

# Nintendo®



NUMÉRO 4  
SEPTEMBRE 2002

## LE MAGAZINE OFFICIEL

100 % GAMECUBE &  
GAMEBOY ADVANCE

### LES GUIDES DE JEU !



#### SSX TRICKY

Le plan de tous les circuits !



#### RESIDENT EVIL

Les plans de la mission Jill !



#### BREATH OF FIRE

La carte du monde + les secrets !

ET AUSSI :

- SONIC ADVENTURE 2 (spécial Chaos)
- GOLDEN SUN (partie 4)

### EN TEST !

- GameCube • Resident Evil • F1 2002  
• Red Card • Gauntlet Dark Legacy  
GBA • Driver 2 • Castlevania • Turok Advance  
• Super Ghouls N' Ghosts • Guy Roux Manager...

## PRENEZ UN BAIN DE SOLEIL AVEC...

# SUPER MARIO SUNSHINE

## LE MASTODONTE DU JEU PUISSANCE GAMECUBE !



### AVANT-PREMIÈRES !

- Eternal Darkness
- Rayman 3
- Timesplitters II
- Legend of Zelda (GBA)

future  
france  
Media with passion

L 12330 - 4 - F : 5,99 €

Printed in France / Imprimé en France

NINTENDO LE MAGAZINE OFFICIEL

SEPTEMBRE 2002

NUMÉRO 4

SUPER MARIO SUNSHINE

Belgique/Luxembourg : 7,50 € - Suisse : 13 FS



LES ADULTES AUSSI  
PEUVENT AVOIR PEUR

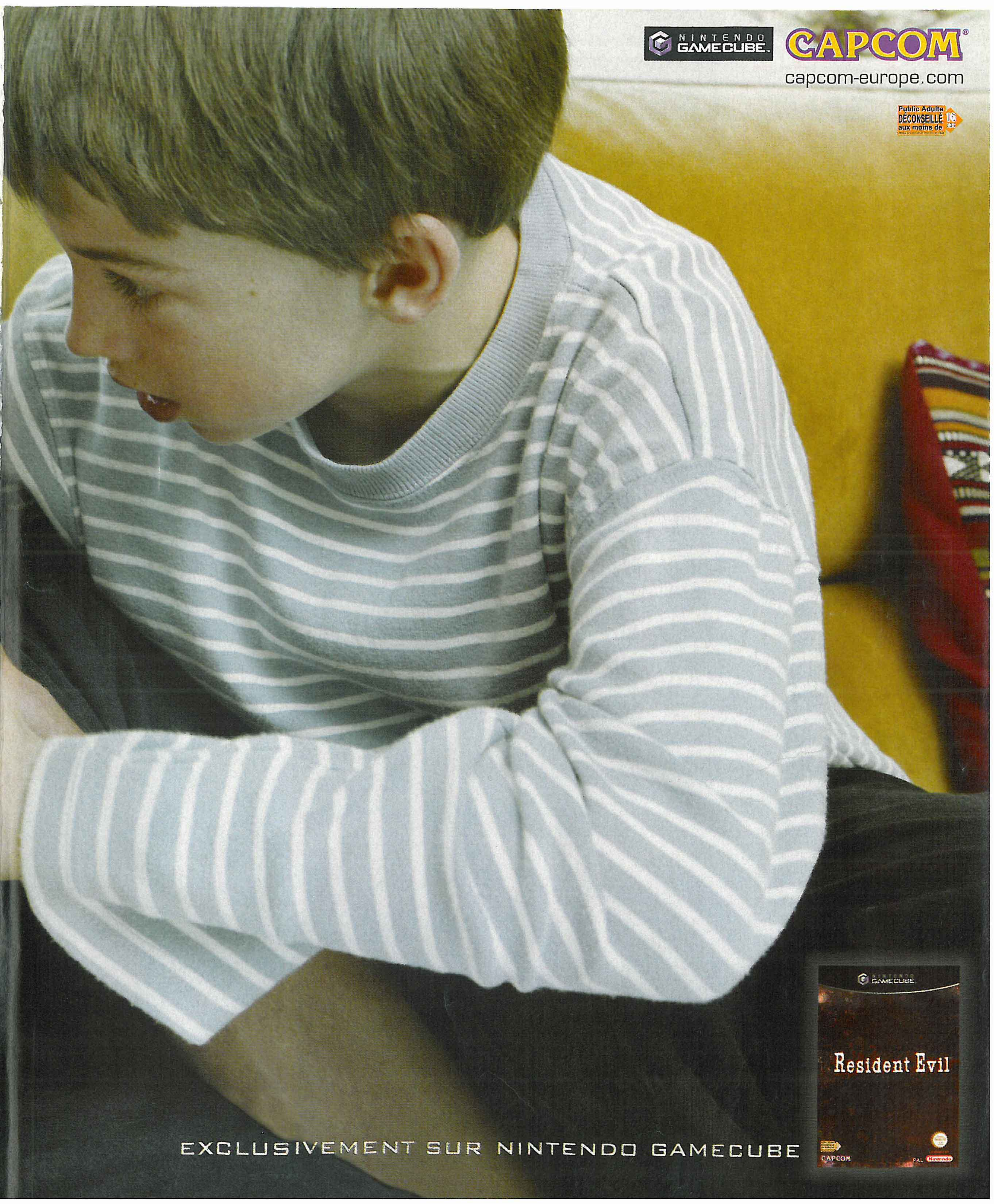


NINTENDO  
GAMECUBE

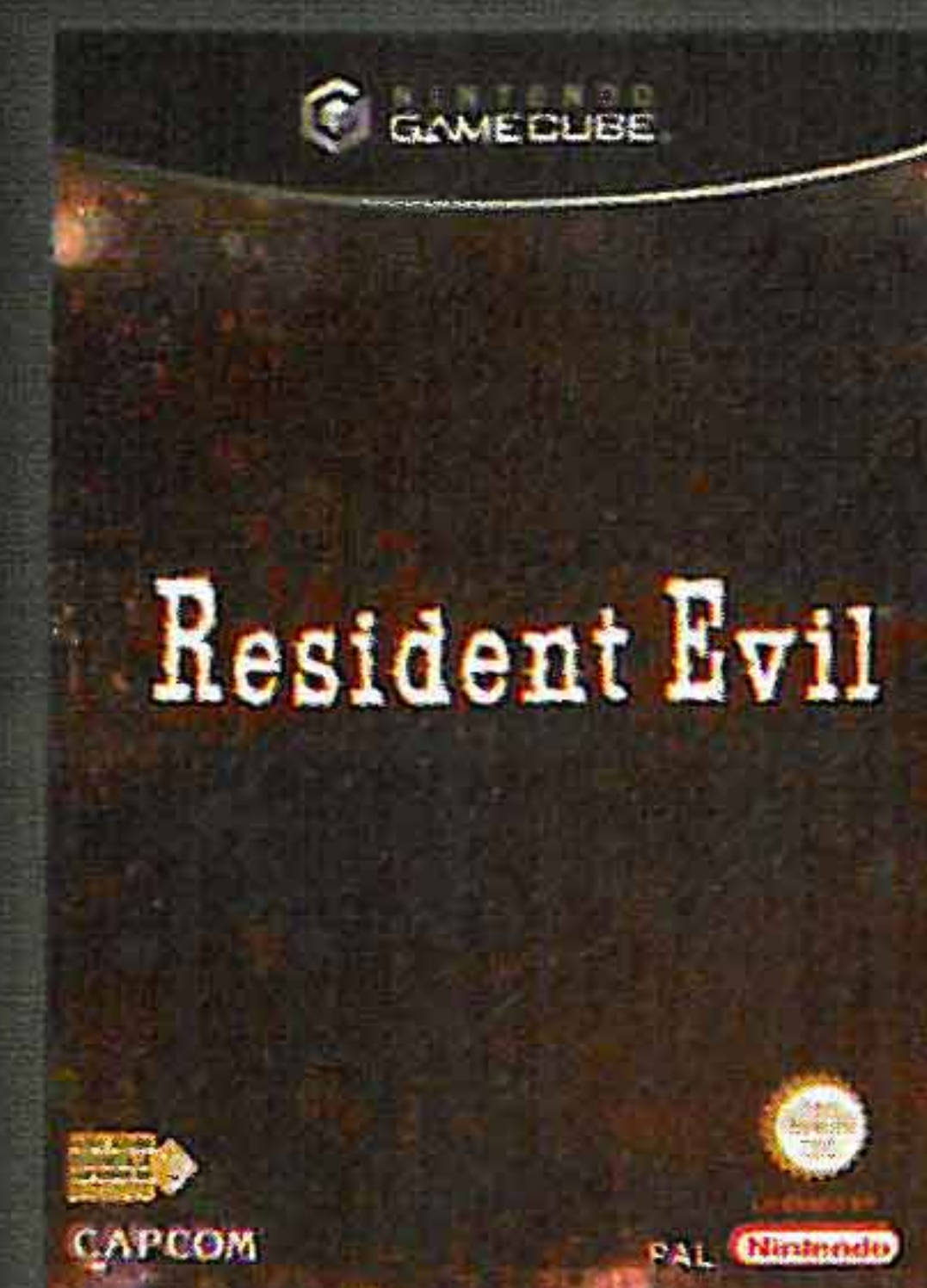
CAPCOM®

capcom-europe.com

Public Adulte  
DÉCONSEILLÉ 16  
aux moins de  
ans



EXCLUSIVEMENT SUR NINTENDO GAMECUBE





 NINTENDO  
GAMECUBE™



 PIKMIN™

Les pikmin font  
votre sale boulot.

LA VIE EST UN JEU

[www.nintendo.fr](http://www.nintendo.fr)



# Nintendo®

## LE MAGAZINE OFFICIEL

### Numéro 4 – Septembre 2002

101-109, rue Jean-Jaurès – 92300 Levallois-Perret  
Tél. : 33 (0) 1 41 27 38 38  
Fax : 33 (0) 1 41 27 38 00 (Administration)

#### ABONNEMENTS

26, bd Paul-Vaillant-Couturier,  
94851 Ivry-sur-Seine Cedex.  
Tél. : 01 46 72 50 89 - Fax : 01 49 60 10 55  
E-mail : futurenet@abocom.fr  
Tarif France 1 an : 55 € - Étranger : nous consulter

**Directrice de la publication :** Saghi Zaimi  
**Directeur du magazine, éditeur :** Vincent Alexandre  
vincent.alexandre@futurenet.fr  
**Directeur du développement :** Xavier Levy (38 04)  
xavier.levy@futurenet.fr

#### RÉDACTION

Tél. : 33 (0) 1 41 27 38 38  
Fax : 33 (0) 1 41 27 38 39  
E-mail : lecteurs.nintendo@futurenet.fr

**Rédacteur en chef :** Julien Van de Steene (66 05)  
julien.vandesteene@futurenet.fr

**Premier rédacteur graphiste :** Franck Mocozet  
**Photographe :** Benoît Moyen

#### ONT COLLABORÉ À CE NUMÉRO

Akouel, William Audureau, Annick Chollat, Xavier Dominique,  
Michel Henry, Maud Jardon, Nathalie Josso, Aymeric Lallée,  
Marie-Mechtilde Mahieu, Mysti, Laetitia Quintano,  
Stonehenge, Wonder.

#### PUBLICITÉ

Tél. : 01 41 27 38 38  
Fax : 01 41 27 38 00

**Responsable trafic :** Maguy Édouard (38 17)  
maguyedouard@futurenet.fr

**Ont participé à ce numéro :** Sidonie Collet, Nicolas  
Lelier-Lacaze, Guillaume Pontoire, Vincent Saulnier.

#### FABRICATION

**Responsable de la fabrication :** Jacqueline Galante  
**Assistants de fabrication :** Sabine Buchet (38 70),  
Bénédictine Hémyry (34 50)

