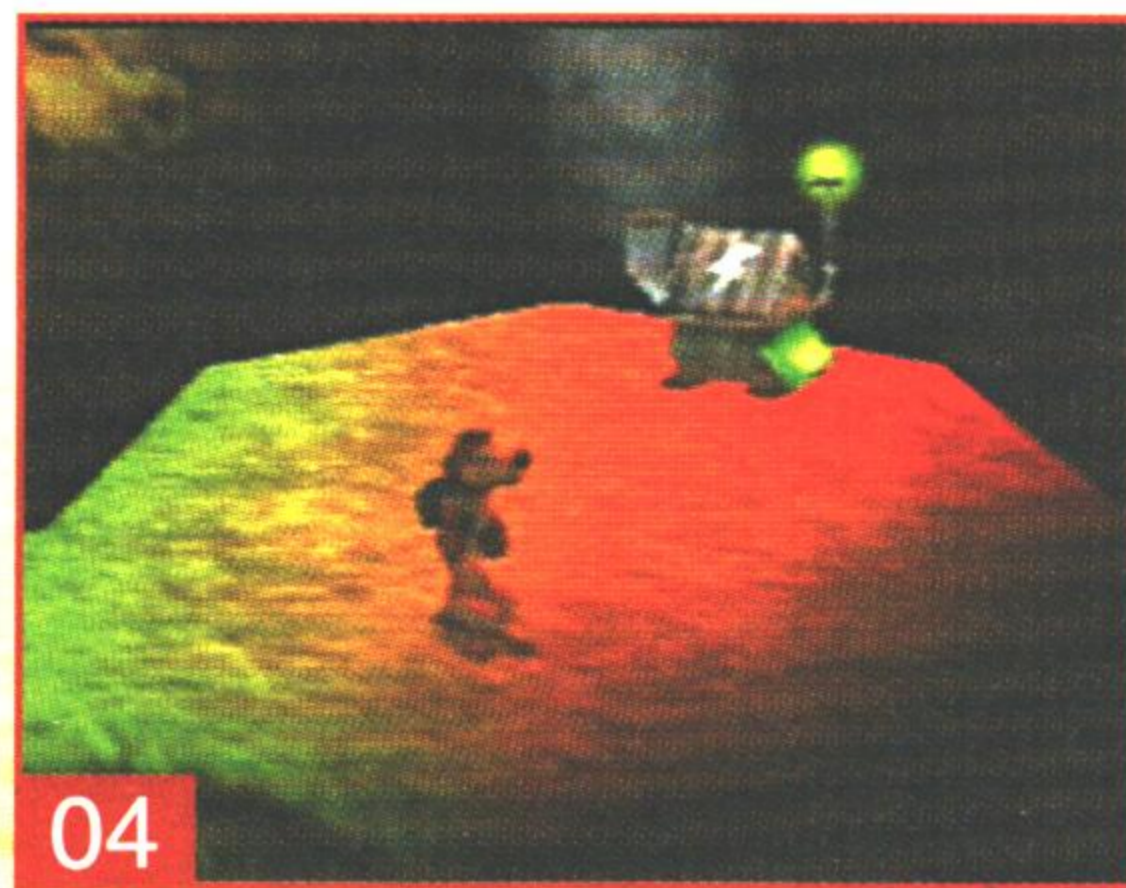


02

en haut. Discutez avec l'homme qui se trouve dedans, puis sortez. Repérez à gauche le crâne de Jumbo, et allez-y en ramassant les quinze notes qui vous attendent en chemin. Donnez à Mumbo le glowbow que vous avez trouvé, et sortez en dirigeant le shaman. Utilisez le socle de téléportation pour retourner au niveau de l'atelier de concassage. Utilisez la magie de Mumbo au niveau du gros rocher, et ramassez les trois morceaux de pièce de puzzle (02) pour obtenir la seconde pièce de puzzle. Retournez au crâne de Mumbo pour reprendre Banjo et Kazooie. Sortez du crâne, et allez dans le petit passage à droite pour obtenir un Glowbow et briser un rocher avec la Perceuse Bill. Revenez à l'entrée du monde, et gravissez la pente en face de vous légèrement à gauche. Brisez le rocher et avancez dans le passage pour arriver dans l'entrepôt à munitions. Vous trouverez à gauche Jamjar qui vous apprendra un nouveau coup: la Baïonnette-Bec. Entrez dans les mines, et vous aurez droit à un petit Doom-like. Vous devez désamorcer tout les bâtons de dynamite dans les temps, en utilisant la Baïonnette-Bec (03). Cet exploit accompli, vous gagnerez la troisième pièce de puzzle. Allez voir Humba et donnez-lui le Glowbow pour vous transformer en Détonator. Sortez, faites sauter les rochers en bas (en vous mettant sur la mèche près du baril de dynamite), puis allez dans le tunnel à gauche de l'entrée du monde (avec le panneau intitulé Fuel Storage). Ramassez les dernières notes de musique qui s'y trouvent, puis faites exploser les pierres qui bloquent le tunnel en hauteur. Sortez, retournez voir Humba pour redevenir Banjo, puis allez dans le premier passage que vous aviez ouvert (en



03



04

bas de la hutte). Vous y trouverez Marie Canary. Délivrez-la en frappant le cadenas. Sortez, et allez près de l'entrée du Fuel Storage pour retrouver votre amie. Acceptez de faire la course avec elle, et vous gagnerez la quatrième pièce de puzzle si vous la battez. Activez le téléporteur qui se trouve dans les parages, et allez chercher Mumbo. Revenez avec ce dernier près de Marie Canary (en utilisant les téléporteurs), et entrez dans la grotte derrière elle: c'est la gare. Utilisez la magie de Mumbo sur le socle prévu à cet effet, puis retournez chercher Banjo et Kazooie pour les amener dans la gare. Entrez dans le train, et pénétrez dans la chaudière pour y affronter un boss qui, une fois vaincu, vous donnera la cinquième pièce de puzzle. Sortez alors de la gare, repérez la grotte qui se trouve pas très loin et entrez dedans. Suivez le chemin de gauche (à droite, c'est un cul-de-sac), et vous arriverez dans une salle sombre avec des générateurs. Pour les allumer, et donc y voir quelque chose, il faut tirer un œuf de feu sur la poignée verte d'un générateur (04). Vous devez donc avancer prudemment mais rapidement, en prenant soin de mettre en marche le générateur le plus proche à chaque fois que la lumière disparaît. Au bout du chemin se trouve la sixième pièce de puzzle. Maintenant, il est temps de faire une petite pause. Sortez du monde, utilisez le Silo pour rejoindre le village des Jinjos, et retournez au niveau de la maison de Banjo. Devant elle se trouve un gros rocher (05), que vous devrez détruire à l'aide de la Perceuse Bill pour découvrir un poisson. Mettez le poisson à l'eau, et non seulement vous pourrez nager plus vite, mais votre réserve d'oxygène sera doublée. Après cela, faites un petit tour dans le premier monde, Temple Mayahem. Allez vous transformer en Rocaille chez Humba, et rendez-vous dans le pénitencier. Là, discutez avec le Rocaille qui vous apprendra le code à saisir pour ouvrir la porte de la prison. Notez-le, et reproduisez-le sur les cases pour débloquer la cellule. Allez vous changer en Banjo chez Humba, et revenez dans le pénitencier pour entrer dans la cellule. Vous y trouverez une petite



05



06

taupe qui vous demandera de l'aider à s'échapper (06). Pour ce faire, brisez le rocher qui est contre le mur du fond de la cellule avec la technique Perceuse Bill, et entrez dans le tunnel qui est apparu. Vous rejoindrez alors le monde de la Mine miroitante, et vous gagnerez la septième pièce de puzzle. Allez utiliser un socle de téléportation pour vous rendre près de l'atelier de concassage, et passez la petite porte qui se trouve dans le mur en face de l'atelier pour rejoindre des cavernes inondées (détruisez le rocher qui gênera votre avancée avec la Perceuse Bill). Là, plongez dans l'eau et franchissez les tunnels dans l'ordre suivant: tout droit, à droite, à gauche. Vous arriverez dans une salle où vous attend la huitième pièce de puzzle. Voilà, c'est tout pour l'instant. Les pièces de puzzle suivantes seront accessibles après que vous aurez appris la technique de la séparation dans le monde Sorcière-Land, et les pieds-légers du monde Terrydactyland. En revenant dans les mines, pour obtenir la neuvième pièce, allez près du crâne de Mumbo. A gauche du crâne, au niveau du sol, se trouve un passage qui était caché par un rocher (c'est la seconde entrée des mines). Entrez et avancez. Vous traverserez une prison, et vous arriverez dans les hauteurs d'une autre salle. Tombez, puis utilisez les socles de séparations qui sont dans les environs. Avec Banjo, entrez dans la maison qui est proche et grimpez à l'échelle pour actionner l'interrupteur en haut. Passez ensuite à Kazooie. Entrez dans la maison, et cette fois-ci descendez l'escalier pour arriver dans les sous-sols. Vous devez maintenant traverser la salle en marchant sur les planches de bois pour aller récupérer la neuvième pièce de puzzle qui vous attend au bout. Enfin, lorsque vous pourrez utiliser la technique pied-léger, téléportez-vous au niveau de l'atelier de concassage et allez près de la chute d'eau qui est proche. Brisez la caisse que vous verrez en chemin pour récupérer des chaussures pied-léger, et sautez sous la chute d'eau pour atteindre la dixième pièce de puzzle qui est cachée dans une corniche en hauteur (07).



07



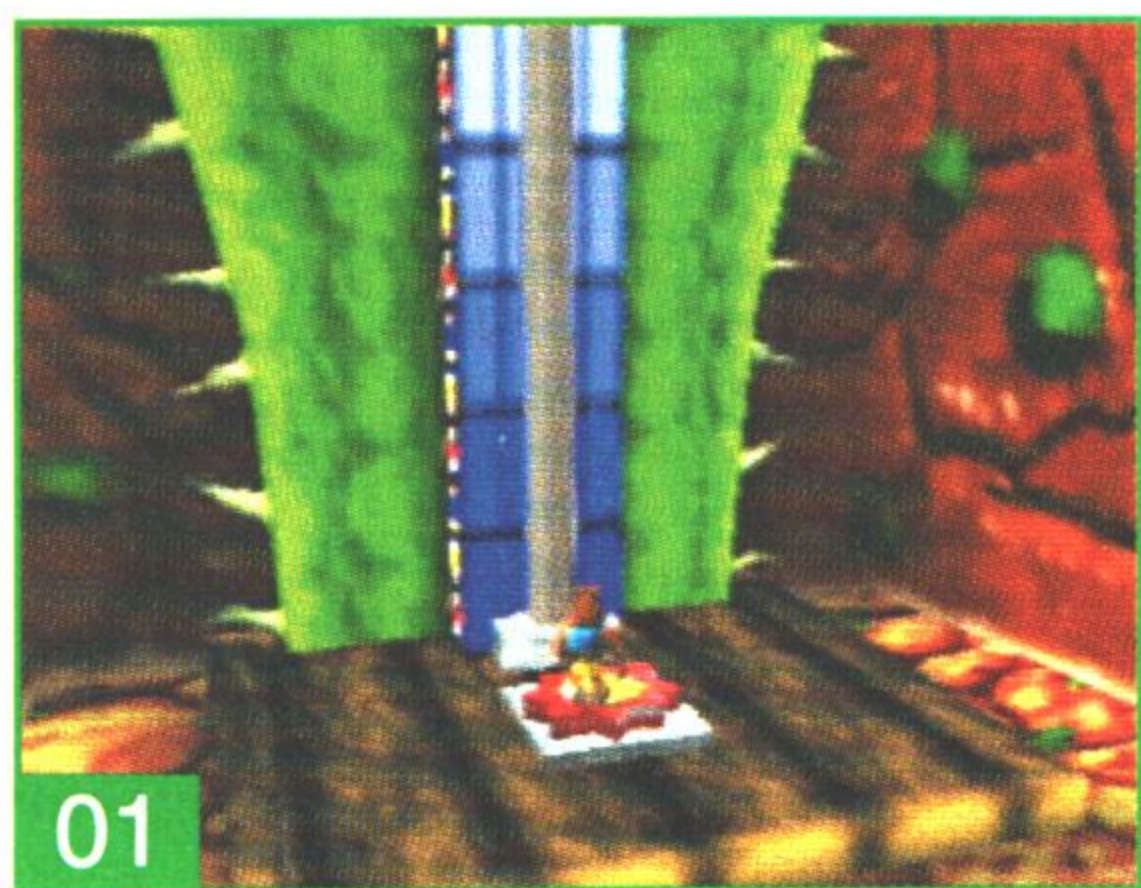
# Aide de jeu

## MONDE 3

### Sorcière-Land

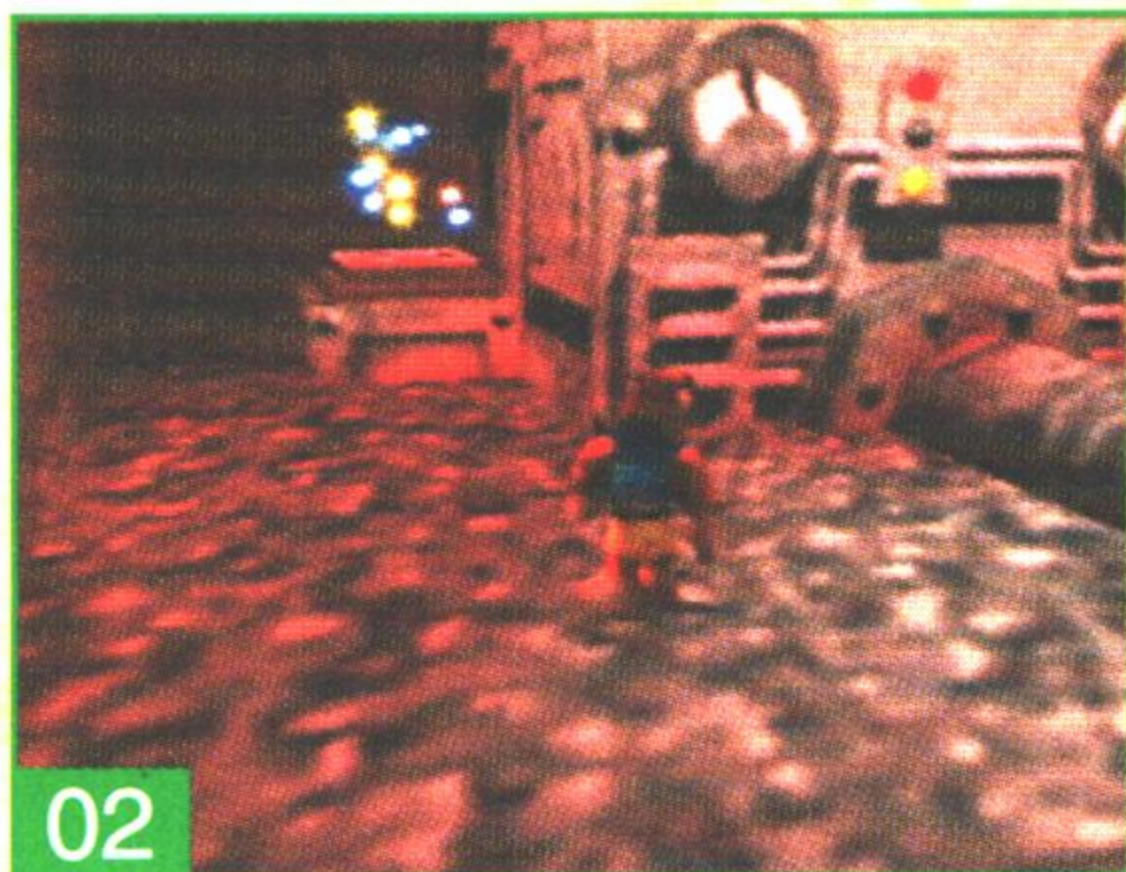
Activez le socle de téléportation et allez voir M<sup>me</sup> Boggy à gauche du stand à l'entrée. Elle vous demandera de chercher ses trois enfants. Ensuite, sautez sur le stand et activez l'interrupteur qui se trouve en haut. De là, lancez un œuf explosif sur la grille électrifiée pour l'ouvrir, et allez récupérer les notes qui se trouvent sur le grillage. Ensuite, avancez et faites le tour du chapiteau en détruisant toutes les machines à sous pour récupérer 40 notes et quatre tickets.

96 Actionnez en chemin le socle de téléportation qui se trouve contre le chapiteau, et parlez à Jamjar pour apprendre la Séparation. N'oubliez pas de prendre un hamburger et des frites au passage (l'interrupteur qui ouvre le stand de frites se trouve derrière ce dernier). En effet, vous croiserez en chemin trois enfants, dont deux vous demanderont de la nourriture (hamburger et frites). Ensuite faites vite un tour dans la partie ouest du monde pour récupérer 10 notes, activez un téléporteur, et surtout apprenez la technique vis'œuf aérienne de Jamjar. Ensuite, rendez-vous dans la partie est pour partir à la chasse aux pièces de puzzle. Ramassez d'abord les notes cachées derrière les portes en bois. Montez tout en haut du pylône central pour sauter et rejoindre la hutte de Humba. Activez le socle de téléportation, puis retournez au niveau du sol. Vous verrez, à l'opposé de la hutte de Humba, un poteau avec un socle et une cloche (01). Commencez par sauter, et appuyez sur B une fois en l'air pour atterrir sur le socle et faire monter la cloche. Ensuite, exécutez une Perceuse Bill sur le socle pour faire monter la cloche à nouveau. Enfin, lancez



01

# Banjo Tooie



02



04



03



05



06



07

un œuf grenade sur le socle, et vous gagnerez la première pièce de puzzle. Passez la porte en bois, et explosez le grillage sur le mur du fond avec un œuf grenade, puis allez vous séparer sur les disques non loin. Allez parler à Jamjar avec Banjo pour apprendre Coud'sac, puis entrez dans le passage que vous avez ouvert avec l'œuf grenade (vous obtiendrez une alvéole en chemin). Placez-vous sur l'interrupteur Banjo (02), puis amenez Kazooie sur le second interrupteur, et le château se gonflera. Sortez et entrez dans le château. Vous devrez alors participer au jeu d'éclate-balloons pour gagner la deuxième pièce de puzzle (il faudra aller la chercher au sommet du château en utilisant le socle de saut). Ensuite, utilisez les socles de séparation et entrez dans le château avec Kazooie. Participez au second mini-jeu, qui consiste à sauter à travers des anneaux, pour gagner la troisième pièce de puzzle. Après cela, revenez vers le chapiteau et grimpez tout en haut du pylône en bois. Là, sautez pour atteindre la corde et avancez dessus. Marchez sur l'interrupteur du téléphérique pour le mettre en route, et grimpez dedans pour atteindre l'autre côté du monde. Là, attrapez l'alvéole vide, puis sautez pour vous accrocher au fil électrique sur le mur au fond à droite. Avancez, et actionnez le gros interrupteur rouge au mur pour libérer la soucoupe volante de la mine miroitante, puis retournez sur le plancher des vaches. Allez dans la partie nord du monde et grimpez au plongeur géant. En haut, attrapez la quatrième pièce de puzzle qui flotte en l'air (03), et atterrissez dans le réservoir d'eau qui est en bas pour récupérer dix notes. Sortez et entrez dans le petit tunnel de couleur verte. Vous arriverez dans la gare. Grimpez sur le cercueil au fond, et accrochez-vous à la fissure pour rejoindre l'interrupteur qui ouvre la gare

(attention aux monstres en chemin). Sortez, et empruntez le passage violet. Vous atteindrez une petite prison avec trois cages. Explosez les cadenas avec les œufs grenade, puis sortez. Utilisez un téléporteur pour vous rendre près de la hutte de Humba, entrez dans la hutte et ramassez le Glowbo à droite. Donnez-le à Humba, et transformez-vous en Van. Vous pouvez maintenant entrer dans les petits tunnels où se trouve un dessin de Van (04). Allez d'abord dans les parties sud et ouest du monde pour récupérer un Jinjo et des notes. Ensuite, allez dans la partie nord, approchez-vous de la tirelire pour ouvrir l'attraction, et entrez dans le passage qui s'est ouvert. Actionnez le socle de téléportation et ramassez Glowbo, puis retournez voir Humba pour redevenir Banjo. Téléportez-vous près du crâne de Mumbo et demandez-lui son aide. Utilisez sa magie dans la partie sud du monde (derrière la grille électrique), puis dans la zone espace (une fois à l'extérieur, et une fois dans le bâtiment Star Spinner). Retournez dans le crâne de Mumbo pour diriger à nouveau Banjo. Utilisez les socles de séparation au pied de la montagne, et placez Banjo sur l'interrupteur. Ensuite, avec Kazooie, utilisez les chaussures de course et gravissez le toboggan qui fait le tour de la montagne pour récupérer la cinquième pièce de puzzle qui se trouve tout en haut. Téléportez-vous alors dans la zone espace, et entrez dans le bâtiment Star Spinner. Sautez sur les plates-formes en forme d'étoile (05), et utilisez Kazooie pour marcher sur le globe tout en haut et récupérer la sixième pièce de puzzle. Ensuite sortez, transformez-vous en Van chez Humba, et entrez dans le bâtiment à gauche du Star Spinner. Mettez des sous dans la tirelire, puis retournez chez Humba pour vous retransformer en Banjo, et revenez à cet endroit. Vous pourrez alors

participer aux jeux Evitles, qui vous permettront de remporter la septième pièce de puzzle. Allez utiliser le téléphérique, et rejoignez la soucoupe volante que vous aviez libérée au début du monde. S'ensuivra un passage de tir (06), où vous pourrez remporter la huitième pièce de puzzle. Rendez-vous alors au niveau du grand chapiteau, et entrez dans ce dernier (si vous aviez bien récupéré les quatre tickets au début du monde, vous pourrez entrer). A l'intérieur, vous devrez affronter un boss (07) qui, une fois vaincu, vous donnera la neuvième pièce de puzzle.

Vous pouvez maintenant passer au monde suivant, car pour obtenir la dernière pièce de puzzle de ce monde vous devrez avoir appris la technique Taxi Sac du monde Terrydactyland. Dès que vous maîtriserez cette technique, explorez le monde pour trouver les enfants de M<sup>me</sup> Boggy. Normalement, vous les avez tous croisés, et vous leur avez déjà donné à manger. Trouvez l'enfant qui ne voulait pas manger, et frappez-le (un coup de bec de Kazooie le fera partir). Enfin, il reste le cas de l'enfant qui a trop mangé et qui ne peut plus marcher. Approchez-vous de lui avec Banjo seul, et utilisez la technique du Taxi Sac pour le transporter et l'amener à sa maman. Vous gagnerez la dixième pièce de puzzle en récompense.