#### DIFFUSION

**Responsable abonnements :** Thibault Bechet  
**Chef de produit vente au numéro :** Sylvain Duburquois  
*Nintendo Le Magazine Officiel* est édité par Future  
France, S.A. à Directoire  
et Conseil de surveillance  
au capital de 45 750 euros.  
Siège social : 101-109, rue Jean-Jaurès -  
92300 Levallois-Perret - RCS Nanterre - B 388 330 417 -  
Principal associé : Future Holdings 2002 Limited.

**Présidente du Directoire :** Saghi Zaimi

**Directrice des magazines Business & Internet :** Saghi Zaimi  
**Directeur des magazines Entertainment :** Vincent Alexandre  
**Directrice des ressources humaines :** Catherine Bouvier  
**Directeur de la diffusion :** Thierry Cagnion  
**Directeur commercial :** Jérôme Adam  
**Directeur de la fabrication :** Jean-Michel Durand  
**Directrice administrative et financière :** Jane Wray  
**Directeur des systèmes informatiques :** Georges Pécontal  
**Directeur artistique adjoint :** Nicolas Carry

**Distribution :** MLP - Réassorts

(uniquement pour les diffuseurs et les dépositaires de presse)  
Plate-forme de Saint-Barthélemy-d'Anjou - Tél. : 02 41 27 53 12  
Plate-forme de Saint-Quentin-Fallavier - Tél. : 04 74 82 63 04  
Impression : Didier-Québecor, 77000 Torcy  
Dépôt légal : à parution  
Copyright Future France 2002.

La rédaction n'est pas responsable des textes, illustrations et photos qui lui sont  
communiqués par leurs auteurs. La reproduction totale ou partielle des articles publiés  
dans *Nintendo Le Magazine Officiel* est interdite sans accord écrit de la société  
Future France. Sauf accord particulier, les manuscrits, photos et dessins adressés  
à *Nintendo Le Magazine Officiel* publiés ou non, ne sont ni rendus, ni renvoyés.  
Les indications de prix et d'adresses figurant dans les pages rédactionnelles sont  
données à titre d'information, sans aucun but publicitaire.

Ce numéro du *Nintendo Le Magazine Officiel* contient : 1 supplément de 36 pages.

Future France est une filiale du groupe The Future Network plc. The Future Network plc  
a pour mission de répondre aux besoins d'information de groupes de gens  
qui partagent une même passion. Notre but est de satisfaire cette passion, en créant  
des magazines et des sites Internet offrant une information fiable et de qualité  
et de nombreux conseils pour gagner du temps ou de l'argent, mais qui procurent  
en même temps un réel plaisir de lecture ou de navigation. Cette stratégie simple  
a contribué à faire de notre entreprise l'un des groupes media dont la croissance est  
la plus forte dans le monde. Basé dans 4 pays, The Future Network publie aujourd'hui  
plus de 100 magazines, 20 sites Web, et plusieurs réseaux Internet. Le Groupe lance  
également 42 magazines dans 30 pays.

The Future Network est une société cotée à la Bourse de Londres (Code : FNET).