## Lagon Pirate

Commencez par aller derrière le gros coffre en pierre au centre de la ville, et lancez un œuf grenade dessus pour le faire exploser. En chemin, activez le socle de téléportation, puis il sera temps de partir à la chasse aux doublons (la monnaie locale). Commencez par effectuer des Perceuses Bill sur tous les socles de terre étranges de la place du village (01) pour trouver trois doublons. Ensuite, longez les quais pour amasser six doublons qui vous attendent sur les bittes d'amarrage. Allez ensuite près des deux enfants qui discutent, et faites un tour dans leur piscine polluée pour trouver quatre autres doublons. Après, plongez dans le lagon et nagez tout au bout pour découvrir quatre doublons sous l'eau. Revenez au niveau du port, et utilisez le socle de séparation. Dirigez Kazooie, et allez utiliser le socle de saut à gauche du port qui vous permettra d'atteindre trois doublons cachés sur une corniche. Ensuite, dirigez-vous vers la petite grotte située sur votre droite pour rencontrer Jamjar, qui vous apprendra la technique Coud'ail, et ramassez au passage les quatre doublons qui s'y trouvent. Enfin, rejoignez Banjo, et allez dans le bazar de Pawno. Achetez la première pièce de puzzle pour vingt doublons, et récupérez le Glowbo qui est sur une étagère. Sortez et rendez visite à Mumbo en récupérant au passage les quatre doublons dans la lumière verte. Amenez Mumbo devant le lagon et utilisez sa magie sur le socle prévu à cet effet pour oxygéner l'eau. Retournez dans le crâne de Mumbo pour chercher Banjo et Kazooie. Allez visiter la boutique de jet ski pour récupérer des notes et acheter des chaussures, puis allez dans l'auberge du port. Discutez avec le tavernier, et louez une chambre pour quelques doublons. Entrez dedans et parlez à Jamjar pour apprendre la technique Vis'œuf sous-marine. Enfin, allez contre le mur gauche à l'intérieur de l'auberge et explosez le baril de poudre de la pièce adjacente (02) avec un œuf grenade. Il est maintenant temps de plonger dans les profondeurs du

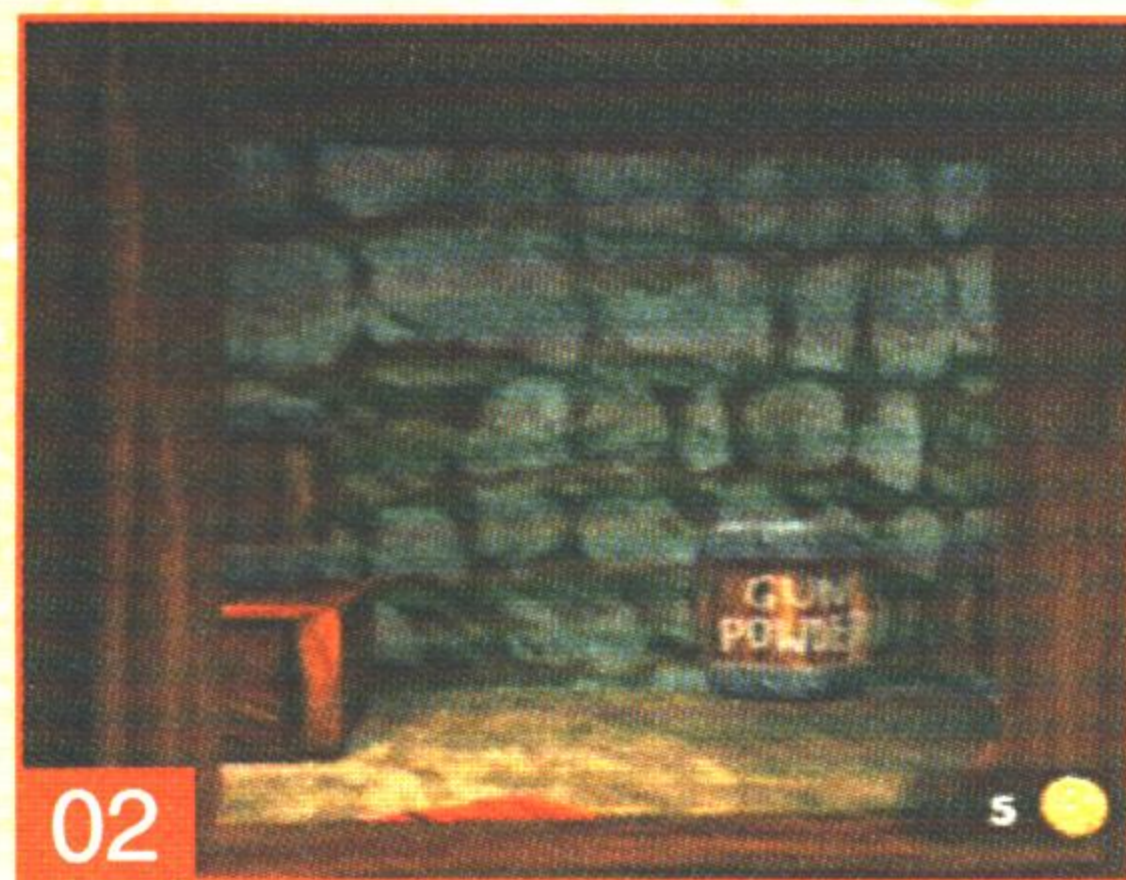
lagon pour explorer ce niveau aquatique. Allez dans le lagon, plongez, et avancez dans le tunnel tout au fond pour rejoindre Atlantis (évituez la pieuvre en utilisant un œuf de glace). Là, activez le téléporteur, puis entrez dans le pilier en bas à droite (l'ancre des anguilles électriques) (03). Tout en haut, vous y trouverez Jamjar qui vous apprendra la technique de la Torpille-talon. A partir de maintenant, vous pouvez récupérer la deuxième pièce de puzzle. En effet, elle est cachée dans le corps d'un poisson transparent (04), et il vous faudra utiliser la Torpille-talon pour l'attraper. Le seul problème, c'est que le poisson qui possède cette pièce de puzzle est caché dans ce monde, et c'est à vous de le trouver... Mais rassurez-vous, dès que vous serez dans une salle susceptible de contenir des poissons transparents, on vous préviendra. Sortez, ramassez les dix notes qui sont sur le pilier, et utilisez le téléporteur pour revenir à l'entrée du monde. Retournez sous l'eau, au tout début du lagon, et entrez dans la soucoupe « volante » en explosant sa porte avec la Torpille-talon (05). Parlez aux aliens, et utilisez les œufs de glace pour mettre en marche leur vaisseau. Vous gagnerez alors la troisième pièce de puzzle. Ensuite, repérez le passage qui se trouve entre les anémones de mer (pas celui qui va vers Atlantis), et entrez-y. Examinez les poissons transparents pour voir si l'un d'entre eux possède une pièce de puzzle, puis détruisez le panneau qui a une tête de Kazooie avec la Torpille-talon. Suivez le passage en glaçant les ventilateurs pour les arrêter, et attrapez le Jinjo qui est au bout. Après, sortez et rendez-vous à Atlantis. Ramassez la clef de sol au-dessus de l'anémone de mer, regardez si les poissons transparents portent une pièce de puzzle, et examinez le gros bâtiment d'Atlantis. Notez les symboles au-dessus

de la porte (06). Ensuite, vous devez entrer le code en tirant sur les statues qui sont au fond d'Atlantis. Une fois la porte ouverte, entrez et discutez avec le cochon qui vous attend tout en haut. Acceptez de l'aider, et vous devrez alors le protéger des poissons pour gagner la quatrième pièce de puzzle. Une fois dans Atlantis, suivez le tunnel qui est à droite du pilier où vous aviez rencontré Jamjar, et vous arriverez dans une grotte où se trouve Humba. Examinez les poissons transparents pour voir si l'un de leurs objets vous intéresse, puis récupérez le Glowbo qui est au niveau du sol, sous le pilier central. Rendez-vous ensuite à la surface pour rencontrer Humba qui vous changera en sous-marin. Retournez dans Atlantis, et prenez le chemin en face qui mène dans les profondeurs du lagon. Vous arriverez devant une épave de bateau. Activez le téléporteur qui est sur le pont, puis entrez dans le bateau. Sortez par le trou situé dans le mur de droite, et vous serez dans une salle remplie de casiers. Explodez-les avec des torpilles, l'un d'entre eux cache un passage secret. Entrez-y, et vous affronterez un boss qui vous donnera la cinquième pièce de puzzle si vous le battez. Après le combat, allez au fond de la salle aux casiers et vous trouverez un tunnel qui descend. Entrez-y et participez au petit jeu organisé par Gruntilda pour empocher la sixième pièce de puzzle. Retournez dans la salle aux casiers et prenez le tunnel en hauteur, en face de vous, pour rejoindre une grande salle où évolue un poisson géant. Commencez par trouver et activer le socle de téléportation, puis attaquez le bestiau. Envoyez des œufs grenades (ce sont les plus efficaces) sur ses dents pour le forcer à ouvrir la bouche (07), et entrez dans la bouche du poisson. Vous trouverez alors la compagne du tavernier, qui vous don-

nera la septième pièce de puzzle lorsque vous irez lui rendre visite à l'auberge. Vous pouvez maintenant passer au monde suivant. Lorsque vous reviendrez dans ce monde (après avoir visité le monde Coucouland), utilisez les socles de séparation et prenez Kazooie pour aller dans le crâne de Mumbo. Explodez le mur qui a une brèche avec un œuf grenade. Franchissez le passage qui est apparu, et vous serez sur une plage. Discutez avec la tortue, puis couvez son œuf. Une fois que le bébé sera là, donnez-lui un petit coup et vous gagnerez la huitième pièce de puzzle. Maintenant allez près de l'auberge, et entrez dans le mur que vous aviez fait exploser avec le baril de poudre. Descendez dans le trou au sol, et vous serez dans une grande caverne. Il vous suffit de sauter et de planer pour aller chercher la neuvième pièce de puzzle qui vous attend de l'autre côté. Allez maintenant rejoindre Banjo, et préparez-vous à faire quelques voyages pour obtenir la dernière pièce de puzzle. Tout d'abord, utilisez le socle de saut près de l'auberge pour arriver sur le toit. Avancez en vous accrochant à la brèche sur le mur, et vous arriverez au-dessus du bassin pollué. Tombez sur le premier tuyau, sautez dans la corniche, et laissez-vous tomber sur le robinet. Utilisez la Perceuse Bill pour le briser, et entrez dedans. Avancez, et actionnez l'interrupteur qui s'y trouve. Maintenant sortez du monde et allez aux pics fournaises. Utilisez les socles de séparation et amenez Banjo près du petit lac en haut des escaliers (là où était tombé le glaçon). Utilisez la technique Secou sac et allez dans l'eau pour actionner l'interrupteur qui se trouve au fond. Une fois le bassin vidé, allez chercher Kazooie et suivez le chemin par lequel l'eau s'est évacuée pour gagner la dixième pièce de puzzle.



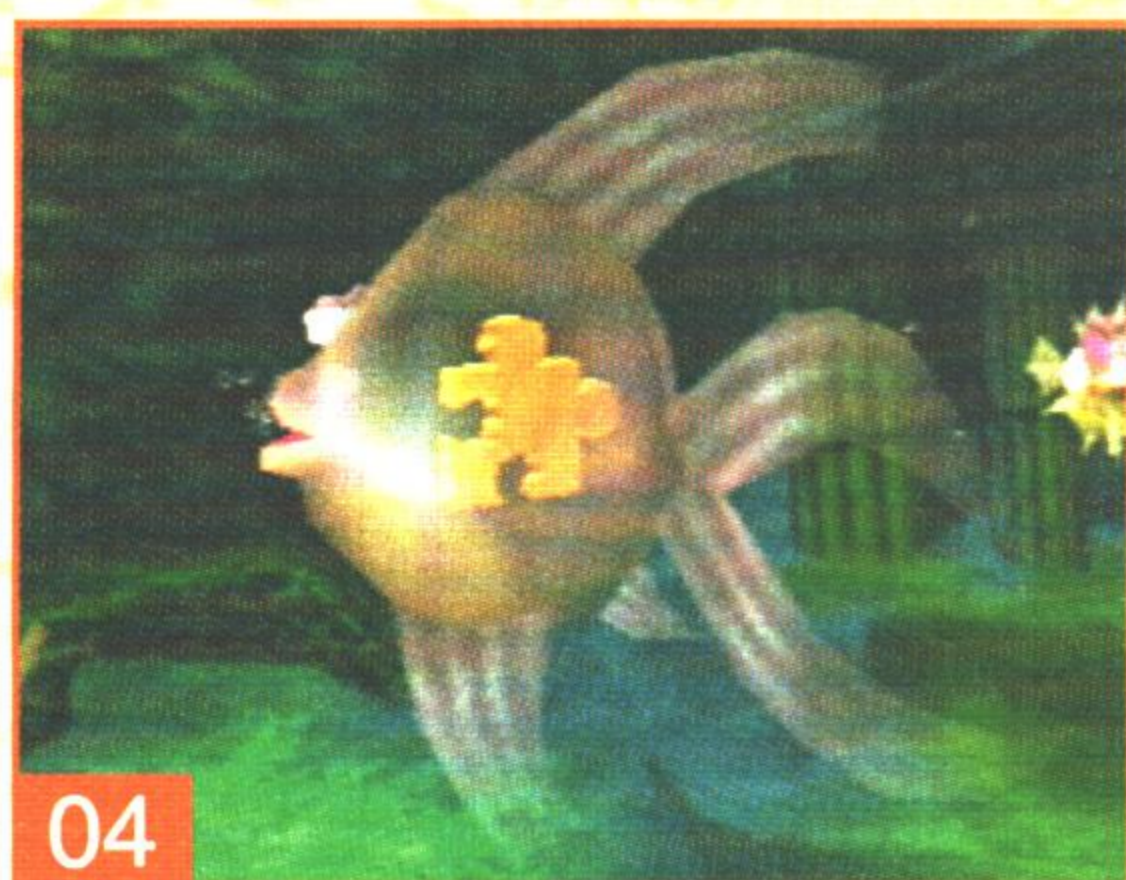
01



02



03



04



05



06



07



Aide  
de jeu

# Banjo-Tooie



MONDE 5

## Terrydactyland

Dès que vous entrez, activez le téléporteur de droite. Ensuite, dirigez-vous vers le petit lac qui se trouve au fond à gauche. Ramassez les dix notes qui se trouvent dans le coin, et traversez le lac. Là, vous verrez le crâne de Mumbo. Activez le téléporteur qui se trouve devant le crâne. Attrapez le Glowbo qui se cache derrière, et rendez visite à votre ami. Utilisez sa magie sur la dalle devant sa grotte, puis retournez chercher Banjo. Traversez les ronces en utilisant les blocs que Mumbo a fait apparaître, puis continuez votre chemin à gauche. Vous verrez, en hauteur sur la droite, la tente de Humba. Activez le téléporteur qui se trouve à côté. Ensuite, escaladez les blocs qui sont en face de la tente de Humba, et détruisez le gros rocher pour trouver une clef de sol. Continuez votre progression en longeant le mur de gauche et vous découvrirez l'interrupteur de la gare. Vous passerez devant des cellules, et vous remarquerez, à gauche, des notes de musique. Allez les chercher, puis entrez dans la grotte (c'est la gare) (01). Utilisez un Kaz'œuf mécanique pour éliminer l'homme des cavernes qui se trouve sur une plate-forme en hau-

teur (faites-le exploser dans son dos). Sortez et gravissez les plates-formes avec de l'herbe pour récupérer des notes, et parlez à Jamjar tout en haut pour pouvoir utiliser les bottes pied-léger. De là, sautez sur le pilier et utilisez un Kaz'œuf mécanique pour éliminer l'homme des cavernes sur le pont. Ensuite, tombez et vous serez à l'entrée du monde. Utilisez le téléporteur pour retourner près de la hutte de Humba, et utilisez les chaussures proches pour atteindre la caverne rouge derrière la tente. Avancez, attrapez le Glowbo en haut, et dirigez-vous vers le petit lac. Allez sur la rive en face, et repérez le petit trou à gauche de la cascade (02). Envoyez dedans un Kaz'œuf mécanique, et explosez l'homme des cavernes qui se cache derrière la grille. Ensuite, suivez le cours d'eau pour atteindre le passage de la rivière. Longez le mur de droite pour trouver une fissure, et accrochez-vous à cette dernière pour rejoindre la terre ferme. De là, utilisez les socles de séparation et traversez la salle avec Banjo en utilisant la fissure au fond (attention aux monstres), puis parlez à Jamjar pour apprendre un nouveau mou-

vement : le Taxi-sac. Retournez chercher Kazooie, récupérez les vingt notes qui sont au fond de l'eau, et avancez un peu pour récupérer une alvéole, puis revenez là où vous aviez trouvé le Glowbo. Suivez le chemin de droite et entrez dans la grande grotte (la caverne des Unga Bungas) pour y actionner un interrupteur. Sortez, et continuez votre progression. Ramassez les notes en chemin. Après quelques sauts, vous verrez une pièce de puzzle cachée derrière une grille. Vous verrez aussi l'entrée d'une petite grotte à gauche. Ne bougez pas, et lancez un Kaz'œuf mécanique. Avancez en sautant les plates-formes avec ce dernier (03), et vous trouverez à droite une autre entrée menant à la petite grotte. Engouffrez-vous dedans et explosez l'homme des cavernes qui s'y trouve. Ensuite, traversez la grotte et avancez. Vous trouverez une autre grotte, dans laquelle vous devrez entrer (c'est la seconde entrée de la caverne des Unga Bungas). Activez l'interrupteur qui s'y trouve, et

entrez dans la pièce (vous verrez Jamjar, mais ne lui parlez pas tout de suite). Escaladez les blocs au fond, et allez utiliser les socles de séparation. Allez voir Jamjar avec Kazooie, et vous apprendrez l'Écllosion. Retournez chercher Banjo, et sortez en prenant le passage en hauteur à droite des socles de téléportation, puis en allant à gauche dans la salle suivante. Ramassez les bottes de pied-léger avant de sortir, et vous serez au niveau de la première entrée de la grotte des Unga Bungas. Prenez le chemin de droite (attention aux trous), et sautez au niveau du panneau en pierre pour atteindre un chemin en hauteur. Ne vous reposez pas, car des blocs tomberont du ciel, et suivez ce nouveau chemin jusqu'à ce que vous atteigniez un socle de téléportation (ouf !). Continuez votre progression sans traverser le pont, et montez les escaliers qui vous attendent au bout. Allez à gauche pour entrer dans le passage lumineux, et vous devrez affronter un boss. Une fois le combat fini, vous



01

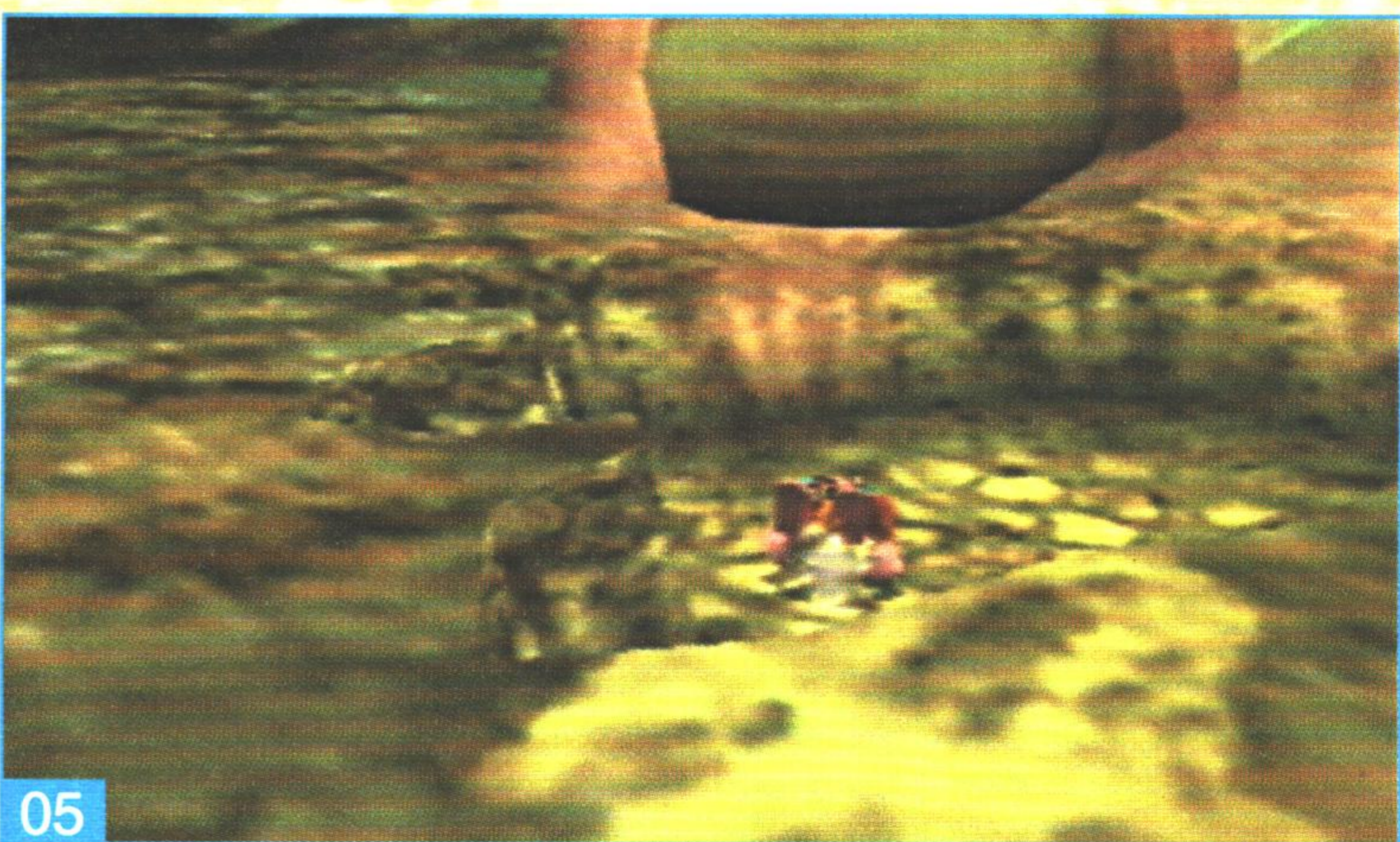
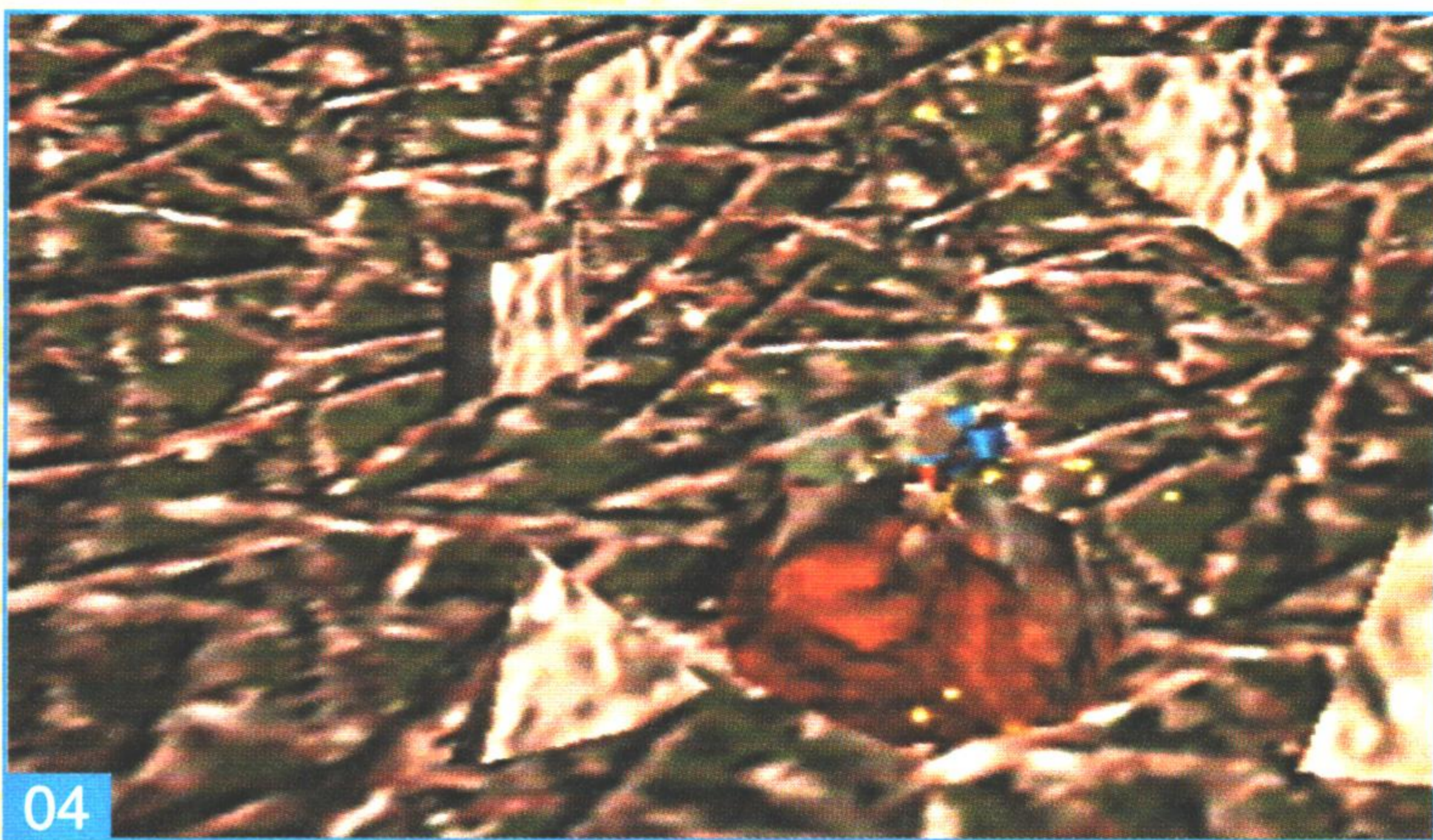