Media with passion

www.thefuturenetworkplc.co.uk

Bath, London, Milan, New York, Paris, San Francisco



uelles vacances !  
Cette année, nous nous  
sommes envolés  
pour Dolphic Island,

île de rêve dont la brochure  
avait su nous vanter les mérites :  
hôtel avec vue sur la mer, plages  
de cocotiers, village construit  
sur des palmiers géants,  
spots de plongée sous-marine  
dans une crique paradisiaque...  
Dépaysement garanti ! Et nous  
n'avons pas été déçus. L'atterrissage  
en catastrophe de l'avion n'était  
en effet qu'un préambule  
à nos autres soucis. Du moins,  
à ceux de la population locale,  
victime d'une vague de pollution  
sans précédent. Vacances pourries ?  
Pas vraiment... Car c'est bien  
installés au fond de nos fauteuils  
que nous avons passé une grande  
partie de notre temps estival,  
manette de GameCube en main  
et miniDVD de *Super Mario Sunshine*  
dans la console ! Avec pour seul but  
de vous préparer à l'arrivée de ce jeu  
en Europe, le 4 octobre prochain.  
Enfin, pour seul but... si l'on passe  
sous silence le plaisir incomparable

que nous procure cette dernière  
production de Shigeru Miyamoto !  
Mais nous en reparlerons, comptez  
sur nous. En attendant, vous vous  
ferez bien quelques petites frayeurs  
aux commandes du délectable  
*Resident Evil*, dont la sortie est prévue  
pour mi-septembre. Vous apprécierez  
alors certainement le guide complet,  
dont la suite arrive le mois prochain,  
avec plans détaillés comme vous  
n'en trouverez nulle part ailleurs.

## BONS PLANS

À moins que votre tasse de thé ne soit  
le surf des neiges : là aussi, des plans  
vous attendent, en accompagnement  
de l'excellent *SSX Tricky*. Même  
combat pour *Golden Sun*, *Breath  
of Fire II* ou *Sonic Adventure 2  
Battle*... et ce n'est qu'un début ! ❖

*Julien Van de Steene*

**Rédacteur en chef**



## EN COUVERTURE ! SUPER MARIO SUNSHINE

34
Spécial
→ SUPER MARIO SUNSHINE

# SUPER MARIO SUNSHINE



Après un Luigi's Mansion délirant en hors-d'œuvre, le GameCube s'appête à déguster son plat principal, le phénoménal Super Mario Sunshine ! Six ans déjà que cette seconde mouture 3D du pionnier mousquetaire se fait attendre, et nous avons enfin pu nous plonger dans la version définitive. En attendant le rest le mois prochain, voici, comme si vous y étiez, un premier tour d'horizon.

William Audebert

**WELCOME TO DOLPHIN ISLAND !**  
Tous les joueurs ont dans l'esprit de Mario, l'astérisque orange sur ses épaules, un héros de système. C'est et est remarquablement adapté à l'âge de nos parents les protagonistes et surtout le même héros de personnages de dessin animé. Mario la franchise Family et leur conseiller astère de Sun sont dans leur élément, la direction de leur jeu de jeu. Sur l'île de Dolphin, on peut notamment assister aux épisodes les plus amusants des aventures de Dolphin Island, Super Mario Sunshine l'histoire classique qui se déroule en arrière-plan.

Le premier niveau est très simple, comparé à ce qui vous attendra par la suite. Une partie de tourisme !

**« Cette fois, l'ennemi de Mario est son propre sosie ! Le scénario réserve quelques surprises de taille. »**

« Si l'on revient à la base, une fois de plus on retrouve le héros de Mario, un héros de dessin animé. C'est très agréable, mais on se demande pourquoi. En attendant le mois prochain, voici, comme si vous y étiez, un premier tour d'horizon.

William Audebert

➔ Pénétrez dans Super Mario Sunshine par la grande porte avec ce spécial de 7 pages !

### GUIDE DE JEU SSX TRICKY

### GUIDE DE JEU RESIDENT EVIL

54
Guides
→ SSX TRICKY

# SSX TRICKY

maîtriser les pentes  
glissantes ne vous effraye pas ?  
Alors ruez-vous sur ce guide détaillé  
de toutes les pistes du World Circuit,  
et de ses raccourcis les plus bénéfiques  
et dangereux !

#### LE B.A.-BA du snowboarder

**FAITES MONTER L'ADRENALINE**  
Pour être un snowboarder, il faut d'abord être un snowboarder. C'est-à-dire que pour profiter pleinement de ce sport, il faut avoir une certaine expérience. Si vous débutez, n'hésitez pas à demander conseil à un professionnel. Il pourra vous expliquer les bases et vous aider à éviter les erreurs les plus courantes. N'oubliez pas non plus de bien régler votre équipement, car une mauvaise configuration peut vous coûter cher.

**ET LÂCHEZ-VOUS !**  
Une fois que vous avez acquis un certain niveau, il est temps de lâcher le frein et de vous laisser aller. Mais attention, lâcher le frein ne signifie pas lâcher le contrôle. Il faut toujours garder un œil sur sa trajectoire et être prêt à réagir en cas de danger. C'est en maîtrisant l'art du lâcher-prise que l'on peut véritablement profiter de ce sport.

#### LE PARADIS LUSTE

Il y a un lieu où les snowboarders se réunissent pour profiter de la neige et de la vieillesse. C'est le paradis. Mais attention, ce paradis n'est pas toujours ce qu'il paraît. Il y a souvent des pièges cachés dans ces lieux paradisiaques. Si vous voulez vraiment profiter de votre séjour, vous devez savoir reconnaître ces pièges et les éviter.

42
Guides
→ RESIDENT EVIL

# RESIDENT EVIL

Voici les plans complets  
de l'aventure de Jill  
Valentine ! De quoi  
profiter au mieux de ce  
chef-d'œuvre du genre  
et pacifier le manoir en  
un rien de temps. À vos  
lance-roquettes, ça va  
saigner !

#### COMMENT ÇA MARCHE ?

Le jeu Resident Evil est un jeu de rôle en temps réel. Vous incarnez Jill Valentine, une agent de la police de Raccoon City. Vous devez enquêter sur une série de meurtres mystérieux qui se produisent dans la ville. Vous découvrirez que ces meurtres sont liés à une organisation secrète qui cherche à créer une arme biologique.

#### L'ART DE LA SURVIE !

Resident Evil est un jeu de survie. Vous devez utiliser votre intelligence et votre équipement pour survivre aux attaques des zombies. Vous devez également gérer votre inventaire et votre santé.

➔ Tous les raccourcis indispensables de SSX Tricky dévoilés !

➔ Les plans complets du scénario de Jill !



08

Actualités

**UN BON TRIP !**  
**ETERNAL DARKNESS**  
**SANITY'S REQUIEM**

Attention, petite bombe en devenir : Nintendo et Silicon Knight s'approprient à son tour un titre capable de vous faire perdre les pedales... et de vous pousser à en redemander tellement c'est bon !

**ACTUALITÉS**

Le jeu Eternal Darkness: Sanity's Requiem est un jeu d'horreur en 3D pour Game Boy Advance. Il est développé par Silicon Knight et édité par Nintendo. Le jeu est basé sur le moteur de jeu Unreal Engine 2.5. Le jeu est considéré comme l'un des meilleurs jeux d'horreur jamais développés sur une console portable.

**ETERNAL DARKNESS**

Le jeu Eternal Darkness: Sanity's Requiem est un jeu d'horreur en 3D pour Game Boy Advance. Il est développé par Silicon Knight et édité par Nintendo. Le jeu est basé sur le moteur de jeu Unreal Engine 2.5. Le jeu est considéré comme l'un des meilleurs jeux d'horreur jamais développés sur une console portable.

**ETERNAL DARKNESS**

Le jeu Eternal Darkness: Sanity's Requiem est un jeu d'horreur en 3D pour Game Boy Advance. Il est développé par Silicon Knight et édité par Nintendo. Le jeu est basé sur le moteur de jeu Unreal Engine 2.5. Le jeu est considéré comme l'un des meilleurs jeux d'horreur jamais développés sur une console portable.