02



03





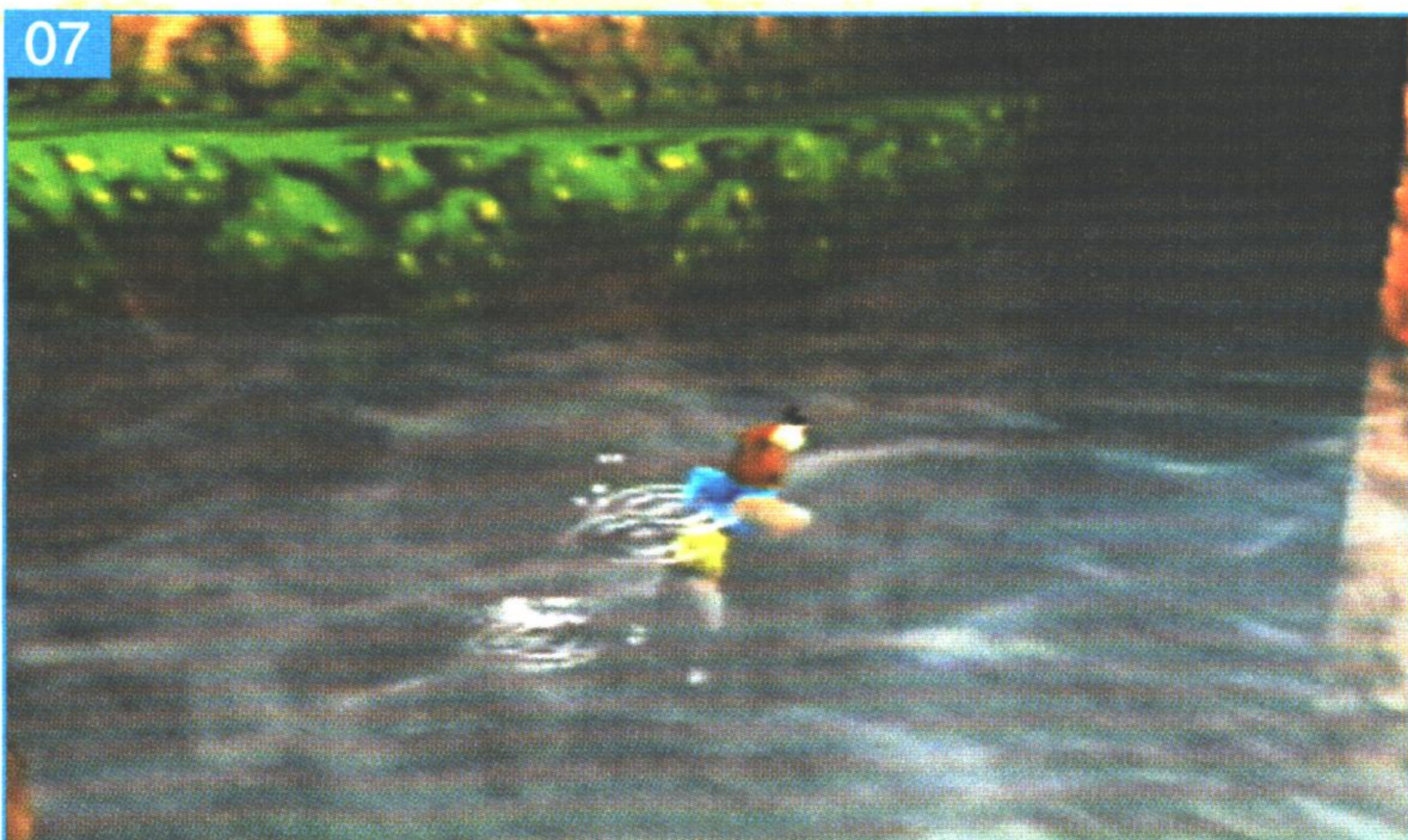
gagnerez **la première pièce de puzzle**. Avant de partir, utilisez la Perceuse Bill sur la plaque au fond du nid pour la briser, et tombez dans le trou pour ramasser **la deuxième pièce de puzzle** (04). Revenez au niveau du téléporteur et traversez le pont devant vous. Utilisez des œufs de glace pour éteindre les flammes et avancez. Vous arriverez dans une grande salle où vous trouverez un téléporteur à activer.

A présent, vous devez traverser la plaine en évitant de vous faire écraser par le dinosaure. Pour ce faire, utilisez Kazooie pour courir, et cachez-vous dans les traces de pas au sol (05). Une fois de l'autre côté, activez l'interrupteur Banjo et Kazooie et récupérez **la troisième pièce de puzzle**. Allez maintenant rendre visite à Humba, et transformez-vous en dinosaure. Sortez de la hutte et allez parler à un autre dinosaure pour apprendre à rugir. Revenez près de la hutte, suivez le chemin à droite et rugissez devant la petite porte avec un dessin de dinosaure dessus. Entrez dans le passage qui s'ouvre, et une fois en haut, repérez la pièce de puzzle qui est derrière une grille (06). Faites les rugissements suivants : court, court, long, court, long, long. La grille s'ouvrira et vous gagnerez **la quatrième pièce de puzzle**. Retournez voir Humba pour redevenir Banjo, et allez dans le petit lac qui se trouve entre l'entrée du monde et le crâne de Mumbo. Avancez dans la crevasse qui mène au centre de la montagne (07), et atteignez le sommet de la petite montagne au milieu en utilisant les chaussures pied-léger. Vous serez alors gobé par un dinosaure. Pour vous en sortir, vous devrez éliminer tous les monstres qui hantent son estomac. Si vous réussissez, vous gagnerez **la cinquième pièce de puzzle**.

Sortez, et allez au niveau des cellules. Envoyez des Kaz'œuf mécaniques dans les petits trous près des cellules pour vous y introduire. Éliminez le dernier homme des cavernes pour obtenir **la sixième pièce de puzzle**. A présent, sortez du monde et allez chez JiggyWiggy pour ouvrir l'accès au monde suivant. Lorsque vous reviendrez dans Terrydactyland (à la fin du monde des Pics Fournaises), vous pourrez partir à la recherche de quelques pièces de puzzle. Commencez par aller chercher Mumbo, et utilisez sa magie sur le socle devant la hutte de Humba. Entrez dans la hutte avec Banjo et Kazooie, et transformez-vous en papa T-Rex. Sortez, et allez près des cellules. Rugissez devant l'homme des cavernes qui garde une grotte pour le faire fuir. Allez vous changer en Banjo et Kazooie, et entrez dans la grotte que vous avez débloquée. Vous y trouverez des hommes des cavernes frigorifiés. Ils sont trois, et vous devrez utiliser des œufs de feu pour allumer les torches et les bûches que vous verrez. Notez que pour atteindre l'un d'entre eux, vous devrez briser un rocher avec la Perceuse Bill, ce qui fera apparaître un socle de saut. Une fois que les trois « hibernatus » seront réchauffés, sortez par le passage sombre. Actionnez l'interrupteur que vous verrez en chemin, et vous serez dans le monde Sorcière Land. Allez acheter des hamburgers et des frites aux vendeurs. Une fois les emplettes finies, grimpez sur le toit du cirque en passant par les cordages, et prenez les bottes escala-griffes qui se trouvent en haut. Maintenant, foncez vers le passage que vous avez emprunté pour venir et entrez dedans en suivant les marques jaunes au mur. Donnez la nourriture aux trois hommes des cavernes, et vous gagne-

rez **la septième pièce de puzzle**. Avant de sortir, utilisez les socles de séparation, et amenez Kazooie sur l'œuf de dinosaure (il est en haut de la liane verte, utilisez le socle de saut pour l'atteindre). Couvez-le, puis rejoignez votre compère et sortez de la grotte. Traversez le pont, et allez tout à gauche pour entrer dans la grotte rouge. Vous reconnaîtrez la grotte où vous aviez volé la statuette dans le premier monde. Avancez pour trouver les socles de séparations, allez couvrir l'œuf qui se trouve dans le passage rouge, puis rejoignez Banjo et sortez. Allez près des cellules, et utilisez les socles de séparation. Prenez Kazooie, et rendez-vous sur la petite île du lac, à gauche de l'entrée, pour trouver un troisième œuf (vous pouvez y aller en volant ou avec des baskets). Enfin, téléportez-vous au sommet de la montagne. Suivez le chemin en direction du nid, et faites le tour de ce dernier par la droite pour trouver des escaliers qui descendent. Actionnez l'interrupteur et utilisez les socles de séparation qui se trouvent derrière. Prenez Kazooie, et tombez dans l'eau tout en bas. Utilisez le socle de vol, remontez et allez au niveau de l'œuf (au-dessus de la liane). Couvez-le, puis retournez sur le socle de séparation. Dirigez maintenant Banjo, et allez prendre le gros bébé avec la technique Taxi sac. Allez dans le nid de Terry et donnez-lui son enfant pour gagner **la huitième pièce de puzzle**. Allez près de la hutte de Humba et avancez en direction des cellules. Traversez le grand couloir, et arrêtez-vous lorsque vous atteignez la verdure. Vous verrez à droite une petite rambarde menant à une grotte. Allez-y, et discutez avec les dinosaures qui s'y trouvent.

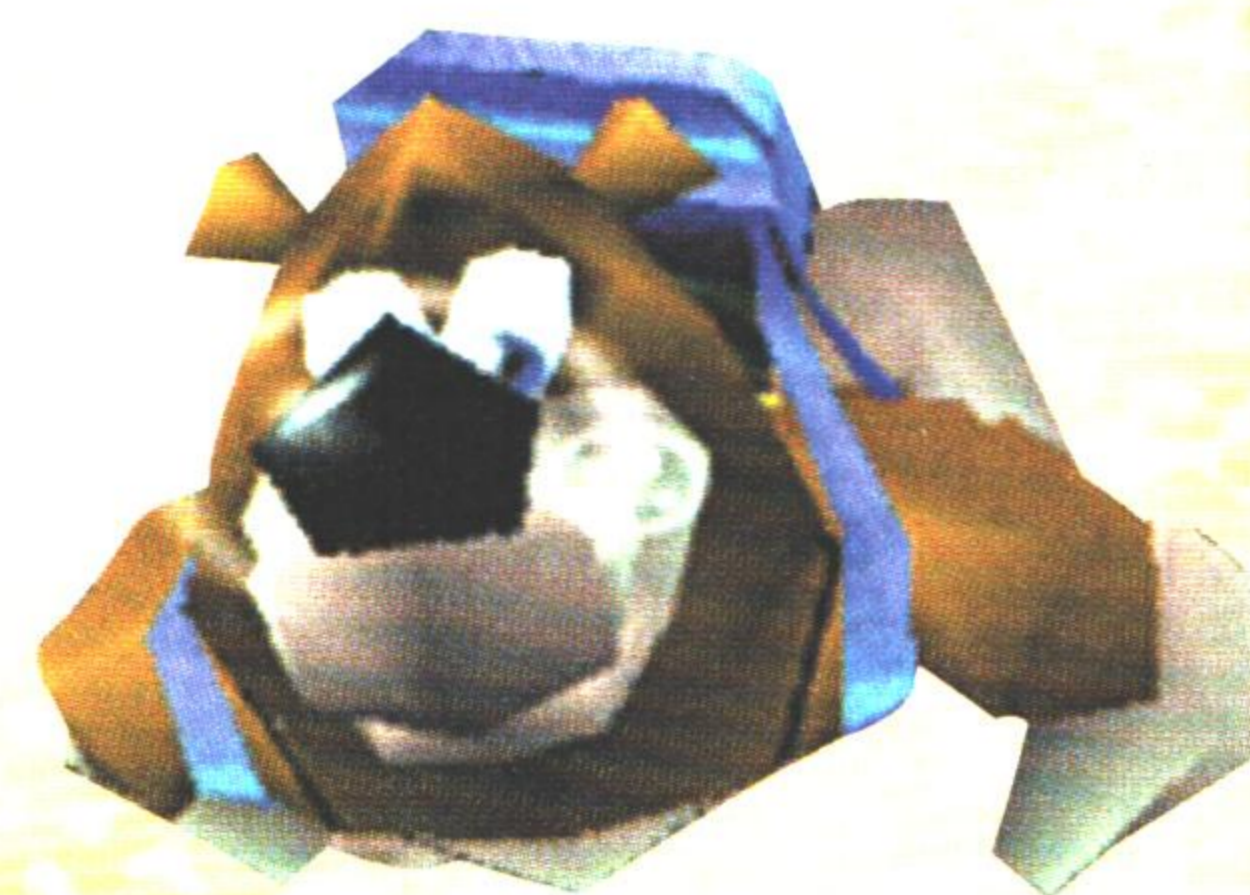
Détruisez le gros rocher avec la Perceuse Bill pour faire apparaître un socle pour Mumbo, puis utilisez les socles de séparation. Dirigez Banjo, et mettez le petit dinosaure de gauche dans votre sac. Sortez de la grotte et allez dans la gare (en face à gauche). Déposez le dinosaure dans le wagon du train, puis retournez chercher Kazooie. Allez dans la locomotive du train, et rendez-vous à l'arrêt intitulé L'île aux Sorcières. Sortez, et suivez le chemin qui monte pour entrer dans le crâne de Mumbo. Amenez ce dernier sur le socle à son effigie se trouvant près du train, et Mumbo soignera le dinosaure. Allez chercher Banjo et retournez dans le train. Faites un détour par Sorcière Land pour récupérer un second dinosaure (il vous rejoindra automatiquement si vous avez suivi la soluce), puis retournez à Terrydactyland. Allez voir Mumbo et amenez-le dans la caverne avec les dinosaures. Utilisez sa magie sur le socle prévu à cet effet, et les trois bébés dinosaures seront guéris. Vous serez récompensé par **la neuvième pièce de puzzle**. Pour finir, bien que la dernière pièce de puzzle soit comptabilisée dans le monde de Terrydactyland, vous l'obtiendrez dans un autre monde. Lorsque vous aurez accès au monde Nuage Coucouland, entrez à l'intérieur de la montagne et allez à droite pour pénétrer dans le bassin le plus bas. Allez sous l'eau et suivez le passage qui mène vers l'extérieur. Au bout du bassin, vous trouverez sous l'eau une pierre comportant un dessin de Kazooie. Utilisez la technique Torpille talon pour le briser, et vous obtiendrez enfin **la dixième pièce de puzzle**.





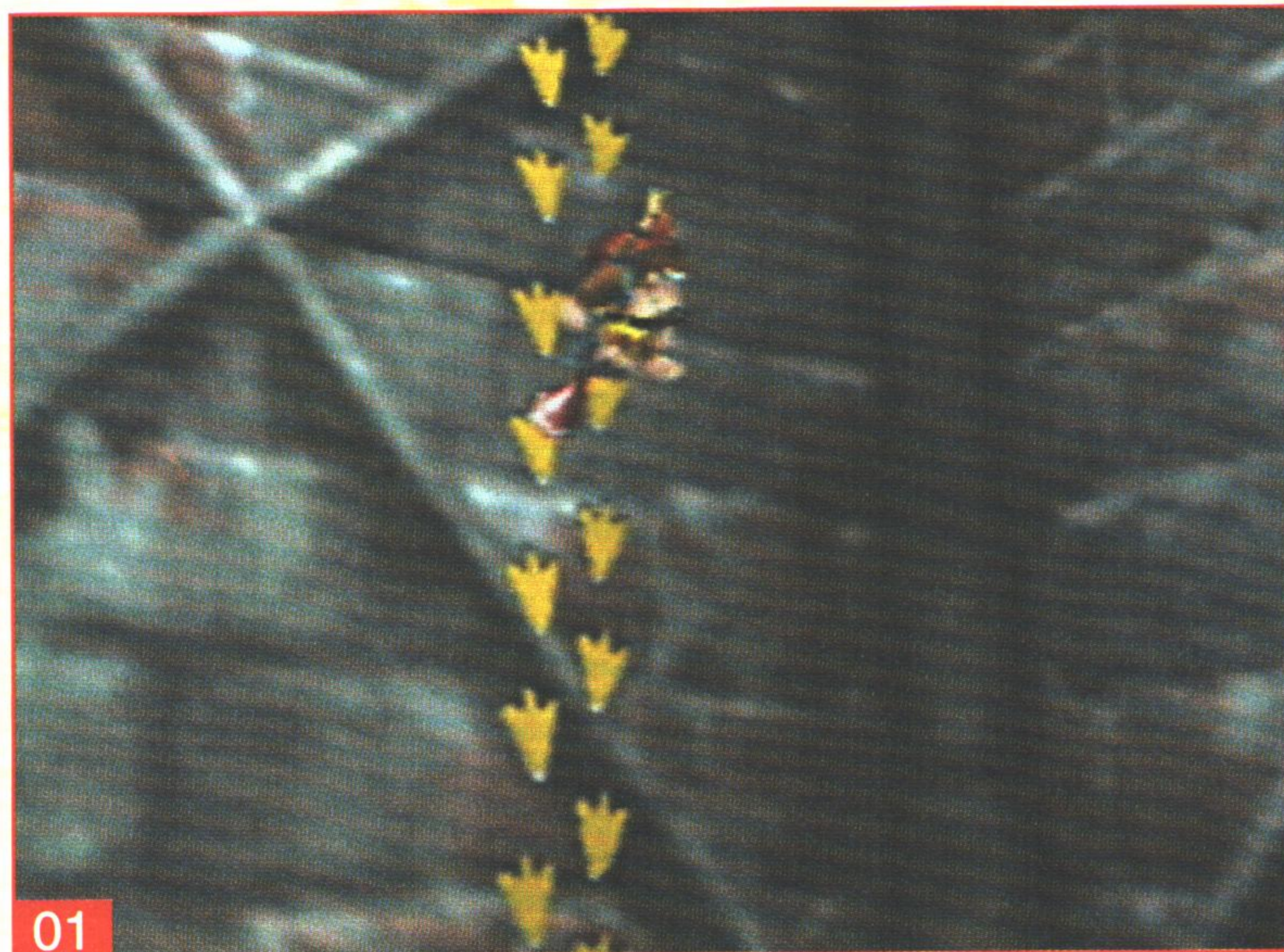
# Aide de jeu

# Banjo-Tooie



## MONDE 6

### Industries Grunty



Dès que vous entrez dans ce monde, vous verrez en face de vous une grande porte fermée. Repérez la fenêtre qui se trouve juste au-dessus, et explosez-la avec un œuf grenade. Ensuite, gravissez l'échelle qui se trouve sur le côté gauche de l'entrée du monde, et avancez pour rejoindre l'interrupteur qui ouvre la gare. Maintenant, sortez du monde et rejoignez le train (si vous n'y avez pas touché, il est dans la gare des Mines Miroitantes). Utilisez-le pour rejoindre la gare des Industries Grunty

100

(pour cela, il faut que vous ayez ouvert les gares des mondes précédents, comme nous vous l'avons indiqué dans la soluce). Une fois dans la gare, avancez par la porte, détruisez la caméra au bout de la petite salle avec un œuf grenade (vous empêchez l'alarme de se déclencher), et ramassez les quinze notes qui traînent. Avancez, et vous serez au rez-de-chaussée de l'industrie. Faites le tour de la salle pour trouver des socles de séparation.