**CONCOURS**

Le jeu Eternal Darkness: Sanity's Requiem est un jeu d'horreur en 3D pour Game Boy Advance. Il est développé par Silicon Knight et édité par Nintendo. Le jeu est basé sur le moteur de jeu Unreal Engine 2.5. Le jeu est considéré comme l'un des meilleurs jeux d'horreur jamais développés sur une console portable.

**CE MOIS-CI DANS Nintendo®**  
 LE MAGAZINE OFFICIEL

**Actualités ..... p. 8**  
**LES GUIDES DE A À Z**

- Ace Golf ..... p. 10
- Blood Omen 2 ..... p. 10
- Burnout 2 ..... p. 18
- Eternal Darkness ..... p. 8
- Evolution Worlds ..... p. 12
- F-Zero ..... p. 14
- Godzilla Domination ..... p. 16
- Legend of Zelda : A Link to the Past ..... p. 23
- Mystic Heroes ..... p. 24
- Rayman 3 ..... p. 20
- Freestyle ..... p. 22
- Rocky ..... p. 16
- Shox ..... p. 26
- Sonic Advance ..... p. 14
- Soul Calibur II ..... p. 15
- SSX Tricky GBA ..... p. 12
- Star Wars : The Clone Wars ..... p. 15
- Star Wars Bounty Hunter ..... p. 10
- Super Monkey Ball 2 ..... p. 16
- Super Monkey Ball GBA ..... p. 15
- Timesplitters II ..... p. 28
- V-Rally 3 ..... p. 14
- Capcom Vs SNK ED ..... p. 14
- WWE Wrestle Mania X8 ..... p. 12

**Spécial Super Mario Sunshine ..... p. 34**

**Tests ..... p. 95**  
**LES TESTS DE A À Z**

- F1 2002 ..... p. 102
- Gauntlet Dark Legacy ..... p. 110
- Red Card ..... p. 104
- Resident Evil ..... p. 96
- Agressive Inline ..... p. 105
- Castlevania : Harmony of Dissonance ..... p. 98
- Driver 2 ..... p. 109
- GT Advance 2 Rally Racing ..... p. 106
- Guy Roux Manager 2002 ..... p. 110
- Monster Jam ..... p. 105
- Maximum Destruction ..... p. 105
- Nick Toons Racing ..... p. 106
- Peter Pan ..... p. 105
- Scoubidou ..... p. 108
- Speedball II ..... p. 108
- Star X ..... p. 110
- Super Ghouls N' Ghosts ..... p. 100
- Top Gun ..... p. 106
- Turok Evolution ..... p. 108

**OBSCUR**

Les zombies de Resident Evil, les vampires de Castlevania, les héros de Driver 2 : septembre est le mois obscur des consoles Nintendo !

**Guides de jeu p. 42**  
**LES GUIDES DE A À Z**

- Breath of Fire II ..... p. 70
- Golden Sun ..... p. 76
- Resident Evil ..... p. 42
- Sonic Adventure 2 Battle ..... p. 64
- SSX Tricky ..... p. 54

**Contact ..... p. 86**

- Courrier ..... p. 86
- Challenge ..... p. 88
- HiScores ..... p. 90
- Tops Lecteurs ..... p. 92

**Le premier thriller psychologique se dévoile.**

**96**

**CHASSE AU VAMPIRE**  
**CASTLEVANIA**  
**HARMONY OF DISSONANCE**

La série mythique de Konami est de retour sur GBA dans un jeu de plate-forme mâtiné d'aventures des plus palpitantes.

**TESTS**

Le jeu Castlevania: Harmony of Dissonance est un jeu d'action-aventure en 2D pour Game Boy Advance. Il est développé par Konami et édité par Nintendo. Le jeu est basé sur le moteur de jeu Game Boy Advance. Le jeu est considéré comme l'un des meilleurs jeux de la série Castlevania jamais développés sur une console portable.

**CASTLEVANIA**

Le jeu Castlevania: Harmony of Dissonance est un jeu d'action-aventure en 2D pour Game Boy Advance. Il est développé par Konami et édité par Nintendo. Le jeu est basé sur le moteur de jeu Game Boy Advance. Le jeu est considéré comme l'un des meilleurs jeux de la série Castlevania jamais développés sur une console portable.

**Entre Castlevania et Ghouls N' Ghosts, la GBA se déchaine !**

**86**

**JURRIER**

**CONTACT**

Les lettres des lecteurs, vos questions, vos idées, vos critiques, vos suggestions, tout ce qui concerne le magazine, tout ça, tout ça, tout ça !

**LES ARRIVÉES**

Les nouveaux jeux de la semaine, les nouveautés, les sorties, tout ça, tout ça, tout ça !

**LES TESTS**

Les tests des nouveaux jeux, les critiques, les avis, tout ça, tout ça, tout ça !

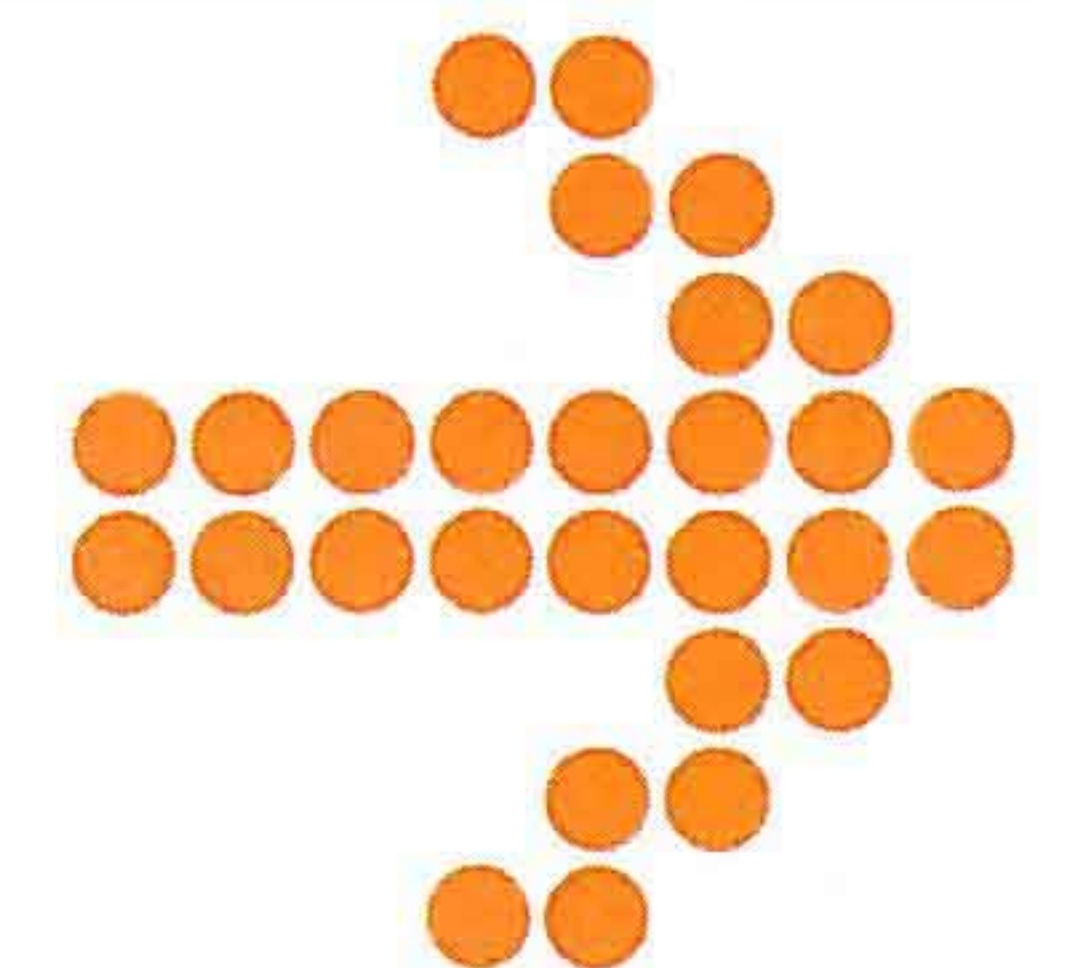
**LES GUIDES**

Les guides de jeu, les astuces, les conseils, tout ça, tout ça, tout ça !