Commencez par aller voir Jamjar qui vous attend sur le tuyau devant les socles pour pouvoir utiliser les bottes escala-griffes. Séparez vos héros, et allez ouvrir la porte

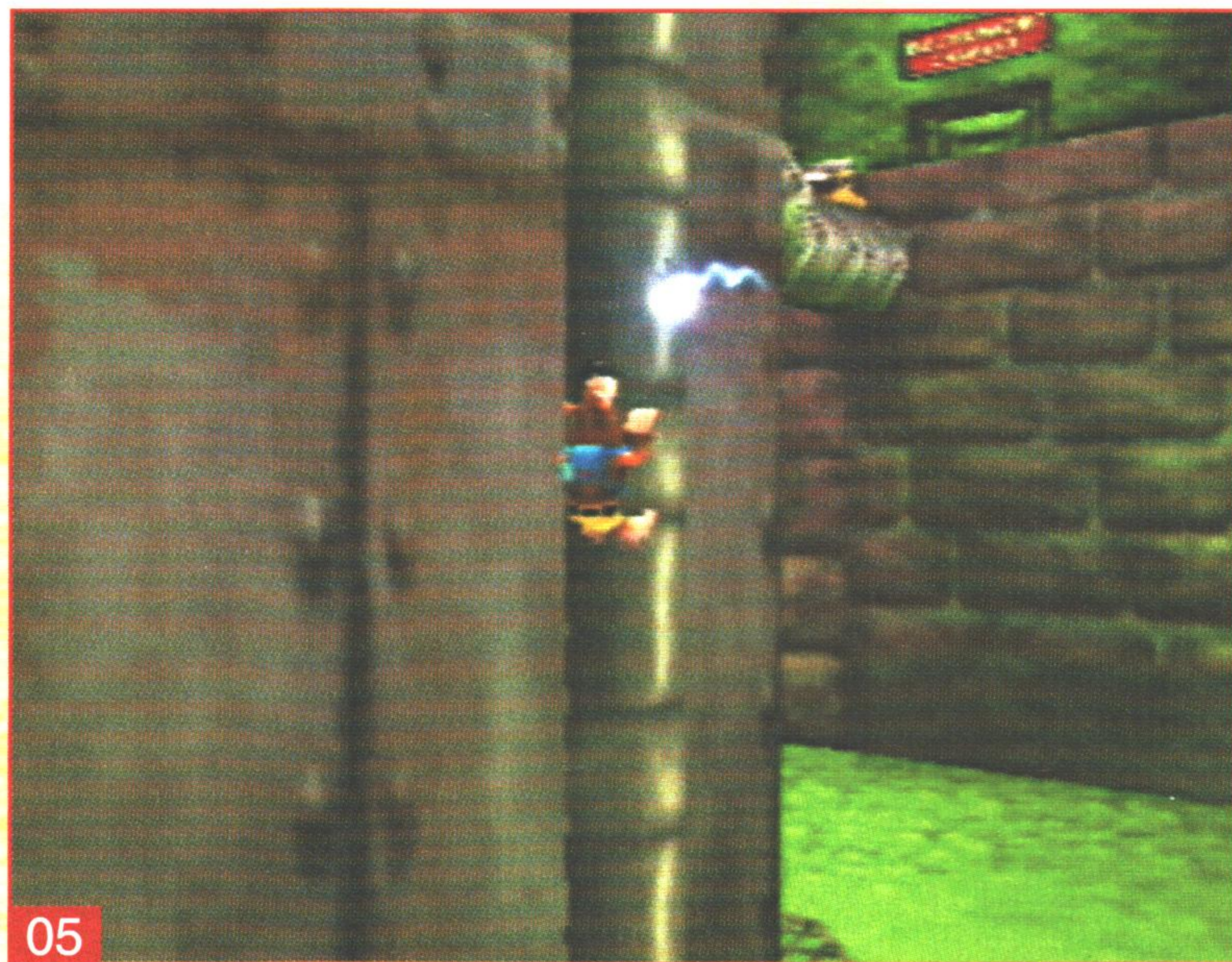
d'entrée. Activez le socle de téléportation, mais ne sortez pas. Allez prendre les bottes escala-griffes qui sont juste derrière vous, cachées dans une caisse, et sortez. Foncez à droite, sautez sur la plate-forme, et gravissez le mur en marchant sur les traces jaunes (01). Une fois en haut, prenez la clef de sol, puis entrez dans la fenêtre (si vous tombez, retournez chercher les bottes escala-griffes et remontez). Vous serez alors dans les hauteurs, à l'étage 1. Sautez avec Kazooie pour atteindre le pilier central, et vous serez attaqué par six têtes de conserves. Repérez rapidement l'un des tuyaux qui part du pilier central et sautez dessus pour éviter de vous faire attaquer par les monstres. Profitez de votre position pour éliminer les gêneurs à coups d'œufs grenades, puis allez ramasser la première pièce de puzzle qui apparaît. Ensuite, suivez le tuyau pour arriver aux plates-formes, sautez dessus, et grimpez au premier étage en utilisant le socle de

saut (pas celui de droite, celui qui est à l'intérieur du tuyau devant vous). Une fois en haut (à l'étage 2), avancez pour trouver la hutte de Humba. Allez chercher le Glowbo qui se trouve derrière un tuyau à droite, et profitez-en pour activer le socle de téléportation. Avancez, et vous verrez dans la salle suivante un passage intitulé « Down to Floor 1 ». Brisez la caisse qui en bloque l'entrée, et suivez les escaliers qui descendent. Une fois en bas, activez l'interrupteur, puis remontez. Continuez votre progression pour arriver dans une salle remplie d'un liquide vert. Approchez-vous du pilier central et escaladez le tuyau en prenant garde aux décharges électriques (02). Une fois en haut, utilisez les socles de séparation et dirigez Kazooie. Descendez, et revenez dans la salle précédente. Cassez la première caisse que vous verrez pour ramasser des bottes escala-griffes, et revenez dans la salle au liquide vert. Grimpez sur les marques jaunes au mur du fond, et parlez à Jamjar pour apprendre la technique Bond'géant. Allez ensuite rejoindre

le socle Kazooie en utilisant le socle de saut proche du pylône, et dirigez Banjo. Repérez la batterie qui se trouve dans la salle, et allez la récupérer (il faut l'assommer d'abord, puis la mettre dans le sac). Remontez sur le pylône, et utilisez-la au niveau de la lumière blanche près de la porte. Entrez dans la salle, grimpez les escaliers et actionnez l'interrupteur au bout. De plus, gardez cette salle dans un coin de votre tête, il faudra y revenir plus tard. Retournez chercher Kazooie, et allez voir Humba. Transformez-vous en lave-linge, et avancez pour arriver dans la première salle du premier étage. Entrez dans l'ascenseur, et grimpez l'étage 3. Avancez entre les caisses et brisez celle qui bloque l'entrée avec un panneau rouge (03). Passez la porte, et discutez avec le lapin. Sortez, revenez aux ascenseurs, et montez à l'étage 5. Franchissez la porte marquée d'un sens interdit, à droite des caisses, et discutez avec le lapin dans la pièce suivante. Revenez alors voir Humba à l'étage 2, et





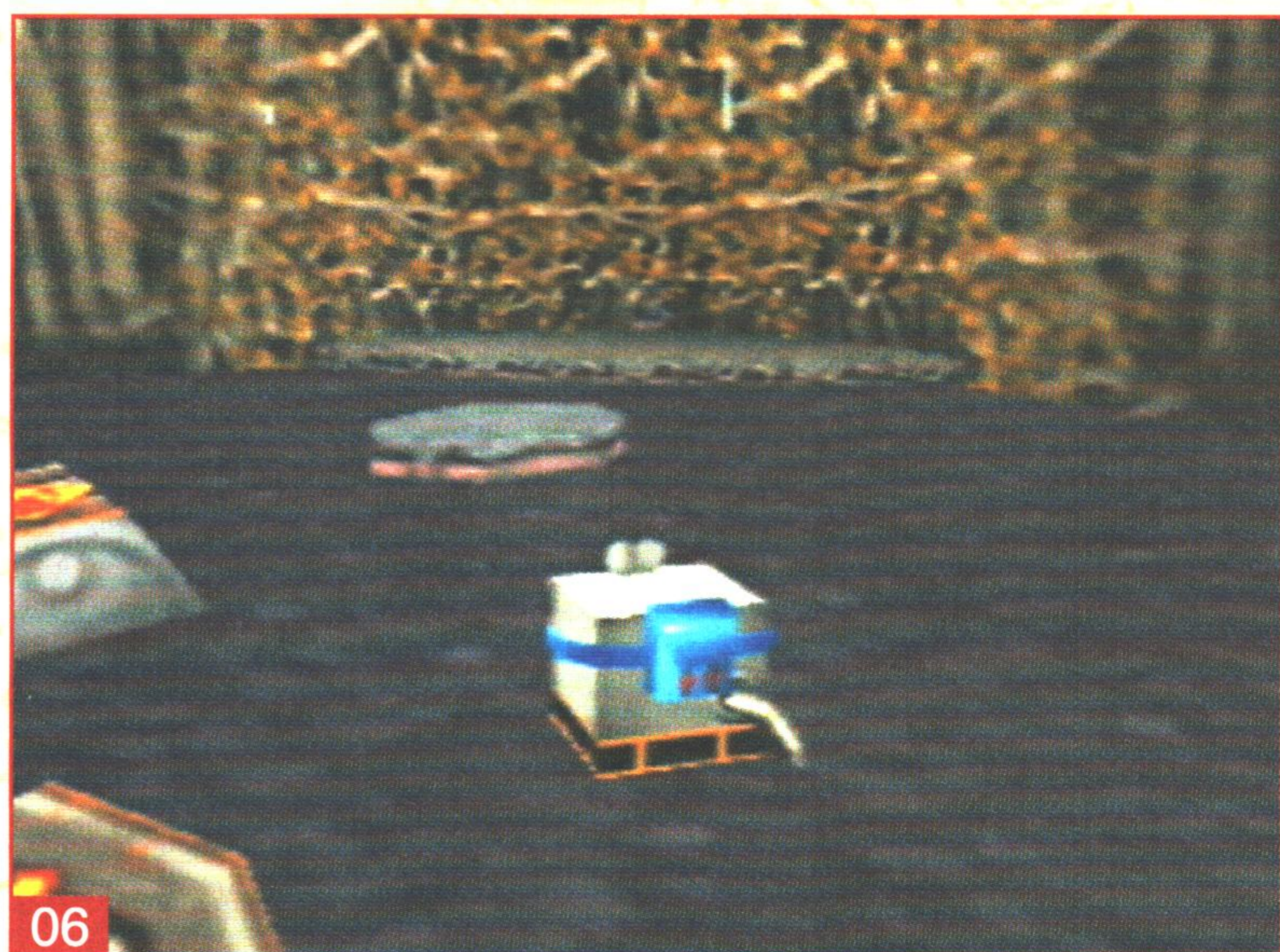


transformez-vous en Banjo. Avancez en direction de la salle au liquide vert, et prenez le premier chemin qui descend à gauche dans la salle suivante. Détruisez la caisse qui s'y trouve pour obtenir des bottes escala-griffes et grimpez aux traces jaunes qui sont cachées derrière un tuyau. Avancez en vous accrochant au tuyau, et vous arriverez sur un pont. Allez d'abord dans le couloir pour activer un interrupteur (ce qui ouvrira un raccourci), et allez chez Humba pour vous transformer en lave-linge. Revenez dans le couloir, avancez sur le pont, et parlez au lapin. Faites un aller-retour chez Humba pour redevenir Banjo, traversez le pont, et accrochez-vous au tuyau de droite pour rejoindre une échelle à escalader. Vous arriverez alors à l'étage suivant. Sur des caisses à droite, vous verrez un Glowbo. Envoyez un œuf mécanique sur la pile de caisses pour attraper la bestiole, puis tombez dans la salle. Prenez le passage à gauche pour rejoindre le crâne de Mumbo. Activez le socle de téléportation et revenez sur vos pas. Utilisez le socle de séparation et dirigez Kazooie. Avancez entre les caisses pour arriver devant l'ascenseur. Allez dans le cul-de-sac à droite, sautez sur la caisse, et faites un bond géant pour atteindre la plate-forme

au-dessus de vous. Sortez, et vous serez sur des escaliers à l'extérieur du bâtiment. Grimpez, et vous rejoindrez l'étage 4. Avancez et marchez sur l'interrupteur pour faire apparaître un socle de vol à l'extérieur du bâtiment. Suivez ensuite le chemin qui monte pour arriver devant un tapis roulant. Activez le socle de téléportation à gauche, puis escaladez les caisses à droite pour arriver sur un pont. Repérez la caisse non loin, et détruisez-la pour faire apparaître un socle de Mumbo. Utilisez alors le socle de téléportation pour aller près du crâne de Mumbo, retrouvez Banjo, et rendez visite à Mumbo. Lorsque vous dirigerez ce dernier, téléportez-vous au niveau du tapis roulant, et escaladez les caisses pour utiliser le socle de Mumbo. A présent, vous disposez de 45 secondes pour retourner chercher Banjo et Kazooie et traverser le mur du broyeur. Une fois derrière, appuyez sur l'interrupteur pour le désactiver définitivement. Revenez près du socle de Mumbo, et utilisez les socles de séparation. Utilisez d'abord Kazooie. Traversez le couloir avec le tapis roulant, et allez à gauche au bout. Utilisez le socle de saut pour rejoindre les plates-formes en hauteur, puis prenez le premier passage que vous verrez. Au bout, vous serez dans un

cul-de-sac. Allez dans la lumière pour passer à Banjo. Utilisez le socle de téléportation pour revenir à l'étage 2, et avancez dans la salle comportant plusieurs sorties. Prenez le passage tout de suite à gauche, et allez ramasser la batterie qui vous attend au bout. Ensuite, rendez-vous à l'endroit où se trouve Kazooie. Utilisez la batterie à l'emplacement prévu, rejoignez votre ami, et entrez dans le passage qui s'est ouvert. Vous traverserez alors une salle sombre avec des câbles électriques, et vous déboucherez dans une salle avec des tonneaux qui défilent. Vous devez détruire les tonneaux bleus marqués de la lettre R pour gagner la deuxième pièce de puzzle. Si vous touchez un autre tonneau, revenez dans la salle sombre et activez l'interrupteur à droite. Cette pièce de puzzle ne peut être récupérée maintenant, donc continuez votre progression. Revenez sur les plates-formes en hauteur et montez. En chemin, activez l'interrupteur au mur. En haut, prenez les bottes attrape-griffes et montez sur les traces jaunes au mur. Entrez dans le passage, avancez, et vous aurez droit à une épreuve de Doom-like qui, une fois remportée, vous fera gagner la troisième pièce de puzzle. Revenez maintenant au niveau du socle de téléportation, et allez à l'étage 1. Sortez du bâtiment et suivez le chemin que vous aviez pris pour atteindre l'interrupteur de la gare. Vous verrez, sur le long bâtiment, un socle de vol. Utilisez-le, et commencez par briser une fenêtre sur le côté gauche du bâtiment pour faire apparaître un passage. Entrez et vous verrez une plaque avec des vis. Dévissez-les en utilisant la technique Perceuse Bill, puis retournez au niveau du socle de vol. Allez sur le toit du bâtiment pour y activer un socle de téléportation. Faites le tour des entrepôts pour découvrir un socle de saut. Utilisez-le, et une fois sur les toits, trouvez les deux fenêtres à briser avec des œufs grenades. Entrez dans l'entrepôt de droite, et trouvez la plaque en métal avec des vis. Utilisez la Perceuse Bill sur les quatre vis pour faire tomber la plaque (04), et tombez dans le trou. Rejoignez le couloir avec le tapis roulant, et utilisez les socles de

séparation. Prenez Kazooie, et revenez dans l'entrepôt sur le toit. Utilisez les socles de saut pour rejoindre une plate-forme en hauteur, puis sautez sur les caisses pour atteindre la quatrième pièce de puzzle qui se trouve en hauteur. Allez ensuite rejoindre Banjo, puis utilisez le téléporteur pour vous rendre près du crâne de Mumbo. Allez dans le grand couloir contenant plein de cartons, et escaladez-les. Vous verrez en hauteur une porte intitulée Boiler Plant. Franchissez-la, allez activer l'interrupteur rouge au bout de la plate-forme, et dévissez la plaque de métal au sol. Sortez de la salle et allez utiliser les socles de séparation qui sont en bas. Allez avec Banjo près du crâne de Mumbo pour obtenir une batterie (05), puis escaladez à nouveau les caisses pour retourner dans la chaudière. Utilisez la batterie à l'emplacement prévu à cet effet, puis entrez dans les lumières pour diriger Kazooie. Escaladez à nouveau les caisses pour rejoindre Banjo, et entrez seul dans le passage qui s'est ouvert. Participez au petit jeu pour gagner la cinquième pièce de puzzle. Sortez, profitez d'être sur les caisses pour trouver les dix notes qui sont dans les parages, et allez chercher Mumbo. Téléportez-vous près de la hutte de Humba, et prenez le petit couloir pour vous rendre dans la salle avec l'aimant. Utilisez le socle de Mumbo. Vous devez ensuite, en temps limité, aller chercher Banjo et Kazooie, vous transformer en lave-linge chez Humba, et activer l'interrupteur dans la salle de l'aimant. Cela fait, allez près de la hutte de Humba et entrez dans la salle comportant plusieurs embranchements (vous êtes toujours en lave-linge). Suivez le chemin dont l'entrée est jaune et noire, et sortez du bâtiment. Avancez dans la boue jusqu'à la végétation, pour y découvrir un lapin (06). Discutez avec lui, puis rebroussez chemin pour revenir près de la hutte de Wumba. Rejoignez maintenant les ascenseurs, et allez à l'étage 1. Allez à gauche, et entrez dans le tunnel qui descend. Fouillez les salles pour trouver un lapin, et parlez avec lui. Enfin, retournez à l'étage 1, allez à gauche et parlez au lapin pour





# Aide de jeu

## Banjo-Tooie



gagner la **sixième pièce de puzzle**. N'oubliez pas de retourner à l'étage 4 pour ramasser la **deuxième pièce de puzzle** que vous aviez gagnée. Retournez alors chez Humba, changez-vous en Banjo, et allez-vous téléporter à l'étage 1. Grimpez les escaliers derrière vous et utilisez les socles de séparation. Prenez Banjo et sortez du bâtiment pour aller chercher la batterie qui vous attend au-dessus de l'entrée du monde. Revenez alors près de Kazooie. Là, sautez à droite pour pouvoir utiliser la batterie sur la lumière blanche. Entrez ensuite dans les lumières colorées pour diriger Kazooie, et réunissez les deux compères. Grimpez à l'échelle, et entrez dans le réservoir. Tombez, utilisez le socle de séparation, et allez voir Jamjar qui était en haut avec Banjo. Ce dernier vous apprendra la technique Assom'sac. Allez chercher Kazooie, ramassez les dix notes qui traînent dans le coin, actionnez l'interrupteur sur le tuyau, et sortez du réservoir. Atteignez le tuyau en l'air, près du côté gauche du réservoir, et avancez pour attraper dix notes.

Rejoignez les socles de séparation de l'étage 1, et prenez Banjo. Allez dans la grosse machine avec un tapis roulant, et avancez. Vous vous ferez écraser par des vérins, mais vous ne pouvez rien y faire. Par contre, à mi-parcours, entrez dans le passage à gauche et refaites le plein d'énergie avec la technique Assom'sac avant de continuer à avancer. Au fond de la machine, vous trouverez un interrupteur qui libérera la **septième pièce de puzzle**. Récupérez-la, puis sortez de la machine. Retrouvez Kazooie, et dirigez-vous maintenant dans les sous-sols (les escaliers qui y mènent sont proches de la machine dans laquelle vous avez trouvé la dernière pièce de puzzle). Ramassez les 10 notes qui se trouvent à gauche et à droite des plateformes, puis grimpez à l'échelle pour passer à la salle suivante. Là, tombez tout en bas, et vous affronterez un boss (07). Une fois que vous l'aurez vaincu, remontez et traversez la salle suivante en marchant sur le tuyau du milieu pour atteindre la **huitième pièce de puzzle**.



Vous pouvez sortir du monde pour y revenir lorsque vous aurez visité le monde Nuage Coucouland. Lorsque vous reviendrez, commencez par aller dans la cuve (dans le bâtiment, à droite des socles de séparation). Utilisez les socles de séparation à l'intérieur, et traversez la piscine de déchets toxiques avec Banjo en utilisant la technique Sac sac. Une fois de l'autre côté, actionnez l'interrupteur et ramassez

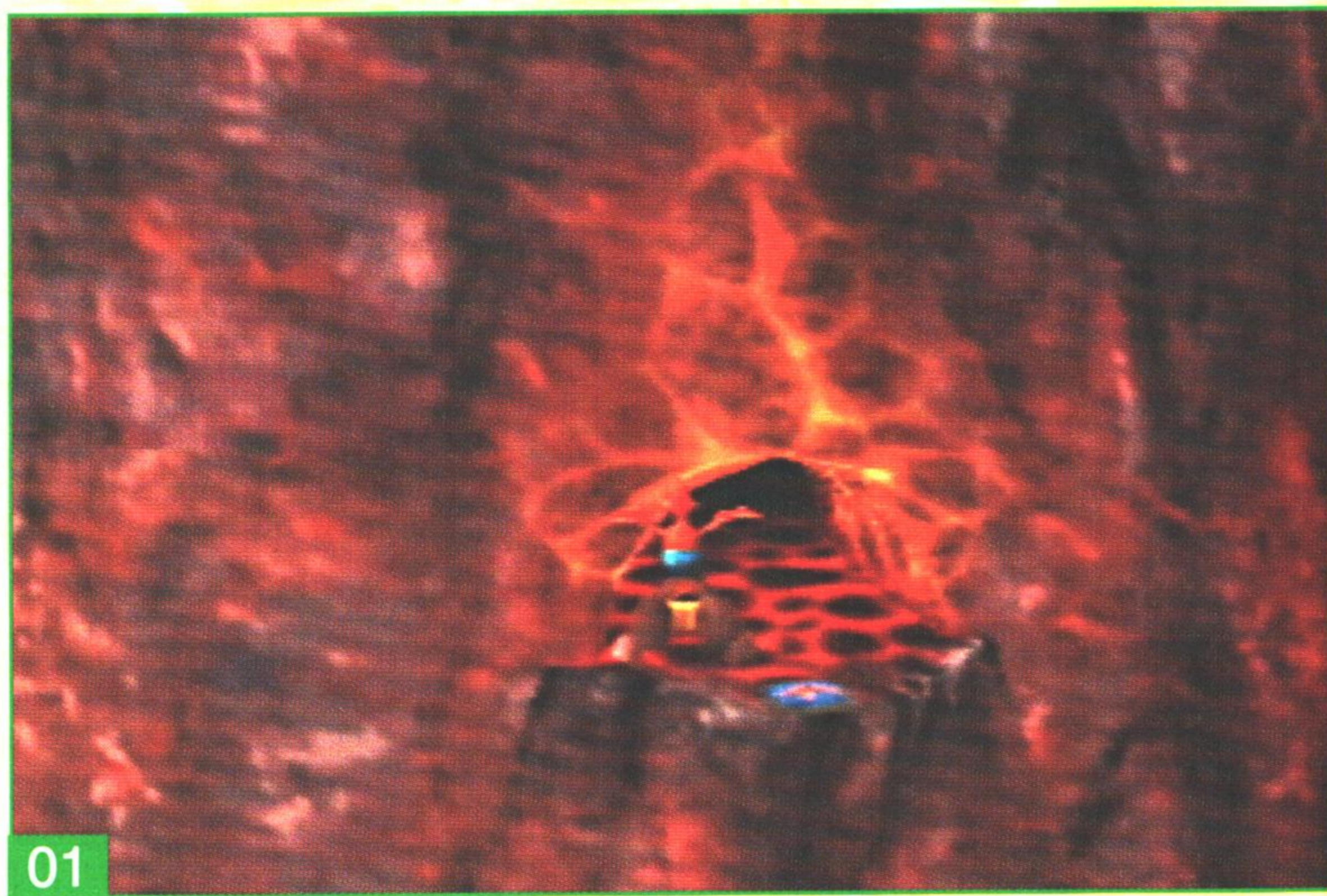
la **neuvième pièce de puzzle**. Rejoignez Kazooie et sortez de la cuve pour vous diriger dans les sous-sols (là où vous aviez combattu un boss). Allez tout de suite à gauche et suivez les couloirs pour arriver devant une piscine de liquide toxique. Utilisez le socle de séparation pour diriger Banjo, et utilisez la technique Secou-sac pour aller au fond de la piscine où vous trouverez la **dixième pièce de puzzle**.

102

## MONDE 7

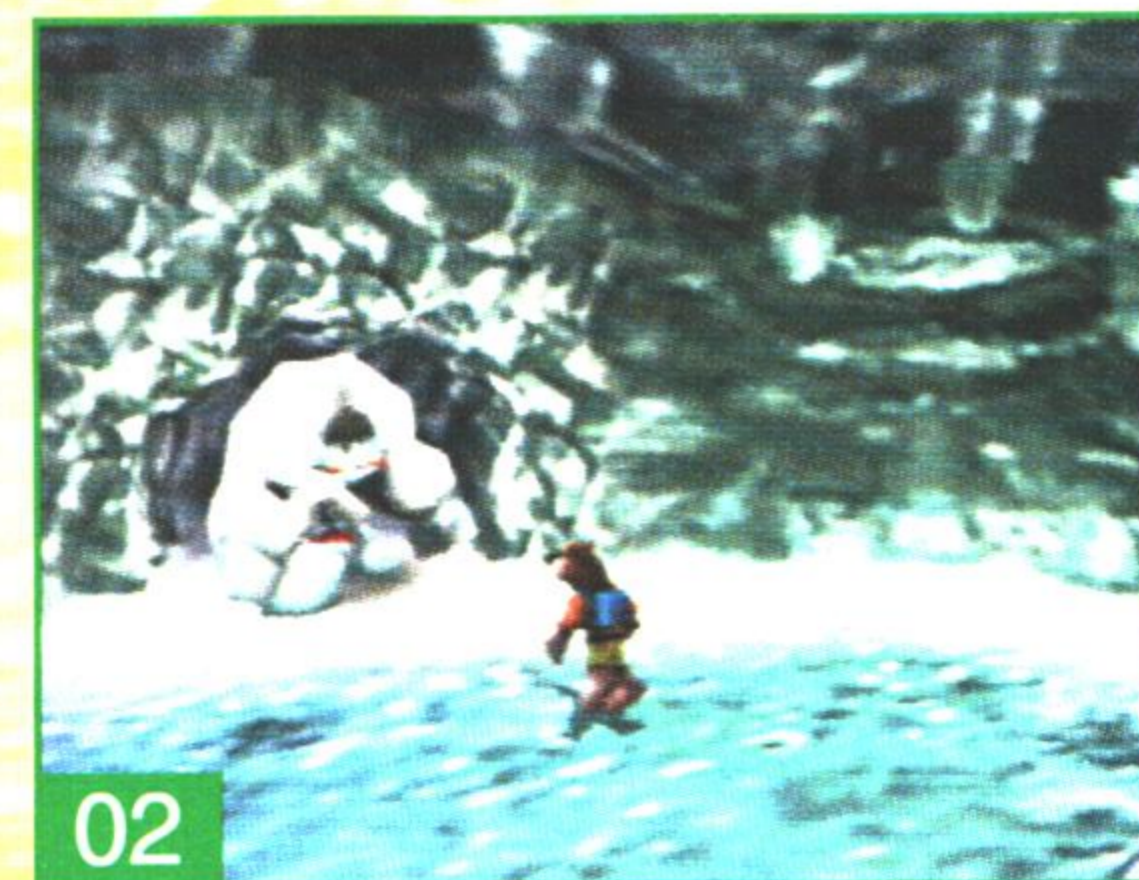
### Pic Fournaise

Avancez pour activer le téléporteur de l'entrée du monde. Lorsque vous serez à un embranchement, allez à gauche et avancez en évitant les mains de lave et en récupérant les notes. Entrez dans le crâne de Mumbo et explosez le mur comportant une fissure au rez-de-chaussée. Entrez dans le passage qui s'est ouvert, et vous arriverez dans la hutte de Humba. Sortez, et avancez pour vous faufiler par le petit passage entre les montagnes. Grimpez à la rampe et activez le téléporteur qui se trouve en haut. Revenez dans le crâne de Mumbo, sortez, et continuez à gauche en vous accrochant à la rambarde. Entrez dans le passage au bout et avancez sur le toit du bâtiment. Attendez qu'une boule de feu le détruise, ce qui fera apparaître un socle de vol. Allez d'abord activer l'interrupteur qui se trouve sur la lave rouge dans les environs, attrapez aussi le Glowbo qui se promène de l'autre côté, puis utilisez le socle de vol. Allez le plus haut possible à



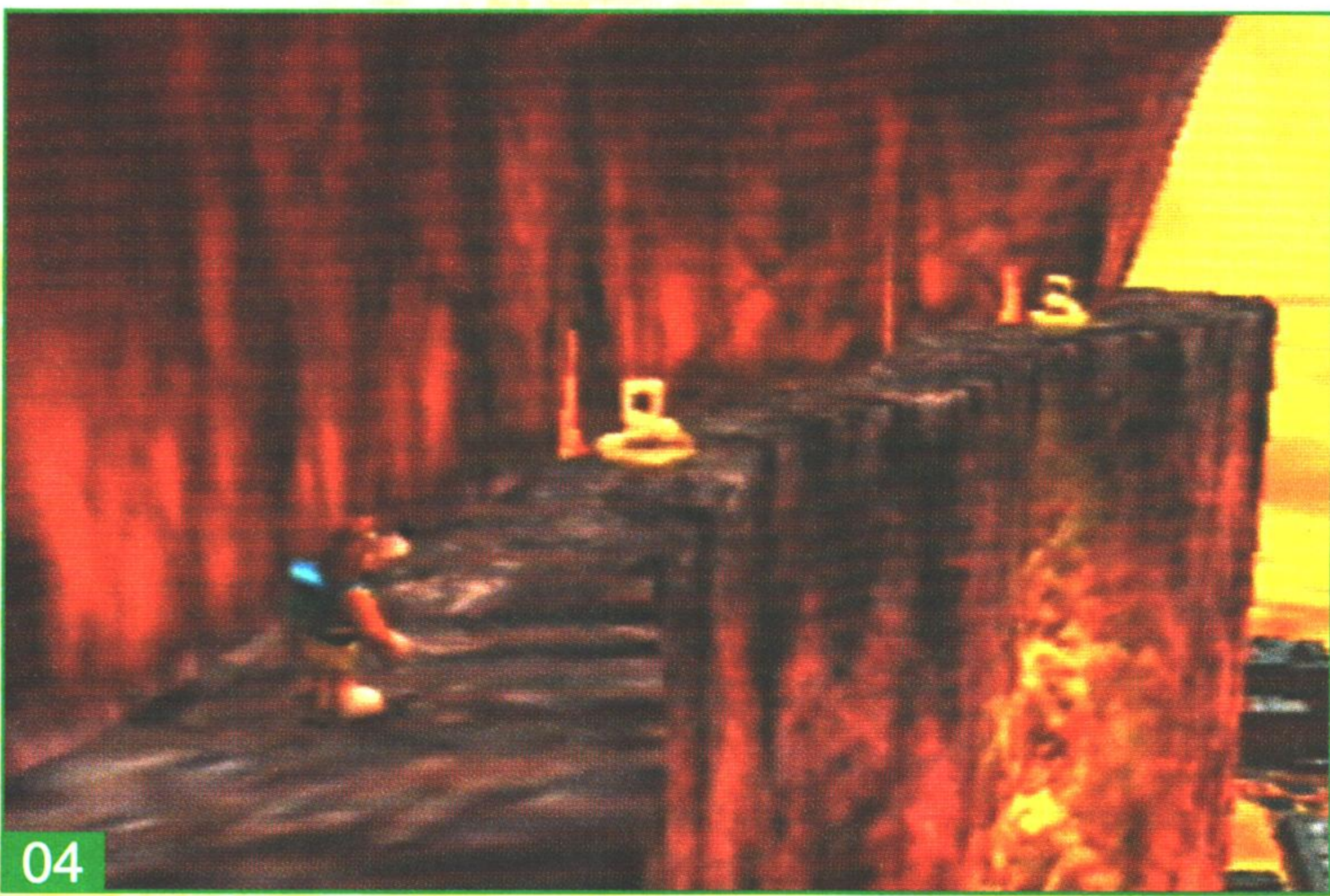
gauche. Entrez dans le petit passage (01) et avancez. Vous devrez alors affronter un dragon de feu. Utilisez des œufs de glace sur les canons pour les détruire. Après ce combat, sortez et allez utiliser le téléporteur au début du monde pour aller près de la hutte de Humba. De là, suivez le « pont » qui va tout droit (vous croiserez un interrupteur géant) et montez les escaliers. Allez à gauche, et vous trouverez le téléporteur intitulé « Côté Glace – Zone Supérieure » (que nous appellerons téléporteur du yeti). N'oubliez pas de ramasser les notes qui sont près du téléporteur. Vous devez repérer la petite rivière de glace à côté du télé-

porteur, et la suivre pour trouver un gros yeti (02). Ne vous approchez pas trop de ce géant, et attendez que les blocs de glace commencent à tomber du ciel. Foncez alors près du yeti qui s'en prendra un sur le pied, et qui s'enfuira. Prenez alors les bottes escala-griffes qu'il gardait, et grimpez tout en haut du pic en suivant toutes les marques jaunes. En haut, vous affronterez le dragon de glace qui, une fois vaincu, vous donnera la **première pièce de puzzle**. Allez maintenant dans le crâne de Mumbo, et parlez avec ce dernier pour le diriger. Téléportez-vous vers la hutte de Humba, et repérez les blocs en escaliers compor-

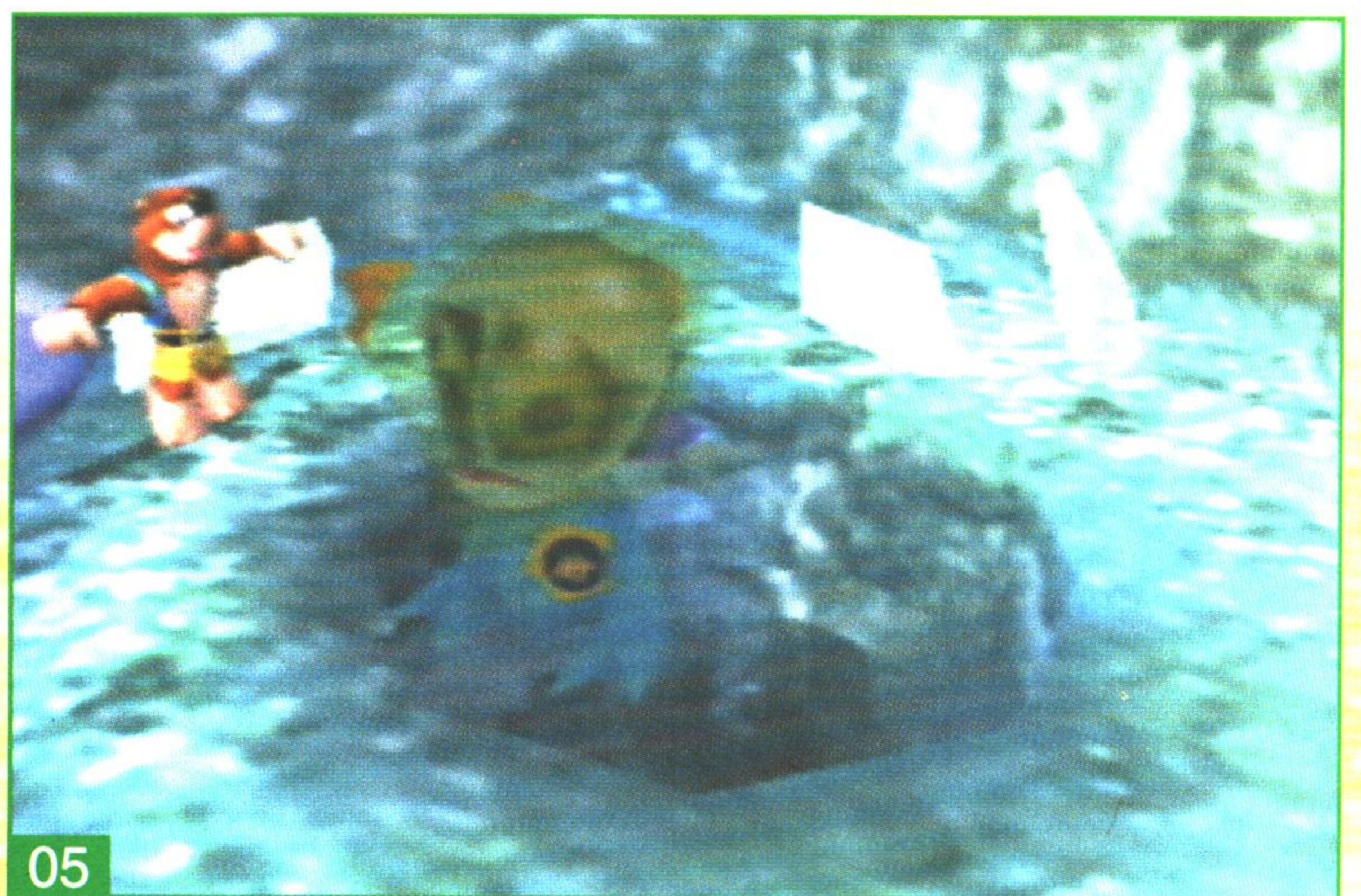


tant des glaçons dessus (03). Escaladez les blocs en brisant les glaçons pour récupérer des notes, et avancez. Passez devant l'igloo, et détruisez le gros glaçon au bout du chemin. Utilisez alors la magie de Mumbo sur le socle qui est apparu. Allez ensuite près de la hutte de Humba, et suivez le chemin qui monte près de la montagne pour trouver un second socle à l'effigie de Mumbo. Ressuscitez l'extraterrestre, puis allez chercher Banjo et Kazooie. Téléportez vos héros près de la





04



05

hutte de Wumba et allez parler à l'explorateur que Mumbo a ressuscité. Lancez-lui des œufs de flamme pour le réchauffer, puis allez utiliser les socles de séparation près du téléporteur. Dirigez Banjo, et mettez l'explorateur dans votre sac. Téléportez-vous alors à l'entrée du monde, et déposez l'explorateur sous la tente. Il vous remettra son trésor: **la deuxième pièce de puzzle**. Allez ensuite au niveau du téléporteur au début du monde, et prenez à droite à l'embranchement. Sautez sur les blocs en escaliers, et entrez dans le passage du haut. Avancez (n'allez pas sur les blocs dans la lave), et suivez le chemin qui descend le long de la montagne. Ramassez les notes en chemin, et activez le téléporteur que vous verrez (on l'appellera téléporteur du dragon). Utilisez les socles de séparation qui sont derrière, et dirigez Banjo. Continuez d'avancer et descendez le chemin en sautant de bloc en bloc. Une fois en bas, continuez d'avancer (ne descendez pas les escaliers). Récupérez les notes en route (04), et évitez les mains de lave. Au bout du chemin vous trouverez Jamjar qui vous apprendra la technique du Secou-sac. Rebroussez chemin, et vous remarquerez, peu avant le socle de téléportation, un lac brûlant. Utilisez la technique Secou-sac, et allez au fond du lac pour y trouver un poisson et un Jinjo. Rejoignez alors Kazooie et téléportez-vous près de la hutte de Humba. Allez au niveau de l'igloo (vous étiez passé devant avec Mumbo) et entrez à l'intérieur. Parlez à Boggy, donnez le poisson, et vous gagnerez **la troisième pièce de puzzle**. Allez près de la hutte de Humba et longez la rive du lac pour aller à droite. Attrapez le Glowbo qui se promène dans les environs et faites une Perceuse Bill sur le socle de glace (05). Retournez près de la hutte, et allez maintenant près de la montagne pour trouver un second socle de glace à casser.

Allez chercher Mumbo pour utiliser sa magie qui rendra la vie à l'alien, et dirigez à nouveau Banjo. Allez donner un Glowbo à Humba, et plongez dans son bassin pour vous transformer en boule de neige. Rejoignez le téléporteur du yeti, et allez au téléporteur du dragon. Là, avancez vers le lac d'eau chaude et montez la pente (faites vite!) pour retourner du côté de la glace. Vous n'avez plus qu'à suivre le chemin qui descend et rouler sur l'interrupteur au-dessus du hangar (06) pour faire apparaître une pièce de puzzle. Rendez-vous ensuite au téléporteur près de la hutte de Humba, et avancez sur le « pont » pour actionner un autre interrupteur géant (celui de la gare). Retournez alors chez Humba pour vous changer en Banjo, et allez utiliser les socles de séparation proches. Dirigez Banjo, et amenez-le près du puits de pétrole où est apparue la pièce de puzzle. Utilisez la technique du Secou-sac pour entrer dans le petit trou du tuyau, et allez ramasser **la quatrième pièce de puzzle** qui vous attend au bout. Allez chercher Kazooie, et rejoignez le téléporteur du yeti. Examinez les environs et vous verrez une grotte. Entrez, et allez tout en haut de la grotte en évitant les ennemis et en utilisant les socles de saut pour progresser. Vous trouverez, vers la fin, un socle de téléportation (le téléporteur des glaçons). Activez-le et allez sur les socles de séparation qui sont un peu plus loin. Prenez Kazooie, et shootez les stalactites qui pendent du plafond avec des œufs grenade pour former un pont au centre de la salle. Traversez le pont, et profitez-en pour récupérer la clef de sol qui est sur une plate-forme à gauche. Avancez, et vous serez dans une grotte avec deux sorties. Prenez d'abord la sortie rouge pour vous retrouver dans une salle pleine de lave. Prenez l'alvéole vide, puis allez actionner l'interrupteur 1 au

milieu de la salle. Une rampe apparaîtra, avec un deuxième interrupteur, et vous devrez donc actionner tous les interrupteurs qui apparaîtront pour gagner au final **la cinquième pièce de puzzle**. Ensuite, revenez dans la grotte par laquelle vous étiez entré dans cette salle, et prenez l'autre sortie. Vous retrouverez Jamjar qui vous apprendra la technique Planer. Repérez le bébé alien qui est sur une plate-forme en hauteur, rejoignez-le en utilisant la technique Planer, et couvrez-le (si, si!) pour le réchauffer. Les aliens partiront alors, laissant derrière eux une pièce de puzzle. Vous n'avez plus qu'à rejoindre Banjo, et vous dirigerez près de la hutte de Humba pour gagner **la sixième pièce de puzzle**.

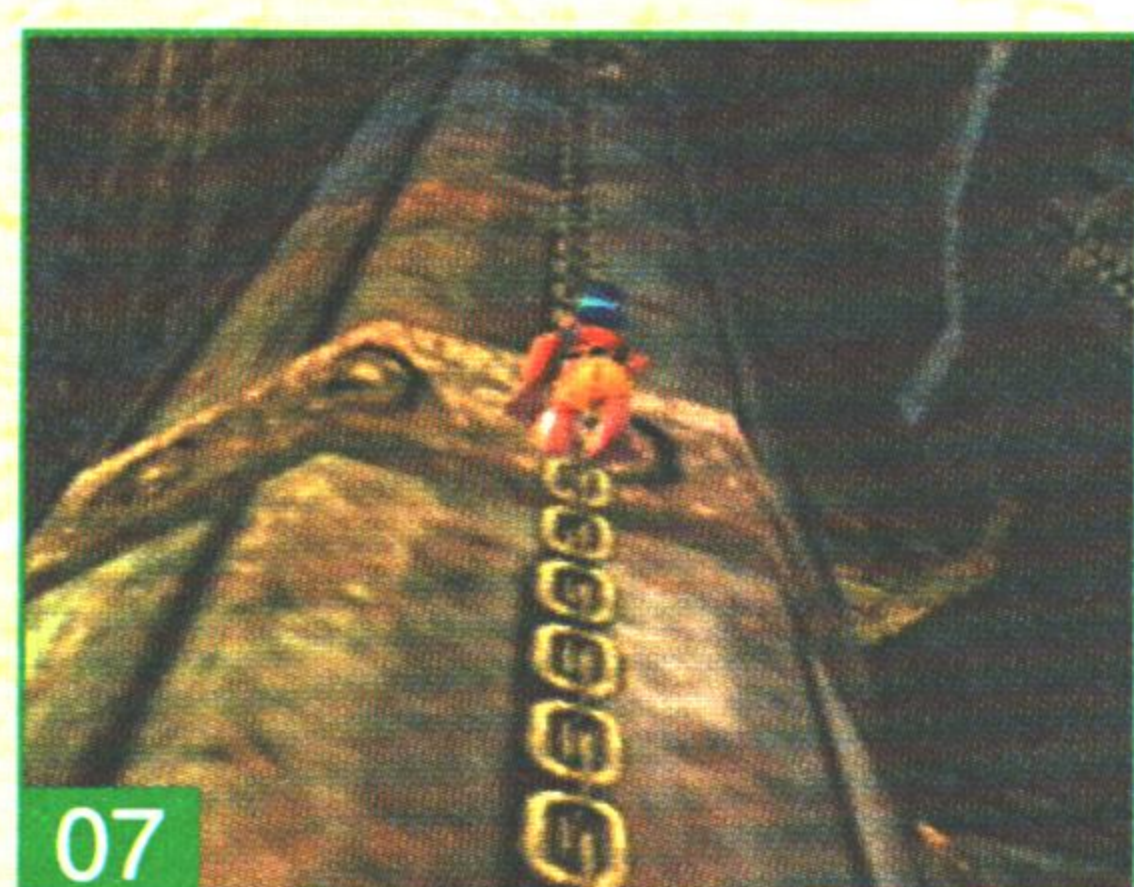
Téléportez-vous maintenant à l'entrée du monde, allez dans le colisée à droite. Commencez par exploser les murs comportant des fissures (deux légèrement en hauteur, de chaque côté de la salle, et un à droite des escaliers du fond). Entrez dans le passage qui se cachait à droite des escaliers, actionnez l'interrupteur, et vous vous retrouverez dans le niveau du temple Mayahem. Allez voir Humba pour vous transformer en Rocailou, et revenez dans le colisée. Gravissez les marches, discutez avec le Rocailou, et participez au championnat de kickball pour gagner **la septième pièce de puzzle**.