**LES CONCOURS**

Les concours, les jeux, les cadeaux, tout ça, tout ça, tout ça !

**La rubrique des lecteurs, votre rubrique, c'est là.**





## UN BON TRIP !

# ETERNAL DARKNESS SANITY'S REQUIEM

Attention, petite bombe en devenir : Nintendo et Silicon Knight s'apprêtent à sortir un titre capable de vous faire perdre les pédales... et de vous pousser à en redemander tellement c'est bon !

### À NE PAS RATER !

RAYMAN 3 : HOODLUM HAVOC ..... p. 20



Le champion de la plate-forme made in France fait un retour fracassant sur le Nintendo GameCube !

TIMESPLITTERS 2 ..... p. 28



C'est à plusieurs que l'on s'amuse le mieux ! Timesplitters 2 nous le démontre de fort belle manière...

THE LEGEND OF ZELDA : A LINK TO THE PAST p. 23



L'épisode 2D le plus abouti de la saga de Link revient sur GBA et propose, en plus, un mode multijoueurs !



➔ GameCube



➔ GameBoy Advance



cause de son concept, nous étions sceptiques, mais beaucoup d'entre nous attendaient ce titre développé depuis plus de quatre ans par Nintendo. C'est tout d'abord sur la défunte N64 que *Eternal Darkness* devait voir le jour, mais les développeurs ont eu l'excellente idée d'attendre le GameCube pour pouvoir intégrer l'ensemble de leurs trouvailles. Un choix judicieux qui nous permet de profiter aujourd'hui d'un titre original, dans un genre que l'on croyait figé. Le secret tient en ces quelques mots : rester sain d'esprit ! Comme si vous plonger dans

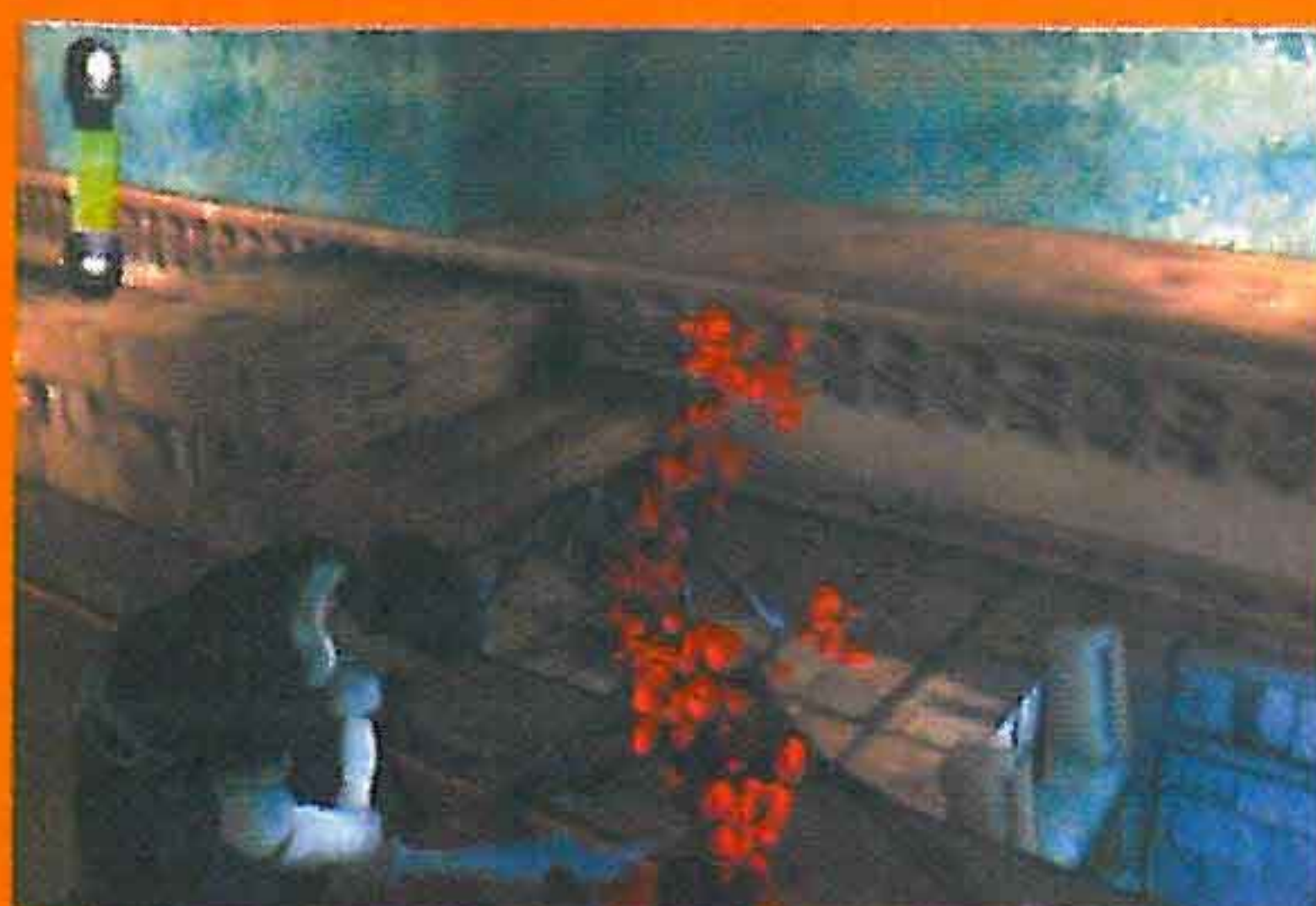
un véritable thriller psychologique au scénario torturé ne suffisait pas, Silicon Knight fait de vous la proie d'hallucinations particulièrement stressantes. Les héros (une bonne dizaine) sont confrontés à des situations insupportables, telles qu'être subitement entourés de cafards par milliers ou mieux, assister à la mort de leurs alter ego vieillissants en direct. Outre une mise en scène incroyablement inquiétante et une ambiance sonore travaillée à l'extrême qui tourmente en permanence le joueur, les protagonistes partent dans des délires des plus perturbants. Jugez plutôt : alors que vous contrôlez

➔ ÂMES SENSIBLES, S'ABSTENIR !



Au même titre que *Resident Evil*, *Eternal Darkness* fait dans le gore, le sombre, voire le très dérangeant. Ici, le héros se voit pourrir vivant à chaque pas effectué ! Grâce à une mise en scène magistrale, les amateurs de sensations fortes seront comblés.





• Achevez vos ennemis au sol pour reprendre vos esprits et éviter les délires qui vous emmèneraient sur de fausses pistes...



• Grâce à une maniabilité de qualité, vous ciblez facilement l'endroit à frapper dans les combats. Ici, la décapitation s'impose.



• Le Livre des damnés s'offre enfin à vous. C'est à l'intérieur de celui-ci que se trouvent tous les secrets des anciens...