Ensuite, examinez les murs intérieurs du colisée, et vous verrez des socles de séparation. Utilisez-les, et prenez Banjo. Escaladez le pilier qui se trouve à côté (en vous agrippant à la chaîne) (07), et vous trouverez en haut un interrupteur à l'effigie de Banjo. Marchez dessus, et passez à Kazooie. Sortez du colisée, utilisez le socle de vol, et dirigez-vous à l'endroit où Banjo a ouvert une porte pour y actionner un

interrupteur. Avancez ensuite avec Banjo pour actionner un nouvel interrupteur qui libérera une pièce de puzzle, et allez chercher **la huitième pièce de puzzle** avec Kazooie. Utilisez à nouveau le socle de vol pour rejoindre le colisée, et trouvez l'endroit où se trouve l'interrupteur qui ouvre la gare côté lave (c'est en haut à droite). Rejoignez ensuite Banjo, et sortez du monde. Il faut maintenant amener le train dans le monde des Pics Fournaise (côté lave). Normalement (si vous avez bien suivi la solution), le train vous attend dans la gare des Industries Grunty. Une fois que vous êtes arrivé, sortez et allez utiliser le socle de vol. Allez tout en haut du colisée et entrez dans le passage sur le toit de la gare (08). Sautez sur le dos du chameau (appuyez sur B lorsque vous sautez) pour lui faire cracher de l'eau dans la chaudière. Entrez dans le train, et dirigez-vous vers l'autre gare des Pics Fournaise. Escaladez le rail de glace qui pend, et avancez pour obtenir **la neuvième pièce de puzzle**. Revenez au train, et allez dans la gare de Terrydactyland. Sortez de la gare, trouvez un téléporteur, et allez dans les plaines écrasées. Utilisez les socles de séparation, et traversez la plaine avec Banjo et Kazooie. Comme Banjo est trop lent pour ne pas être touché par le dinosaure, n'oubliez pas de vous reposer, en utilisant la technique Assom-sac, lorsque vous êtes dans les empreintes de pas. Compte tenu de sa rapidité, Kazooie ne devrait pas se faire toucher. Dès que Banjo a traversé, enclenchez l'interrupteur à son effigie, puis allez dans les lumières pour passer à Kazooie. Faites de même avec l'oiseau, et réunissez vos personnages. Avancez dans le passage ouvert par Banjo pour atteindre **la dixième pièce de puzzle**.



06



07



08





## MONDE 8

### Nuage Coucouland

Ce niveau est assez étrange, mais il n'est pas aussi compliqué qu'il y paraît. Lorsque vous y entrez, activez le socle de téléportation, puis allez utiliser la fleur qui se trouve à côté. Sur l'île suivante, utilisez la technique Perceuse Bill sur les traces de terre au sol pour trouver, entre autres, deux graines et des bottes pied-léger. Chaussez-les, et revenez près du socle de téléportation de l'entrée du monde. Vous verrez un drôle d'animal. Discutez avec lui, et sautez par-dessus la barre pour remporter un premier défi. Ensuite, utilisez à nouveau la fleur et suivez le chemin de gauche.

104

Utilisez la seconde fleur pour arriver près de la hutte de Humba, et allez à gauche pour trouver Marie Canary (si jamais elle n'est pas là, retournez dans le niveau de la Mine Miroitante et faites la course contre elle jusqu'à ce qu'elle parte). Discutez avec elle et faites la course pour gagner **la première pièce de puzzle**. Utilisez la fleur près de la hutte de Humba, et repérez l'île qui est plus bas pour tomber dessus (01). Allez d'abord dans l'eau pour trouver un Glowbo, puis remontez et allez tout au bout pour retrouver un glaçon géant. Discutez avec lui, et poussez-le dans le vide. Examinez aussi les murs autour de



02

la piscine derrière vous pour voir une ouverture. Envoyez un Kaz'œuf mécanique dedans, et explosez sur l'interrupteur. Faites aussi apparaître le socle de vol qui se trouve sur cette île et utilisez-le pour rejoindre la hutte de Humba. Donnez-lui le Glowbo et transformez-vous en abeille. Sortez et envolez-vous tout en haut de la montagne. Repérez la petite plate-forme devant une petite grotte, et atterrissez dessus. Entrez dans le passage, traversez le pont en évitant les gêneurs (02), et utilisez un Kaz'œuf mécanique pour passer le trou du mur du fond. Explosez sur l'interrupteur, puis sortez de la montagne et

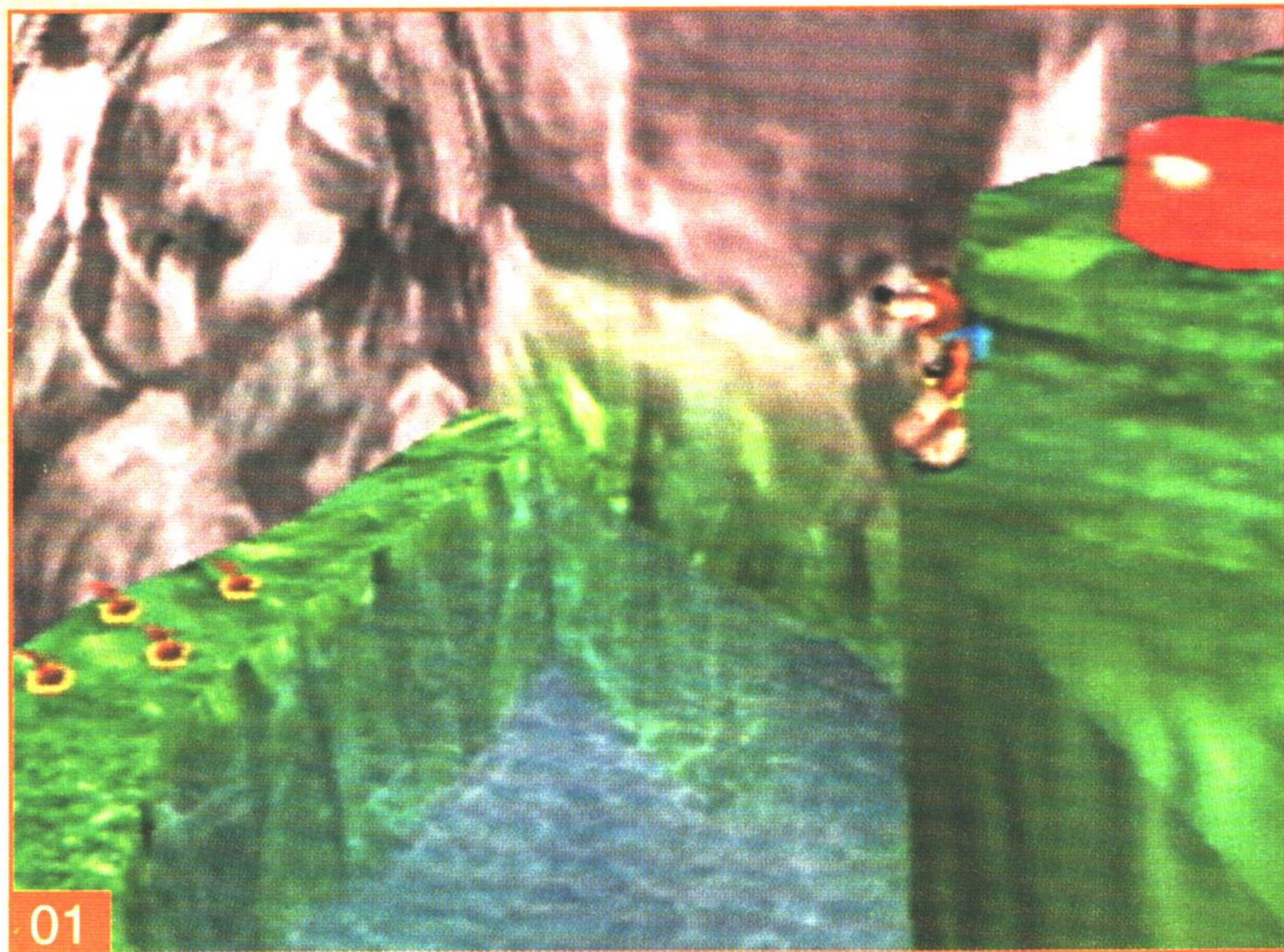
envolez-vous à nouveau à son sommet. Là-haut, vous verrez une statue avec une cible. Tirez sur la cible jusqu'à ce qu'une porte s'ouvre (c'est assez difficile) (03), et entrez. Là, participez au petit jeu et marquez plus de 50 points pour gagner **la deuxième pièce de puzzle**. Maintenant, sortez et partez à la recherche des quatre œuillis (les fleurs en forme d'œil) pour les détruire (04). Il y en a une près de là où était le glaçon, une sur une plate-forme sous le gros morceau de fromage, une sur une plate-forme au-dessus du crâne de Mumbo rouge, et, enfin, une au bord d'une piscine en pierre. Lorsque le dernier œuilli sera détruit, il libérera **la troisième pièce de puzzle**. Retournez chez Humba pour redevenir Banjo, utilisez la plante pour aller sur l'île, contre la montagne, et suivez le chemin qui monte pour pénétrer dans la montagne. Allez escalader les plates-formes au centre de la grotte, et vous trouverez un socle de téléportation et des socles de séparation. Commencez à ramasser les notes qui sont dans la grotte (il faut que vous en ayez au moins 750; s'il vous en manque, vérifiez que vous les avez bien récupérées dans les autres mondes). Prenez aussi le Glowbo qui attend au fond d'une petite piscine. Utilisez les socles de séparation et prenez Kazooie pour couvrir l'œuf violet qui se trouve dans le coin. Maintenant, prenez Banjo, et utilisez la technique Taxi sac pour attraper l'animal volant. Banjo commencera alors à flotter. Allez vers le mur rouge, et utilisez la technique Secou-sac pour

03



04

entrer dans le petit trou à gauche. Prenez les notes et parlez à Jamjar qui vous apprendra la technique Sac sac. Repérez la sortie bleue au niveau du sol, à gauche, et prenez-la. Grimpez à la liane à gauche, et utilisez la plante pour atterrir sur le toit d'un château. Tombez et utilisez la technique Sac sac pour entrer dans le château et prendre **la quatrième pièce de puzzle**. Sortez, utilisez la plante et entrez dans la montagne pour rejoindre Kazooie. Prenez Kazooie et sortez par la sortie rouge. Utilisez le socle de vol pour rejoindre l'île sur laquelle se trouve une poubelle géante en contrebas, et activez l'interrupteur Kazooie pour entrer dedans. Parlez à la boîte de conserve pour participer à un petit jeu, et marquez plus de 50 points pour obtenir **la cinquième pièce de puzzle**. Sortez, et allez derrière la poubelle. Utilisez un Kaz'œuf pour entrer dans le petit trou, et explosez sur l'interrupteur. Utilisez le socle de vol pour retourner à l'intérieur de la montagne. Approchez-vous du pilier central et prenez les bottes pied-léger pour atteindre la sortie bleue de gauche (celle qui est en hauteur). Couvrez l'œuf qui est dehors, puis retournez dans la caverne. Prenez les chaussures escala-griffes et grimpez sur les traces jaunes pour atteindre le sommet de la caverne. Couvrez l'œuf qui est en haut, et revenez en arrière (en bas des traces jaunes). Lancez un Kaz'œuf sur



01





05



06



07



la plate-forme à gauche du mur rouge transparent, entrez dans le petit passage, et explosez sur l'interrupteur. Allez prendre la sixième pièce de puzzle dans le coffre-fort qui s'est ouvert (05), puis rejoignez Banjo. Prenez la sortie rouge en bas pour trouver le crâne de Mumbo rouge, puis entrez dedans. Vous devrez alors combattre un boss. Évitez ses tirs, et attendez qu'il arrête de se téléporter pour lui foncer dessus et le frapper. Au terme du combat, vous gagnerez la septième pièce de puzzle. Sortez, utilisez le socle de vol à gauche, et allez sur une petite île en hauteur à gauche pour y planter la seconde graine. Utilisez la plante et retournez dans la caverne. Prenez maintenant la sortie bleue du bas. Vous serez devant le crâne de Mumbo bleu. Utilisez le socle de vol à gauche du crâne pour atteindre une petite île (au-dessus à droite) qui a seulement une plante et un trou dans le sol, dans lequel vous planterez une graine. Utilisez la plante pour retourner dans la montagne. Retournez voir Mumbo et donnez-lui le Glowbo. Amenez Mumbo dans la montagne, dirigez-vous au pied d'un mur portant des

marques jaunes, et suivez le chemin qui monte à droite. Sortez de la montagne par le haut, et avancez pour trouver un socle à l'effigie de Mumbo. Utilisez sa magie pour faire apparaître un arc-en-ciel et faire pousser les deux graines. Retournez chercher Banjo, et prenez la sortie verte. Actionnez l'interrupteur en haut de la pile de pièces à gauche, et traversez rapidement l'arc-en-ciel en courant avec Kazooie. Entrez dans le passage qui est ouvert, et vous vous retrouverez sur un piédestal dans le tas d'or. Sur le socle du piédestal, quatre œufs sont dessinés. Sur chacun de ces œufs,

tirez un œuf correspondant (œuf de feu sur œuf rouge, œuf de glace sur œuf gris...), et des œufs en or apparaîtront. Prenez-les pour enclencher un petit jeu dans lequel vous devrez tirer sur les pièces de puzzle qui sont apparues sur les murs. Vous gagnerez alors la huitième pièce de puzzle. Retournez dans la montagne, et utilisez les socles de séparation pour diriger Banjo. Prenez la sortie bleue du bas, grimpez à la liane à gauche et traversez les buissons avec la technique Sac sac. Une fois de l'autre côté, utilisez la technique Taxi sac sur la petite bestiole pour atteindre l'île en face. Grimpez à la liane et entrez dans le morceau de fromage. Utilisez la technique Sac sac pour aller sur les plates-formes avec des piquants, et traversez la salle (06). Ensuite, utilisez la technique Secou-sac pour entrer dans le petit trou. Avancez, et vous trouverez la neuvième pièce de puzzle au bout. Sortez du morceau de fromage et rejoignez l'intérieur de la montagne pour retrouver Kazooie. Prenez la sortie rouge, et sautez sur la plate-forme tout de suite à gauche. Grimpez à la liane, avancez, et utilisez la

technique Taxi sac pour attraper la bestiole et atteindre l'île en face. Grimpez la liane, utilisez la technique Sac sac, et parlez au sportif pour faire une course en sac (07). Retournez ensuite dans la grotte et rejoignez Kazooie. Allez au pied des marques jaunes et suivez le chemin qui monte à droite. En haut, continuez à droite pour trouver des baskets, puis sortez. Participez à la course de vitesse contre le sportif, et vous gagnerez la dixième pièce de puzzle. Vous n'avez plus qu'à explorer tous les niveaux pour amasser les Jinjos, les alvéoles et les pages de Cheato, pour partir vers le combat final. Bravo !

105

## Codes secrets

Voici la liste des codes à entrer dans le mur de lettres du temple Mayahem. On les a cachés en fin de soluce pour que vous n'en abusiez pas. On vous laisse le plaisir de découvrir ce qu'ils font.

- |                      |                              |
|----------------------|------------------------------|
| 1: Cheato srehtaef   | 8: Cheato superbaddy         |
| 2: Cheato sgge       | 9: Cheato honeyking          |
| 3: Cheato foopllaf   | 10: Cheato nestking          |
| 4: Cheato kcabyenoh  | 11: Cheato jiggywiggyspecial |
| 5: Cheato xobekuj    | 12: Cheato gnimoh            |
| 6: Cheato iggyjteg   | 13: Cheato jiggyscastlist    |
| 7: Cheato superbanjo | 14: Cheato playitagainson    |





## JINJOS, PAGES DE CHEATO ET AUTRES ALVÉOLES...

Voici la liste complète de tous les Jinjos, pages de Cheato et autres alvéoles qu'il vous faut trouver dans le jeu. Et comme à chaque fois que vous avez reconstitué une famille de Jinjos,

vous gagnez une pièce de puzzle dans le monde de l'île aux Sorcières, ces indications seront d'un grand secours si vous voulez gagner les 90 pièces de puzzle du jeu.

### La Montagne Perchée

#### LE JINJO

- 1: Allez sous la cascade proche de la maison de Banjo. Allez sous l'eau et utilisez une Torpille talon pour briser le mur et atteindre un Jinjo.

### Temple Mayahem

#### LES JINJOS

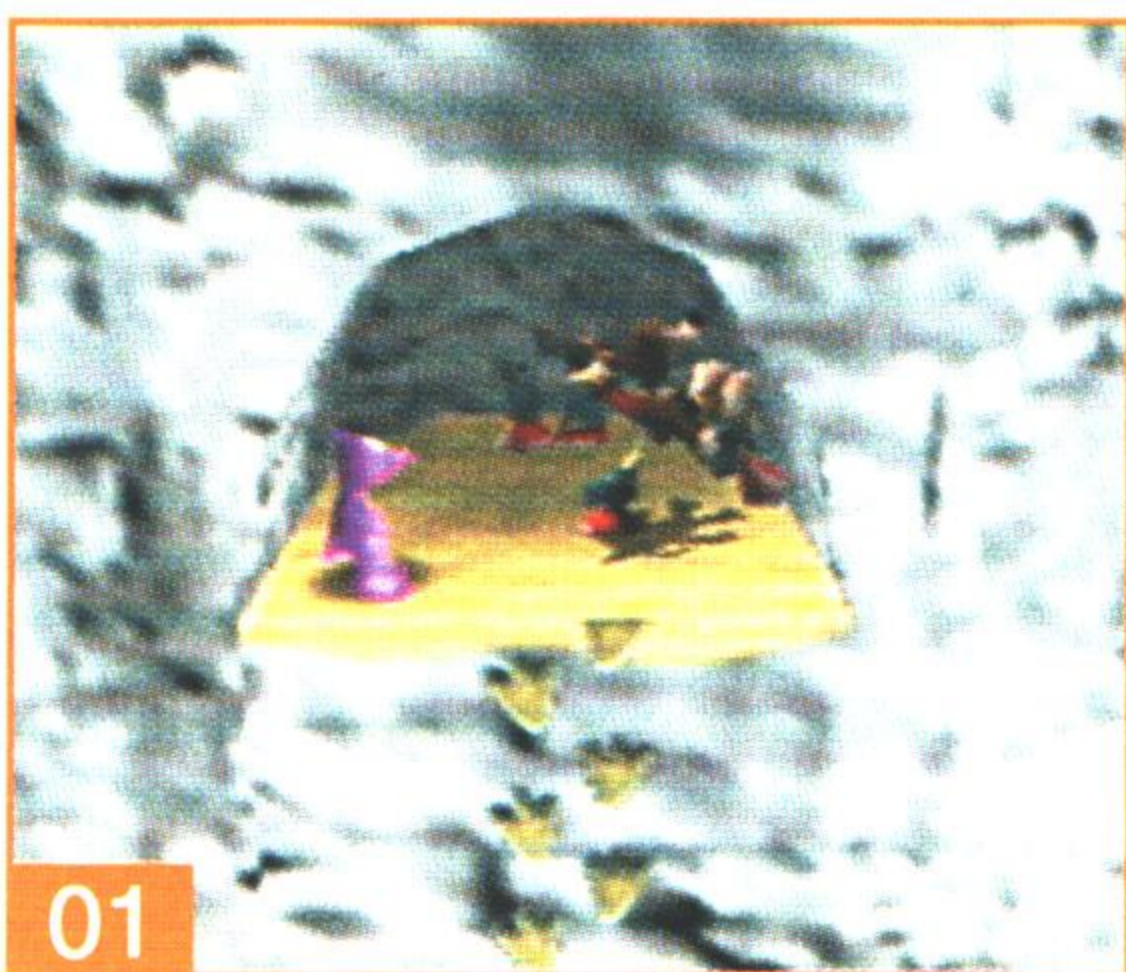
- 1: Dans le bassin à droite de l'entrée du monde. Plongez sous l'eau pour le trouver.
- 2: Sur le pont qui va du temple de Targizan à Bovina.
- 3: Au-dessus de l'endroit où Jamjar vous apprend la technique Attrap'prise.
- 4: Dans le temple de Targizan (le niveau Doom-Like).
- 5: Sur le toit du stade de Kickball. Utilisez le socle de vol à l'entrée du niveau pour l'atteindre.

#### LES JINJOS

- 1: Allez dans le tunnel à gauche du temple de Jiggywiggy pour trouver un Jinjo.
- 2: Détruisez un rocher près de l'entrée de la Mine Miroitante pour trouver un Jinjo.
- 3: Dès que vous entrez dans les Terres arides, allez à gauche et escaladez les blocs pour trouver un Jinjo.
- 4: Allez derrière l'entrée des Pics Fournaise pour trouver des bottes escala-griffes, et suivez les marques jaunes sur la montagne pour rejoindre un Jinjo (01).

#### LES ALVÉOLES

- 1: Il n'y a qu'une seule alvéole, cachée derrière la ruche de Honey B.



01



02



03

### Mine Miroitante

#### LES JINJOS

- 1: Dans la caverne remplie de gaz, en face de l'atelier de concassage. Il est caché derrière un rocher incassable.
- 2: Sur les rails qui parcourent le niveau.
- 3: Sous un rocher près de la gare. Utilisez la Perceuse Bill pour le trouver.
- 4: Dans une des cellules que l'on peut atteindre en prenant le souterrain à gauche du crâne de Mumbo. Transformez-vous en détonateur et explosez la prison pour le libérer (03).
- 5: Lorsque vous serez dans le monde 4 (et que vous l'aurez fini), téléportez-vous au niveau du navire englouti, entrez dedans et prenez le tunnel dans le mur en face (utilisez une Talon torpille s'il est bloqué). Avancez en gelant les ventilateurs pour les stopper, et au bout, vous sortirez au-dessus d'un réservoir d'eau des Mines Miroitantes. Tombez dedans, et vous aurez le Jinjo.

#### LES PAGES DE CHEATO

- 1: La première est visible lorsque vous êtes accroché à la corde d'entrée du monde. Sautez pour l'atteindre.
- 2: Dans un des réservoirs d'eau.
- 3: Vous la gagnerez la deuxième fois que vous battrez Marie Canary.

#### LES ALVÉOLES

- 1: Dans la caverne remplie de gaz, en face de l'atelier de concassage. Elle est dans un rocher, à briser avec la célèbre technique Perceuse Bill.
- 2: Dans la gare, cachée dans une caisse marquée d'un « R ».
- 3: Sous un rocher, près de la cabane de l'ami Bill.

### Sorcière-Land

#### LES JINJOS

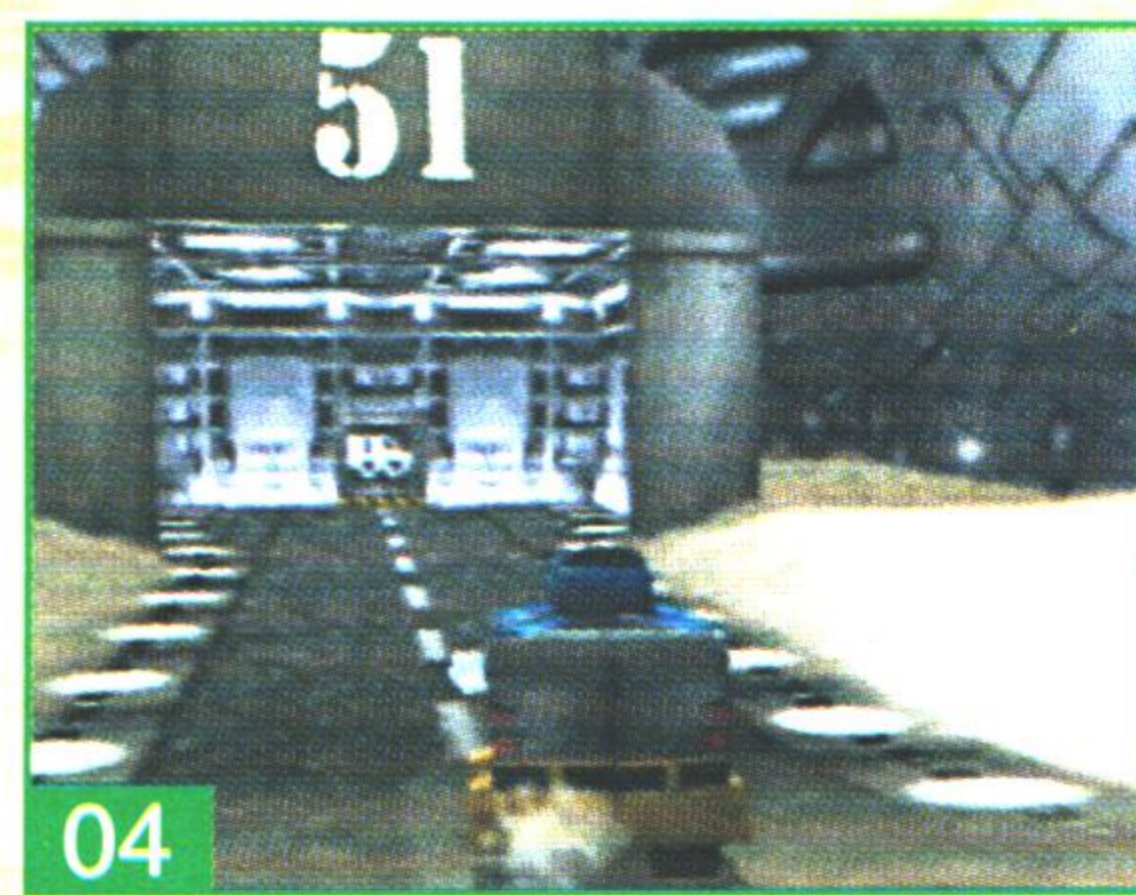
- 1: Sur le sommet du chapiteau, au centre du monde.
- 2: Près du château gonflable, en hauteur.
- 3: Dans une des cellules de la chambre des horreurs.
- 4: Transformez-vous en Van, et entrez dans le passage qui est au centre de l'« Aera 51 » (à droite de l'entrée du monde) pour trouver un Jinjo (04).
- 5: Sur le toit du bâtiment où se joue le Dodgem.

#### LES PAGES DE CHEATO

- 1: Dans la chambre des horreurs. Une fois que vous serez au bout du pont avec des dents, examinez les murs pour voir une faille. Accrochez-vous-y et avancez pour trouver une page de Cheato.
- 2: Dans un des endroits accessibles en van, près du crâne de Mumbo.
- 3: Gagnez le second prix du jeu de tir avec la soucoupe volante.

#### LES ALVÉOLES

- 1: Dans la salle où se trouve la pompe qui gonfle le château.
- 2: Dans la lumière verte du crâne de Mumbo.
- 3: Au-dessus d'un des arrêts du téléphérique.



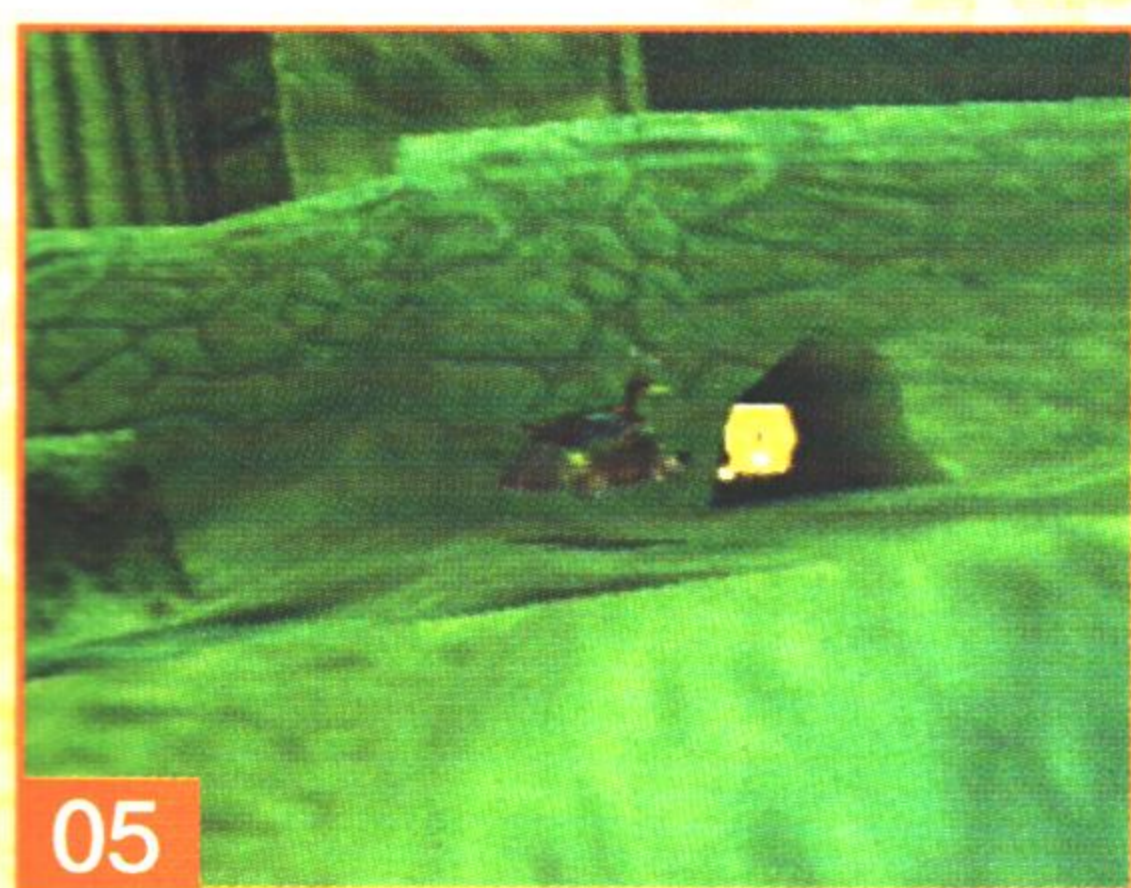
04

### Lagon Pirate

#### LES JINJOS

- 1: Dans la boutique de Blubber.
- 2: De l'autre côté du lagon. Il faut connaître et utiliser la technique Planer pour le rejoindre.
- 3: Un Jinjo se trouve sur une colonne, au second étage du sanctuaire des algues (un des bâtiments d'Atlantis).
- 4: Dans le bateau échoué, caché dans une caisse.
- 5: Dans le poisson géant.





## LES PAGES DE CHEATO

- 1: Achetez-en une à Pawno.
- 2: Il y en a une dans un des poissons transparents.
- 3: Entrez dans la piscine séculaire (un des bâtiments d'Atlantis). Utilisez Kazooie seul, planez au-dessus de l'eau et vous atteindrez une page de Cheato.

## LES ALVÉOLES

- 1: Il y en a une au-dessus des robinets de la piscine des enfants.
- 2: Il y en a une dans un des poissons transparents.
- 3: Dans Atlantis, près du pilier où se trouve le socle de téléportation, se trouve une petite grotte menant à une alvéole (05).

## Terry-dactyland

## LES JINJOS

- 1: Il y en a un dans l'eau, entre l'entrée et le crâne de Mumbo. Activez l'interrupteur avec le dessin de Kazooie sous l'eau pour pouvoir l'attraper.
- 2: Lorsque vous entrez dans le monde, tirez un œuf sur l'interrupteur qui est sur le pilier en face de vous pour libérer un Jinjo. Utilisez le socle de vol près des cellules pour l'attraper.
- 3: Un Jinjo se trouve dans une des cellules.
- 4: Transformez-vous en papa T-Rex, et actionnez l'interrupteur qui se trouve non loin de la hutte de Humba pour libérer un Jinjo (retournez vite vous changer en Banjo pour l'attraper).
- 5: Traversez les plaines écrasées avec Kazooie, et activez l'interrupteur au bout, pour trouver un Jinjo.

## LES PAGES DE CHEATO

- 1: Allez à gauche du crâne de Mumbo, et accrochez-vous à la faille pour avancer (06). Vous trouverez une page de Cheato cachée dans un rocher tout au bout.
- 2: Transformez-vous en T-Rex et rugissez pour ouvrir le passage juste derrière la hutte de Humba. Avancez, et vous trouverez une page de Cheato.
- 3: Lorsque vous aurez rempli la piscine (ça se passe dans le Nuage Coucouland), entrez dedans et vous pourrez atteindre une page de Cheato.

## LES ALVÉOLES

- 1: Une alvéole se trouve sur une île, dans le petit lac. Utilisez un socle de vol pour l'attraper.
- 2: Allez dans la caverne avec la maman dinosaure et ses petits, et utilisez le socle



## LES PAGES DE CHEATO

- de saut caché sous un rocher avec Kazooie pour atteindre une alvéole.
- 3: Grimpez à la liane à gauche de la cascade du petit lac, et suivez le chemin qui est au-dessus de la cascade pour rejoindre une alvéole.

## Industries Grunty

## LES JINJOS

- 1: Allez dans le monde 4, entrez dans la pièce que vous aviez explosée avec le baril de poudre, et avancez pour arriver dans une caverne. Allez sous l'eau, explosez le mur à l'effigie de Kazooie, et avancez dans le tunnel. Gélez les ventilateurs pour ne pas vous faire toucher, et vous trouverez au bout un Jinjo.
- 2: Dans la salle remplie de liquide vert à l'étage 2, utilisez les socles de séparation et suivez les tuyaux avec Kazooie. Un Jinjo se trouve au-dessus d'un des tuyaux.
- 3: Utilisez les socles de séparation de la salle remplie de liquide vert, à l'étage 2, et prenez Banjo. Revenez dans la salle précédente et suivez le couloir nommé « To Floor 1 » pour sortir du bâtiment. Brisez la caisse près des escaliers pour trouver un interrupteur à actionner. Ensuite, prenez Kazooie, suivez le même chemin que Banjo, et brisez la seconde caisse pour obtenir des bottes escala-griffes. Suivez les marques jaunes sur le mur, et vous atteindrez un Jinjo.
- 4: Utilisez un socle de vol, et allez en haut, près des cheminées. Examinez celle de gauche, explosez les planches pour faire apparaître un passage, et entrez dedans pour trouver un Jinjo.
- 5: Dans un des entrepôts sur le toit des Industries.

## LES PAGES DE CHEATO

- 1: Entrez dans la résidence des ouvriers accessible depuis le rez-de-chaussée, explosez les portes avec des œufs grenade, et faites une Perceuse Bill sur les toilettes pour gagner une page de Cheato (07).
- 2: Une page de Cheato se cache dans une fenêtre à briser, à l'extérieur du bâtiment. Utilisez un socle de vol pour l'atteindre.
- 3: Après avoir éliminé le boss de ce niveau, traversez le tuyau en haut de la salle pour atteindre une page de Cheato.

## LES ALVÉOLES

- 1: Allez dans la gare de ce monde, montez les escaliers à droite et avancez sur la plate-forme. Détruisez la boîte pour trouver un socle de saut. Utilisez-le, avancez



## LES PAGES DE CHEATO

- le long de la corniche, et vous trouverez une alvéole.
- 2: Dans la grande salle remplie de boîtes (près du crâne de Mumbo) se trouvent des socles de saut dans un des angles de la pièce, en hauteur). Utilisez-les pour atteindre des hauteurs, et trouver une alvéole.
- 3: Au-dessus de la cheminée de droite. Utilisez le socle de vol à l'extérieur du bâtiment pour l'atteindre.

## Pic Fournaise

## LES JINJOS

- 1: Faites une Perceuse Bill sur la femme glaçon, et vous obtiendrez un Jinjo.
- 2: Allez, avec Banjo, dans le bassin où vous avez récupéré le poisson pour trouver un autre Jinjo.
- 3: Téléportez-vous dans la grotte glaçon. Dans une niche en hauteur se trouve un Jinjo. Pour l'atteindre, vous devez traverser le pont avec Kazooie, et planer pour vous envoler.
- 4: Entrez dans le colisée. Allez à gauche, et grimpez les escaliers pour atteindre un interrupteur à actionner. Allez maintenant à droite du colisée et explosez le mur à droite des socles de séparation avec un œuf grenade. Avancez sur les plates-formes et utilisez une plume d'or pour rejoindre le Jinjo (08).
- 5: Transformez-vous en boule de neige chez Humba, et allez près de là où se trouvait le gros yeti. Vous verrez un Jinjo protégé par un courant d'air. Devenez énorme, et roulez le long du mur, en avançant en même temps vers le Jinjo pour l'attraper.

## LES PAGES DE CHEATO

- 1: Près de là où était le yeti géant se trouve un gigantesque pilier. Escaladez-le avec Kazooie, et vous trouverez à son sommet une page de Cheato.
- 2: Explosez les murs comportant des failles dans le colisée pour trouver des bottes escala-griffe. Prenez-les et suivez les marques jaunes sur le pilier à gauche de l'entrée pour trouver une page de Cheato.
- 3: Dans la grotte des glaçons, à gauche, se trouve un mur avec un petit trou. Utilisez Banjo et entrez-y avec la technique Sac sac, ou lancez plus simplement un Kaz'œuf dedans. Au bout du tunnel, vous trouverez une page de Cheato.

## LES ALVÉOLES

- 1: Il y a une alvéole dans la gare, côté lave.
- 2: Traversez le pont de stalactites en haut de la grotte des glaçons, et prenez la sor-



## LES PAGES DE CHEATO

- te rouge pour trouver une alvéole.
- 3: Téléportez-vous tout en haut du pic, côté lave, et allez à gauche près du bassin d'eau bouillante. Montez la pente à côté, et accrochez-vous à la faille au-dessus du bassin. Avancez, et vous atteindrez une alvéole.

## Nuage Coucouland

## LES JINJOS

- 1: Utilisez les socles de séparation dans la montagne, prenez Kazooie et ramassez les bottes pied-léger. Allez juste à droite de la sortie bleue (celle au niveau du sol), et sautez pour atteindre un Jinjo.
- 2: Dans la lumière verte du crâne de Mumbo rouge.
- 3: Transformez-vous en abeille chez Humba, et envolez-vous dans sa hutte. Allez tout en haut, et vous trouverez un Jinjo.
- 4: Un Jinjo se trouve dans le morceau de fromage géant. Allez-y avec Banjo pour le récupérer.
- 5: Allez avec Banjo seul au niveau de la poubelle géante en utilisant la plante en haut de la liane, près du crâne de Mumbo rouge. Faites-en le tour et utilisez la technique Sac sac pour vous faufiler dans le petit trou. Grimpez à la paille, et vous atteindrez ainsi un Jinjo (09).

## LES PAGES DE CHEATO

- 1: Marquez plus de quarante points dans le petit jeu avec les frelons pour obtenir une page de Cheato.
- 2: Marquez plus de 75 points dans le petit jeu du tas d'or pour en obtenir une autre.
- 3: Battez une seconde fois Marie Canary à la course, et elle vous offrira une page de Cheato.

## LES ALVÉOLES

- 1: Au début du monde, sous l'une des plaques de terre où vous aviez trouvé les graines, se cache une alvéole.
- 2: Vous en trouverez une autre au sommet de la poubelle géante.
- 3: Enfin, une dernière se trouve derrière le tas d'or.





# Courrier

*Hello vous tous ! Je suis, une fois de plus, super contente de vous retrouver. Vous ne le saviez peut-être pas, mais dans ma rubrique, tout le monde a sa chance, et même plusieurs mois de suite. Ben oui, quoi ? Quand les amis écrivent, et même, et surtout, s'ils écrivent souvent, on leur répond ! Ce sera sans doute votre tour, dans un prochain numéro. Allez, je vous embrasse, et continuez à me poser toute sorte de questions, à nous envoyer des dessins... et surtout, donnez-moi vite de vos nouvelles !  
Ciao les filles, salut les mecs !*



108

**Bob**

Comme disait un humoriste de talent : « Bob il a des idées sur tout, mais il a surtout des idées. » C'est la première fois que Bob m'écrit, et croyez-moi, je ne vais pas l'oublier.

*Chère Neko-Chan,*

Je sais qu'on vous l'a dit 100 fois, mais votre mag est vraiment l'un des meilleurs. C'est pas pour faire le fayot, mais franchement, il y a plein de photos (des grosses en plus !) et l'équipe me fait bien marrer. Je suis assez fan aussi des dossiers. Mais, car il y a toujours un mais après des compliments (c'est statistique !), ô rage ô désespoir, ô vieillesse ennemie, n'ai-je dont tant vécu que pour...STOP, pardonnez-moi, ma prof de français me hante même dans ma chambre... Bref, en clair : comment se fait-il que l'on ne puisse pas profiter de ton courrier pour pousser des coups de gueule, ou, au contraire, faire éclater notre joie ? Je suis certain que les autres lecteurs ne seraient pas contre ; qu'en penses-tu ? Si tu pouvais répondre, tu ferais un heureux. Bob

PS : J'adore vraiment votre mag, le Panda, Cheub, les Neko girls (continuez d'être des pestes, c'est mortel), et tous ceux qui travaillent pour 100% Consoles.

R/ Tu vois, Bob, tout arrive ! Tu nous réclamais un espace de liberté, le voilà. Alors, heureux, mon grand ? Grâce à toi (et au grand Corneille), tous les lecteurs de 100% Consoles vont pouvoir, comme tu le dis si bien, pousser un coup de gueule ou laisser éclater leur joie. Attention, seules les lettres de qualité seront publiées dans leur intégralité. A vos plumes !

**Angélique**

Voilà une jeune fille pleine d'idées et apparemment très déterminée. En plus, elle adore la série Final Fantasy et les différents épisodes de Zelda.

**Q/ Est-ce qu'il y aura une nouvelle trilogie FF sur GB et GB Advance ?**

R/ Hélas non, ma chère Angélique ! Apparemment, Nintendo et Square Soft ne sont toujours pas réconciliés (Nintendo boude Square depuis que ce dernier a sorti FF7 sur PlayStation). Du coup, plus aucun jeu Square ne sort sur une console Nintendo...

**Q/ Digimon sortira-t-il sur GB ?**

R/ Voilà une bonne question, mon ange !

Digimon, c'est le concurrent direct de Pokémon. Alors, Nintendo va-t-il accepter que le jeu arrive sur la console n°1 dans le monde ? Rien n'est moins sûr, pour l'instant. On enquête et on te tient au courant. On peut supposer, en tout cas, qu'il arrivera sur WonderSwan.

**Q/ Que penses-tu des Parasite Eve 1 et 2 ?**

R/ Le genre et le gameplay me plaisent, ainsi que l'héroïne d'ailleurs, mais c'est parfois un peu trop répétitif à mon goût. Enfin, si je devais trancher, je dirais que ce sont deux bons jeux.

**Q/ Allez vous faire des hors-série soluce ?**

R/ Si vous nous en demandez, nous en

ferons... En tout cas, il faut s'attendre à de bonnes surprises de ce côté-là...