• Spectres et autres fantômes sont chose commune dans *Eternal Darkness*. Mais la mise en scène est si bonne qu'on se laisse souvent surprendre.

Et d'ailleurs, était-ce réellement un cauchemar, ou une manière détournée de vous fournir des informations ? L'idée est donc de vous faire douter de ce que vous voyez. Le résultat est grandiose, et on ne peut en aucun cas douter de la qualité ludique de ce titre, tant réalité virtuelle et illusions y font bon ménage.

## RÉINCARNATIONS...

Une autre particularité d'*E.D.* réside dans son fantastique scénario, comparable à une machination temporelle. Celle-ci vous plonge dans une dizaine d'époques et de régions du globe différentes. Voilà



qui assure la diversité graphique, et vous fait profiter de l'excellent travail réalisé par l'équipe de développement. Chaque héros profite d'un background conséquent et joue un rôle déterminant dans l'histoire, afin d'apporter sa contribution à l'avènement ou la disparition du mal sur notre planète. Tout un programme... dont vous aurez tous les détails le mois prochain ! #

**Aymeric Lallée**

GENRE : ACTION / AVENTURE

ÉDITEUR : NINTENDO

SORTIE : FIN OCTOBRE

• Les monstres ont tendance à faire baisser votre barre de santé mentale. Abattez-les jusqu'au dernier pour garder vos esprits.

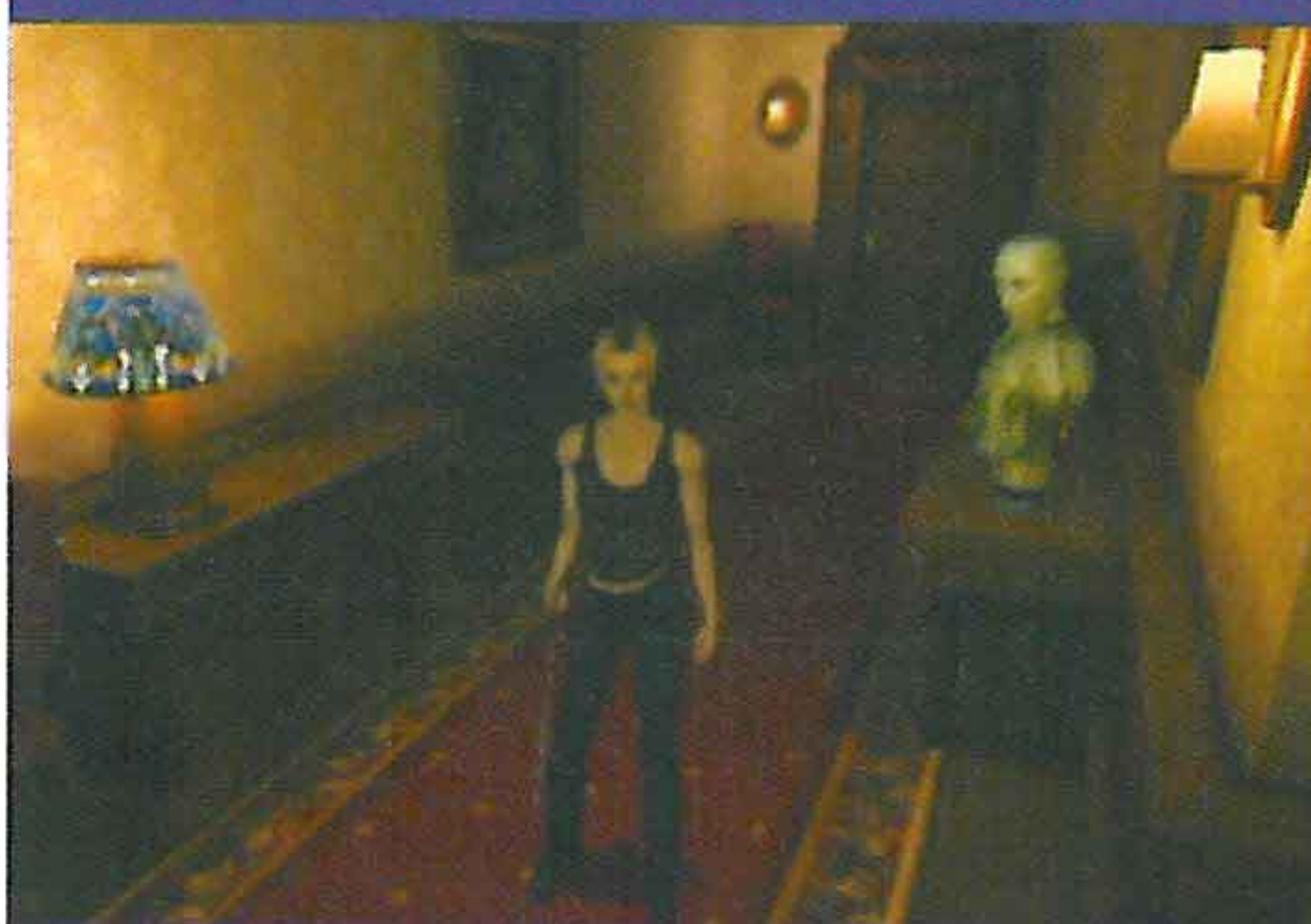
Karim, le faisant progresser dans un temple perse, vous entendez des pleurs d'enfants. Viennent s'ajouter du sang coulant sur les murs et des monstres à foison. Notre héros, à la santé mentale fragile, crie son désespoir et déclenche un sort de soins salvateur. Mais la magie censée lui faire échapper à une mort certaine le décapite dans la seconde ! Quelle surprise, d'autant que vous n'avez pas eu le temps de sauvegarder ! Un flash vous ramène dans la pièce précédente, il ne s'agissait que d'un cauchemar... Mais osez-vous pousser la porte précédemment franchie dans votre hallucination ?

## → L'ORIGINALITÉ, LE MAÎTRE MOT !

Silicon Knight ne s'est pas contenté d'un bon thriller et d'une idée originale : la santé mentale des héros.

L'architecture du jeu est, elle aussi, unique. L'héroïne, Alexandra Roivas, explore le manoir de son défunt aïeul. En résolvant certaines énigmes, elle trouve les pages du Livre des damnés. Celui-ci conte les aventures d'autres personnages que vous incarnez le temps de la lecture. Les pouvoirs obtenus

par ces derniers sont happés par le livre, ce qui permet à Alexandra d'utiliser des magies afin de progresser dans le manoir. De même, le système de combat vous laisse déterminer quelles parties du corps de vos ennemis frapper pour les handicaper plus efficacement. Cerise sur le gâteau, vous devez achever vos adversaires au sol pour regagner de la santé mentale ! C'est du délire, mais le résultat est, lui, bien réel, et particulièrement réussi.



• Votre barre de santé mentale est au plus bas. Est-ce pour cela que cette statue semble vous suivre du regard ? Hallucination ou réalité ?



## LE CLUB À LA MAIN ! ACE GOLF

**S**i les jeux de golf vous manquaient, rassurez-vous, la sortie d'*Ace Golf* est pour bientôt, et vous avez déjà, sans le savoir, un club à la maison. En effet,

la particularité de ce titre réside dans sa jouabilité exclusivement pensée pour la manette de votre GameCube. Le stick gauche dirige la visée, tandis que le stick jaune, lui, reprend exactement le mouvement du club effectué par le golfeur au moment du tir. Vous allez devenir de vrais sportifs sans faire le moindre effort ! La réalisation du jeu est d'un bon niveau, en particulier l'animation très réaliste de la balle. Le design SD (Super Deformed : petits personnages à grosse tête) rend le tout particulièrement mignon. #

GENRE : SIMULATION DE GOLF

ÉDITEUR : EIDOS

SORTIE : AUTOMNE 2002

• Des coups spéciaux pour des tirs de folie !

## LA CHASSE EST OUVERTE ! STAR WARS BOUNTY HUNTER

**I**ncarne Jango Fett, le chasseur de primes d'Episode 2 ! Recherchez les pires malfrats sur les planètes les plus mal famées de l'univers *Star Wars*. À vous de les ramener morts ou vifs afin de gagner plus d'argent, et d'acheter un matériel de chasse plus performant. D'un point de vue technique, *BH* s'annonce étonnant, avec des effets spéciaux du tonnerre propres à la version GameCube. *Bounty Hunter* explique officiellement l'histoire de ce mercenaire qui se déroule entre les deux premiers épisodes de la nouvelle trilogie de George Lucas. Les fans de Jango Fett auront de quoi s'occuper, puisque l'on nous promet plus d'une vingtaine d'heures pour venir à bout du jeu. #



• La prise en main du jeu est rapide et le plaisir immédiat.

GENRE : ACTION/AVENTURE

ÉDITEUR : LUCASARTS

SORTIE : AUTOMNE 2002

### ÇA ROULE POUR LE CUBE !



• Nintendo vient d'équiper un camion de 48 bornes de jeux GameCube, afin d'initier aux derniers hits disponibles les joueurs qui ne sont pas encore conquis par la console nouvelle génération du géant nippon. On a déjà vu le camion aux Solidays les 6 et 7 juillet derniers. Il sera présent lors du Salon du jeu vidéo qui se déroulera du 30 octobre au 3 novembre 2002 à Paris Expo, Porte de Versailles. Un rendez-vous incontournable pour tout fan de jeux vidéo qui se respecte ! #

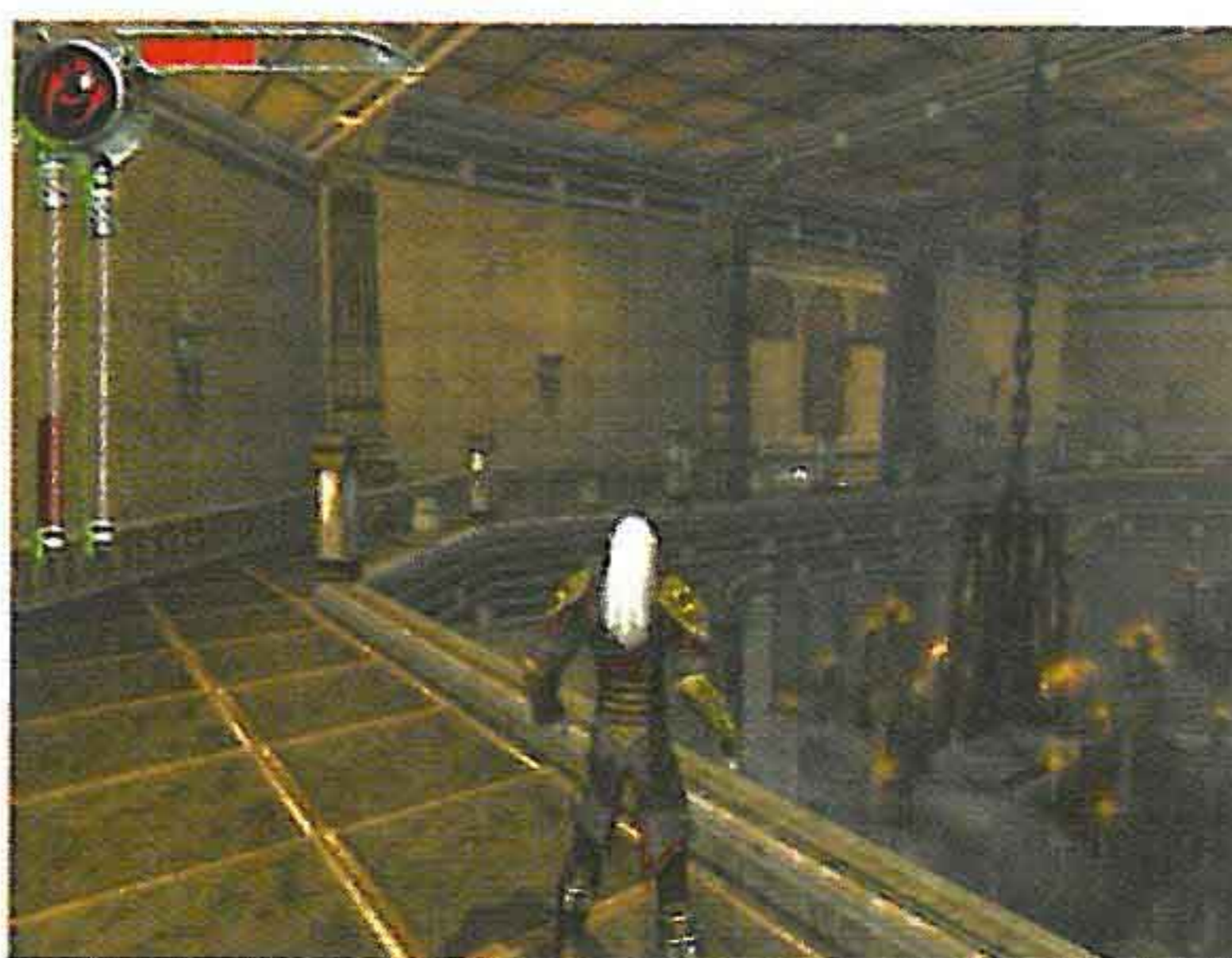
## BLOOD CUBE... BLOOD OMEN 2



• Le système de combat : intuitif et dynamique.

**L**a série des *Legacy of Kain* fait des merveilles depuis maintenant quelques années. Le premier du nom, *Blood Omen*, n'avait pas de successeur puisque les deux épisodes suivants, sortis sur d'autres supports, racontaient l'épopée de l'un des généraux de Kain, Raziel. Aujourd'hui, Eidos nous propose donc la suite directe des aventures de Kain dans un jeu, bien réalisé, d'action/aventure à la troisième personne. Les textures sont propres, les décors gigantesques, et l'animation qui faisait défaut sur les autres plateformes devrait être bonne. Un système

de combat dynamique et pratique promet des luttes riches en rebondissements, tandis que de nombreuses énigmes mettent vos neurones à rude épreuve. Kain possède des pouvoirs novateurs pour un titre du genre. Il peut se rendre invisible ou encore prendre le contrôle d'ennemis. Mais ce qui fait le réel intérêt de ce jeu, c'est bien son ambiance à la fois sombre et gore (Kain s'abreuve du sang d'innocents pour assurer sa survie),



• Les énigmes ne manquent pas dans *Blood Omen 2*.

ainsi que la complexité de son scénario. Les relations entre les différents protagonistes du jeu sont profondes. Enfin, soyez sans crainte : il n'est pas indispensable d'avoir joué le premier *Blood Omen* pour comprendre l'ensemble de l'histoire. #