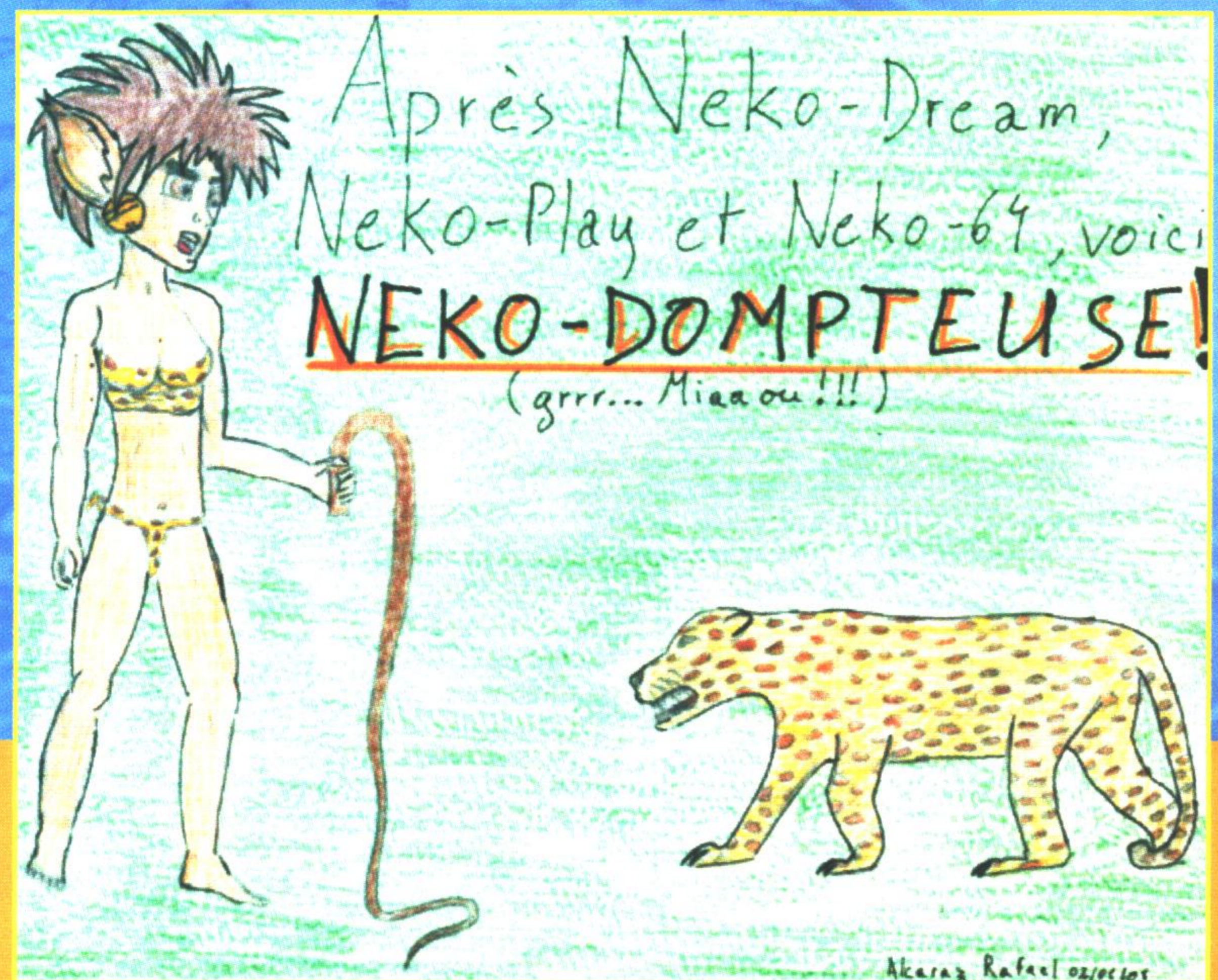
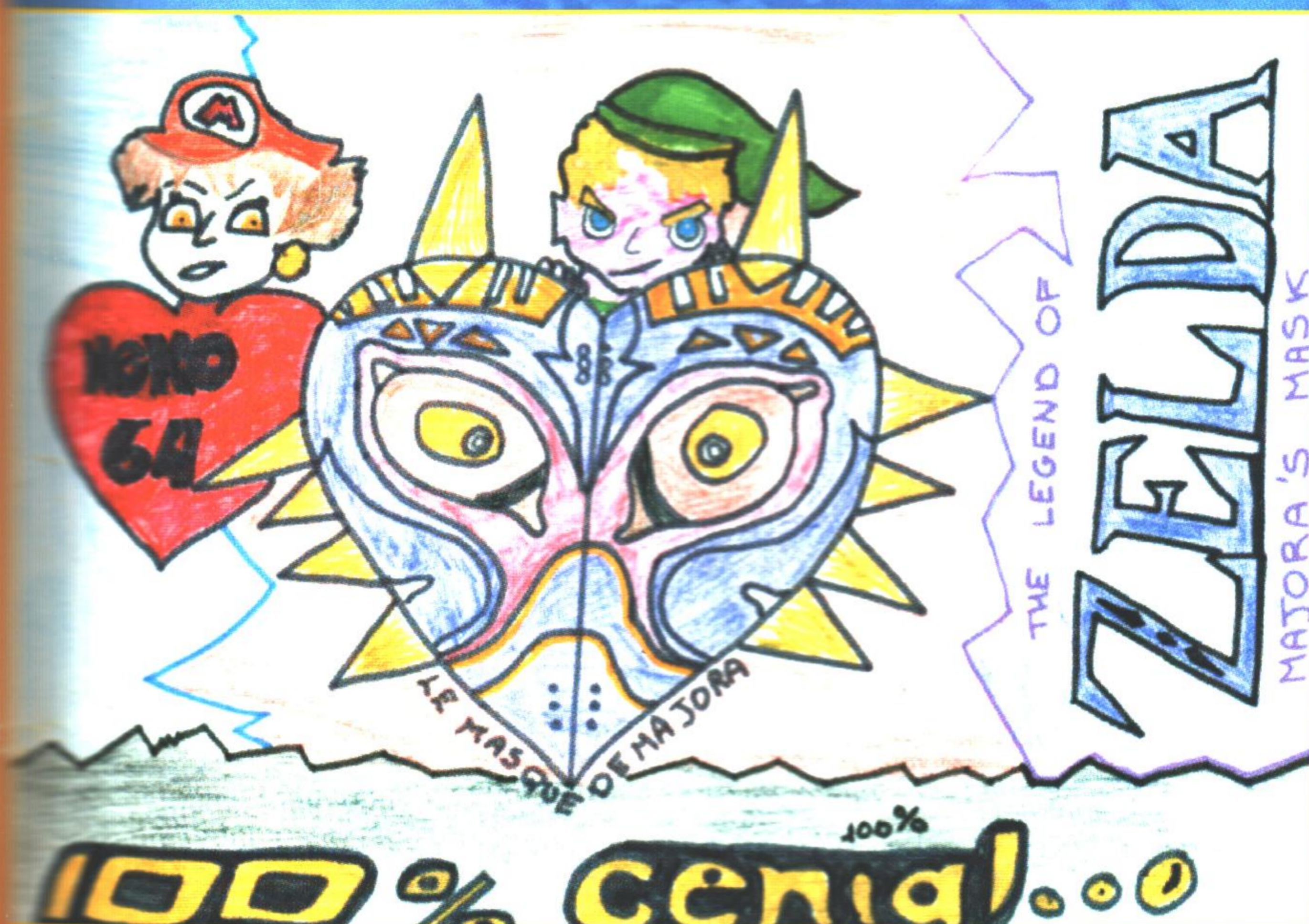
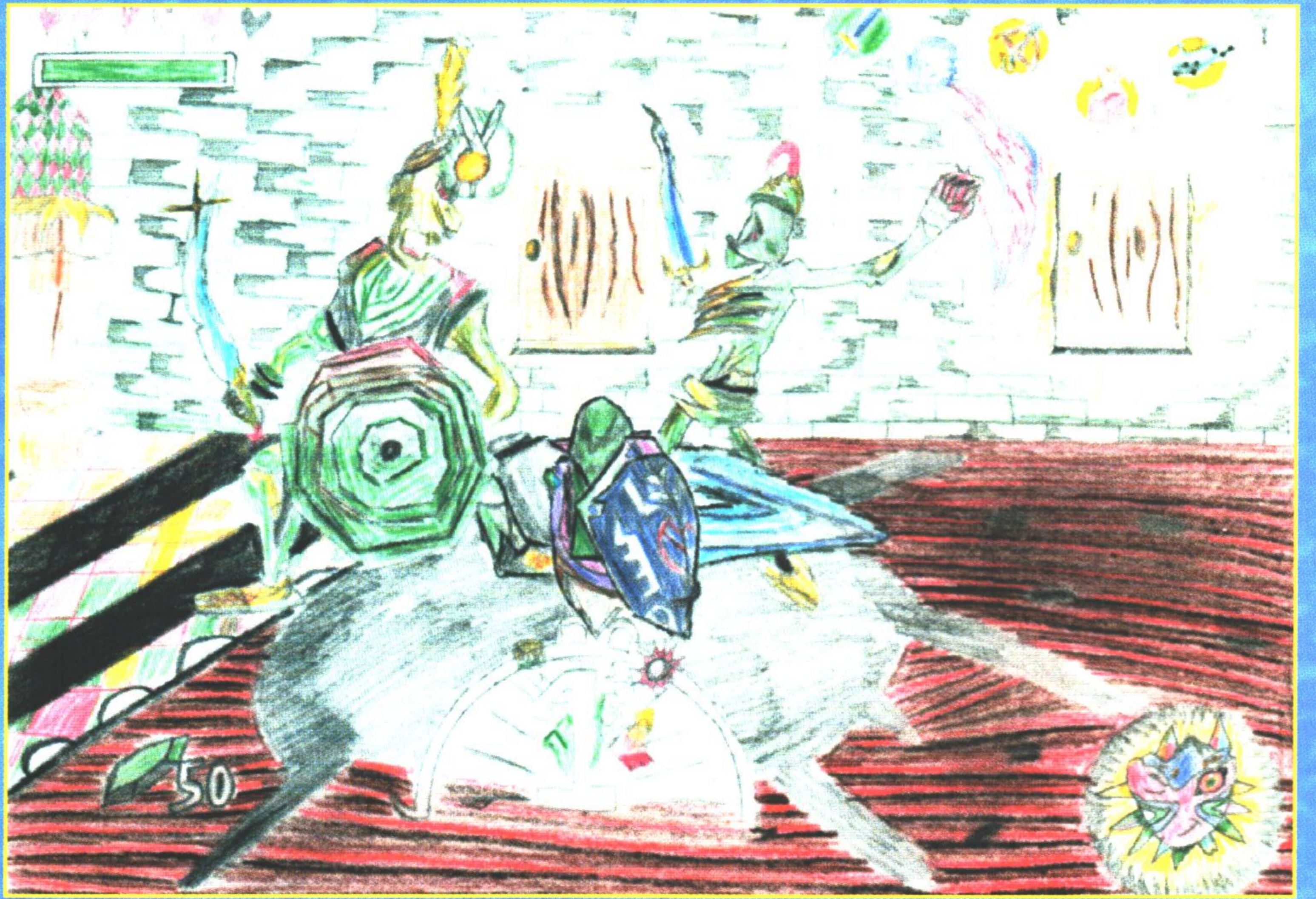
**Q/ Peut-on envoyer des scénarios ou des idées au PDG de Square Soft ? Si oui, pourrais-tu me donner son adresse ?**

R/ J'espère que tu écris aussi bien en japonais qu'en français, sinon vous risquez de ne pas vous comprendre, toi et le big boss de Square. Si tu as de bonnes idées (et je n'en doute pas), il faut tout d'abord que tu les rédiges au moins en anglais. Ensuite, je ne peux pas te donner l'adresse de Square, et j'ensuis déolée. Mais tu peux néanmoins te connecter via le net chez Squaresoft.

Bonne chance à toi, Angélique.



# Galerie



**Vincent**

Ce grand garçon vient d'avoir 14 ans, félicitations ! Vous le connaissez déjà, non ? On a publié un dessin de ce fan de Zelda dans le numéro 4. Aujourd'hui, Vincent me pose des questions.

**Q/ Pourquoi ne publiez-vous jamais de photos de votre équipe dans le mag ?**

R/ Tu sais, nous sommes très humbles, les garçons et moi. On préfère rester discret sur notre véritable identité... Le jour où notre photo sera révélée au grand public, Cheub, Panda et tous les autres ne pourront plus marcher tranquillement dans la rue. (Tu crois que j'exagère ?)

**Q/ Y aura-t-il d'autres Zelda sur Game Cube et Game Boy Advance ?**

R/ Les aventures de Link et de sa belle sont sorties à ce jour sur toutes les consoles de Nintendo. Il semble donc sûr que de nouveaux jeux Zelda sortiront sur ces deux consoles. Il est évidemment encore trop tôt pour avancer une date de sortie française, mais patience, les aventures féeriques de Link ne vont pas tarder à nous faire rêver.

**Q/ Si Sega regroupe assez d'argent en faisant des jeux pour les nouvelles consoles, serait-il possible que par la suite, il construise une nouvelle console ?**

R/ Même si, pour l'instant, il est

difficilement envisageable que Sega sorte une nouvelle console, il ne faut jamais dire jamais. Qui sait, dans quelques années Sega pourrait concevoir un nouveau bébé...

**Q/ Quel jeu as-tu préféré sur Snes ?**

R/ Si je ne peux en choisir qu'un je dirais, sans hésiter, Zelda III.

Vincent nous quitte en félicitant Panda pour son dossier sur les jeux érotiques (ben voyons, les garçons !), et en souhaitant une longue vie à 100% Consoles. On te remercie à notre tour pour ta lettre et tes encouragements qui font chaud au cœur. PS : tiens-nous au courant pour ton mag.



# ABONNE-TOI A 100% CONSOLES

**pour 273F au lieu de 385 F  
soit 3 numéros gratuits**



**PAYEZ EN 3 FOIS  
SANS FRAIS!!!!**

## POUR VOUS, C'EST :

**Vous payez chaque numéro  
moins de 25F au lieu de 35F!**



• **une économie importante : 28% de réduction**

**100% CONSOLES directement  
dans votre boîte aux lettres**



• **l'assurance de ne rater aucun numéro!  
100% CONSOLES arrive directement chez vous ou sur  
votre lieu de vacances (prévenir deux mois à l'avance).**

**pas de mauvaise surprise!**



• **aucun risque d'augmentation,  
le prix de 100% CONSOLES est garanti  
pour toute la durée de votre abonnement**

**Pour tout renseignement, appelez Isabelle au 02-47-87-01-76**

## BULLETIN D'ABONNEMENT

**A retourner accompagné de votre règlement à :**

**100% CONSOLES - Service abonnements - BP 72 - 37390 LA MEMBROLLE-SUR-CHOISILLE**

**OUI, je m'abonne!** pour 11 numéros, 273F au lieu de 385F.

Je règle :

**en 1 chèque bancaire ou postal de 273F à l'ordre de MON JOURNAL ADOMEDIAS**

**en 3 chèques bancaires ou postaux de 91 F à l'ordre de MON JOURNAL ADOMEDIAS,**

le premier sera débité dès l'enregistrement de mon abonnement, le 2ème 30 jours plus tard, le 3ème 60 jours plus tard.

**en mandat-cash**

**par carte bancaire**

Signature obligatoire :

N°

Expire le :  /

Nom : .....

Adresse .....

Prénom .....

.....

Code Postal Ville :

Prévoir un délai de 4 à 6 semaines pour la mise en place de l'abonnement.

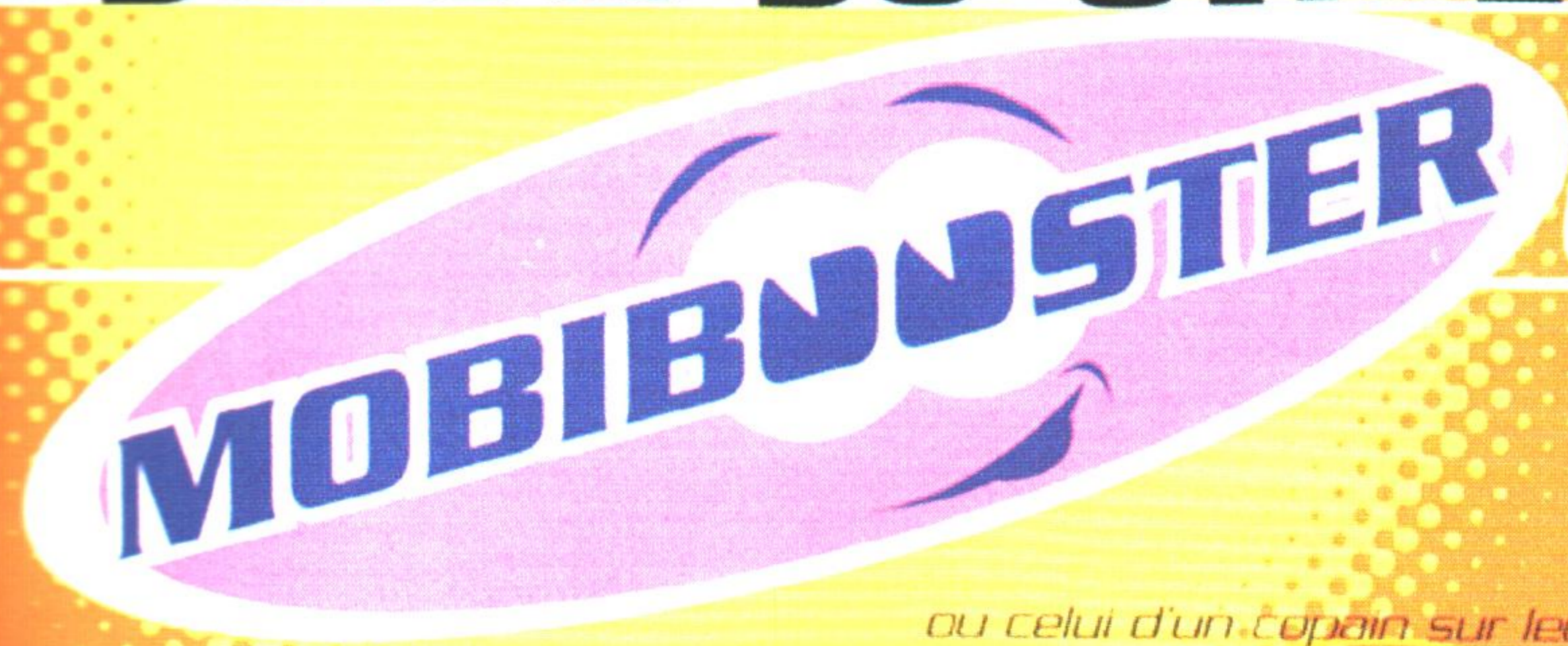
**Offre valable jusqu'au 31/07/2001, uniquement en France métropolitaine.**

Pour l'étranger, nous consulter au 02-47-87-01-76. Chaque numéro de 100% CONSOLES est en vente au prix de 35F.

Conformément à la loi informatique et liberté, vous bénéficiez d'un droit d'accès et de rectification sur les informations vous concernant. Dans ce cas, veuillez contacter le service abonnement.



# DONNE DU STYLE À TON PORTABLE!



## 08 68 68 13 18\*

**1/ APPELE LE 08 36 68 13 18\***

de n'importe quel téléphone fixe ou portable

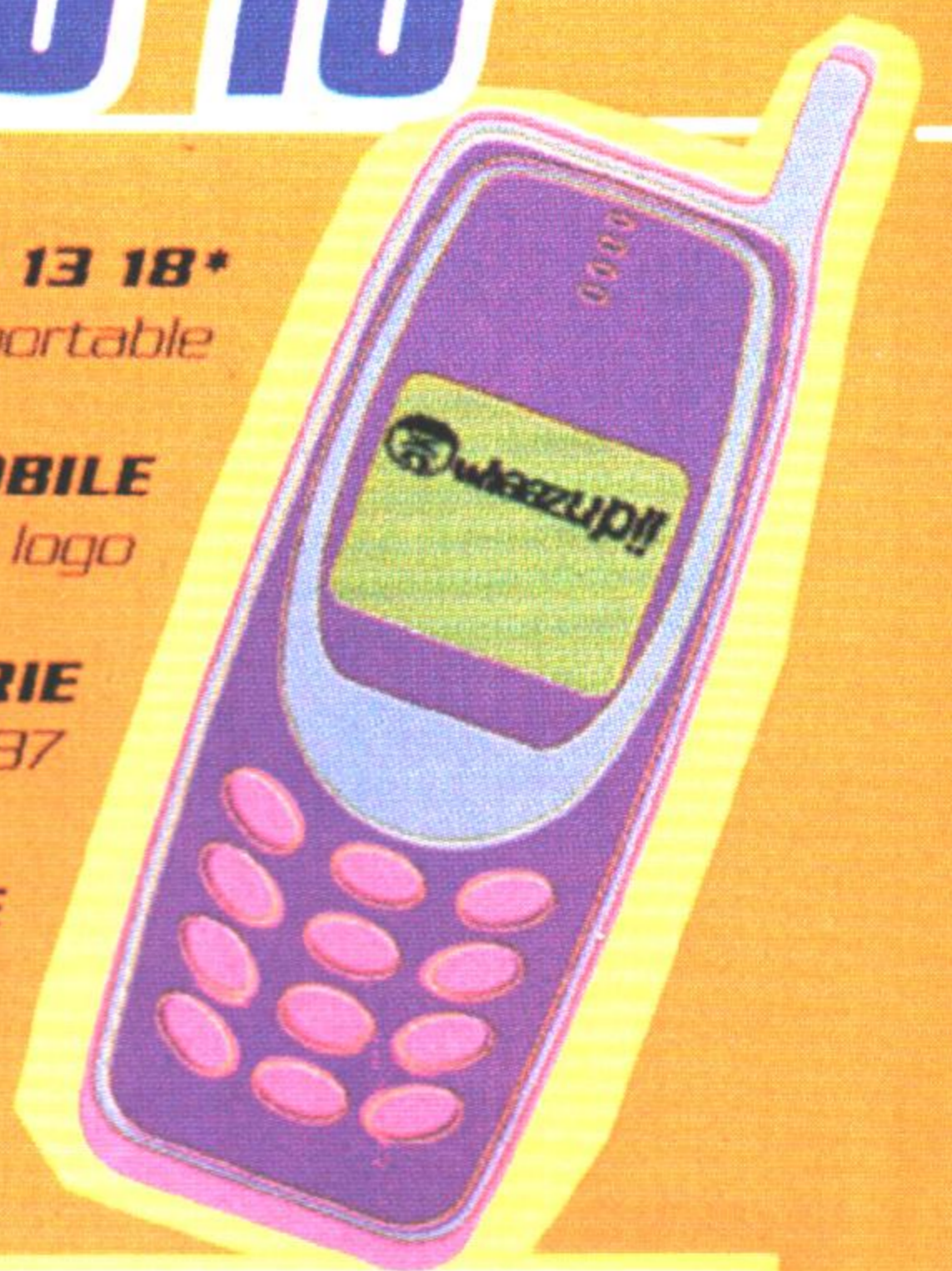
**2/ ENTRE TON NUMÉRO DE MOBILE**

ou celui d'un copain sur lequel tu veux télécharger une sonnerie ou un logo

**3/ SELECTIONNE LE LOGO OU LE CODE SONNERIE**

par exemple pour le logo  le numéro de référence est le 705387

**4/ APRES QUELQUES MINUTES TU RECEVRAS LE LOGO OU LA SONNERIE**  
sur le numéro de mobile que tu nous auras communiqué.



### TÉLÉCHARGE DES LOGOS ET DES SONNERIES!

- SONNERIES**
- Oye Como Va (T.Puente) 407428
  - Let it be (lennon/cartney) 407740
  - Oops I did it again (rami/bs) 407250
  - I turn to you (aguilera) 407259
  - La Marseillaise (R. de Lisle) 407727
  - James Bond (Norman/Barry) 407687
  - La Panthère Rose (H. Mancini) 407693
  - We are the champions (F.Mercury) 407408
  - Sex Bomb (T. Jones) 407480
  - Mambo 5 (prado) 407364
  - American Pie (McLean) 407370
  - Staying Alive (Gibb) 407231
  - Spice Up your Life (Stannard/Rowe) 407453
  - Viva Forever (stannard/rowe) 407452
  - Macarena (Ruiz/Romero) 407628
  - Strangers in the Night (singleton/kampfer/snyder) 407743

**ANIMAUX**

303926	304227	202118	202732	303602	303957	100373
304166	304834	202138	302552	303906	303975	100082
304197	701903	202728	303495	303925	303537	100365

**FUN**

705387	200710	704732	301055	201289	704997	200479
201658	200712	303337	301059	201271	201817	702114
201657	704686	100001	100393	180105	201893	705376
100155	704729	100190	100052	100111	300778	300046
300049	303280	100086	100081	304416	705263	202092
303380	180107	300832	304420	202053	100335	303360
202096	300823	304361	303371	201911	200598	100339

**LOVE**

202176	200886
200393	200957
200868	704976
304357	200454

**ASTRO**

705241	705244	705247	705251
705242	705245	705249	300756
705243	705246	705250	300754

Les logos sont compatibles avec les Nokia : nk402, nk702, 3210, 3310, 6090, 6110, 6130, 6130i, 6150, 6150 x, 6210, 6250, 7110, 7160, 8110i, 8210, 8250, 8290, 8810, 8850, 8900, 9000i, 9110. Les sonneries sont compatibles avec les Nokia suivants : nk402, nk702, 3210, 3310, 6090, 6110, 6130, 6130i, 6150, 6150 x, 6210, 6250, 7110, 7160, 8110i, 8210, 8250, 8290, 8810, 8850, 8900, 9000i, 9110, ainsi qu'avec les modèles Sagem MC 932, MC938, MC940, MC950, MC959 et MC9500.  
Demande la permission à tes parents ou à la personne qui paye la facture téléphonique avant d'appeler. \* 2.21 F la minute. RCS LYON 432 240 364





Envie d'être  
à la place  
du monsieur?

**CONFIDENTIAL MISSION™**



Dreamcast

Il était une fois... "deux agents très spéciaux", diligentés pour sauver le monde en combattant les groupes terroristes qui veulent s'en rendre maître par la violence et la dictature... Visez précisément, mais n'ayez pas le doigt trop lourd sur la gâchette de votre gun : il les faut "vivants".

Sega et Dreamcast sont des marques déposées de Sega Corporation, 2001 © SEGA CORPORATION, 2000.

[www.dreamcast-europe.com](http://www.dreamcast-europe.com)

**SEGA®**