GENRE : ACTION/AVENTURE

ÉDITEUR : EIDOS

SORTIE : AUTOMNE 2002

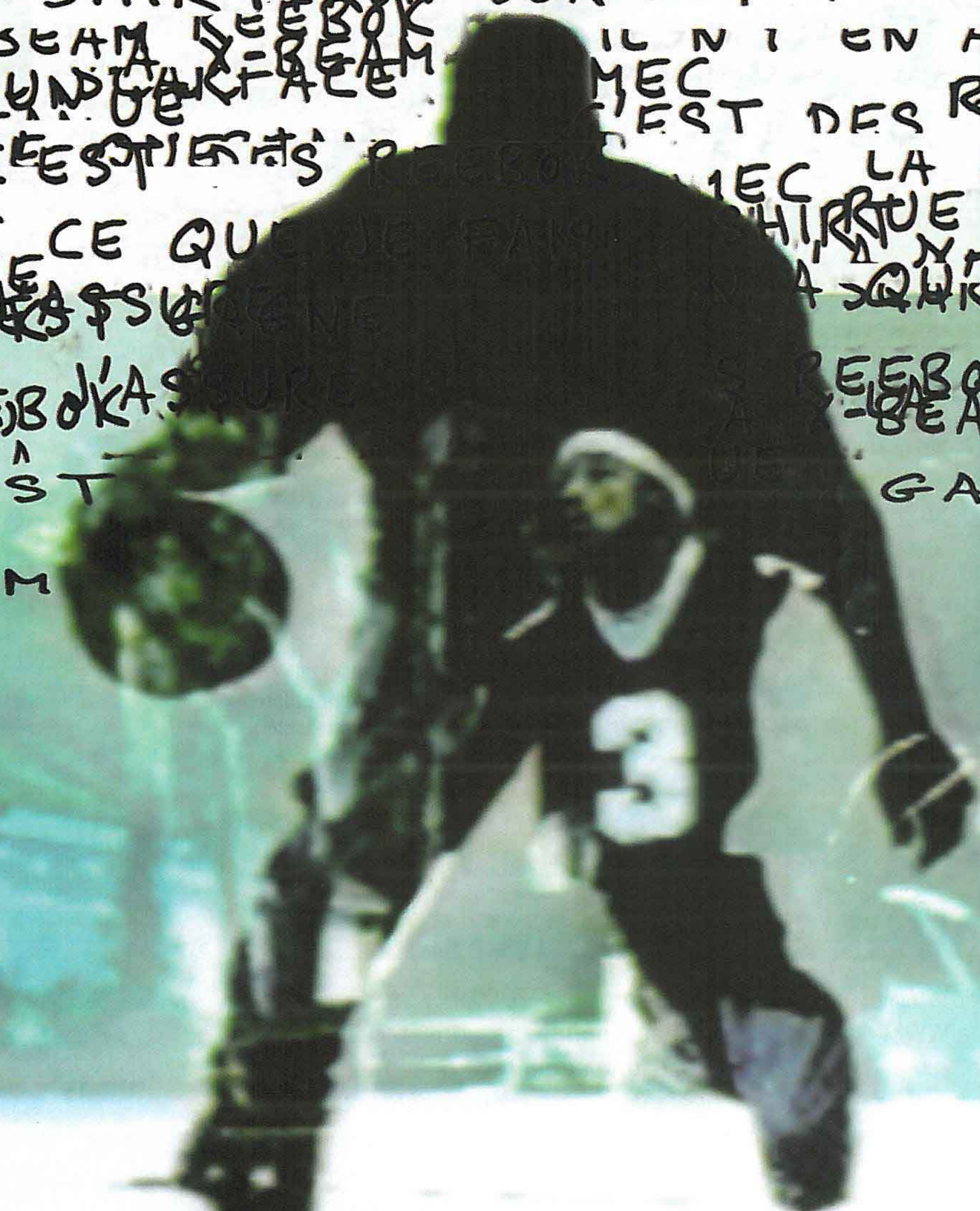






© 2002 Reebok. Tous droits réservés. Reebok, DMX et le logo vector (R) sont des marques enregistrées de Reebok. AD Armell Group

MOI, C'EST SCARFACE EN HOUTON MEC  
 ICI, C'EST T-SHIRT SUR MON T-SHIRT,  
 IL N'Y EN A QU'UN  
 SCARFACE QU'UN SCARFACE  
 ET A MES PIEDS, C'EST LA X-BEAM  
 ET LA RUE FAIT CE QU'ELLE VEUT  
 AVEC LA X-BEAM  
 C'EST LA X-BEAM  
 LES FADES REEBOK A SUIVI  
 LE COMBAT EST  
 LA FRANCHISE  
 X-BEAM



STEVE FRANCIS - NBA



FRANCHISE X-BEAM





LA CHANCE AUX CHANSONS



• Incroyable mais vrai ! Les Pikmin savent chanter ! Nintendo vient de commercialiser un CD de la BO du jeu avec les paroles en français. Ce produit typiquement japonais a fait des ravages au pays du soleil levant. En France, les fans du jeu ne manquent pas non plus, c'est pourquoi nous vous conseillons de vous précipiter chez le disquaire le plus proche si vous espérez obtenir ce disque commercialisé en version limitée. #

POUR CET HIVER !  
**SSX TRICKY**



• Les grinds et figures restent impressionnants.

**O**n finirait par croire que tout est possible pour la GameBoy Advance ! Une version de *SSX Tricky* sera disponible dès cet hiver. Malgré les incontournables concessions que devront faire les développeurs, les environnements du jeu restent tout de même en 3D. De petits sprites assez détaillés font office de personnages. La plupart des rotations et figures disponibles dans la version originale sont de la partie. On peut même compter sur la figure spéciale nommée Tricky

et sur le boost d'accélération. D'après les premières vidéos, le moteur du jeu est excellent, et les ralentissements inexistant ! Élément indispensable : l'impression de vitesse, qui demeure aussi bonne que celle de la version d'origine. Pour résumer, ça sent la petite bombe que les possesseurs de Moon Boots et vos GBA ! #

GENRE : SURF

ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS

SORTIE : HIVER 2002



• Les textures sont propres et l'animation excellente.



COUPS DE CHAISE ET MARTEAU-PILON

**WWE WRESTLE MANIA X8**

**N**intendo et la WWE (nouveau nom de la WWF) continuent sur GameCube une route bien entamée depuis plusieurs années sur N64 avec des jeux comme

*Wrestlemania 2000* et *No Mercy*. On ne change pas une tag team qui gagne et qui ravit unanimement les fans de catch sur la planète entière. *Wrestle Mania X8* reprend le système de combat qui a déjà fait ses preuves, tout en proposant des graphismes remis au goût du jour et une actualisation des lutteurs de cette prestigieuse fédération. La version en développement que nous avons pu essayer promet énormément, même si un gros travail est encore à effectuer sur la partie sonore. Il reste néanmoins quelques semaines aux équipes de Yuke pour peaufiner l'ensemble. #

GENRE : CATCH

ÉDITEUR : THQ

SORTIE : OCTOBRE 2002

• Le bon vieux Hulk Hogan fait toujours autant de coups pendables !

IL EST TEMPS D'ÉVOLUER !  
**EVOLUTION WORLDS**

**E**n voilà un qu'on n'attendait pas ! La série des *Evolution*, sortie sur la défunte console de Sega, tente sa chance sur GameCube. Si les critiques ne manquaient pas à l'époque, les développeurs de Sting ont promis que, cette fois, on ne sera pas déçu ! Ce Dungeon RPG, comprenez jeu de rôle dans lequel vous passez votre temps à casser du monstre dans les donjons, sera le premier du genre sur la machine. Si le système de jeu peut paraître un rien répétitif, il faut reconnaître que les combats ne manquent pas de subtilités. On a la possibilité de former les différents héros dans des spécialités bien distinctes, de manière à constituer une équipe homogène capable de parer à toutes les situations. Vu la rareté de ce type



• Le look typiquement japonais des personnages vous séduira sûrement.

de jeu de rôle de nos jours, les fans du genre seront enchantés de cette nouvelle. #

GENRE : JEU DE RÔLE

ÉDITEUR : UBI SOFT

SORTIE : FIN 2002



1

LES PLUS FIDÈLES SONNERIES

Appelez le 0899 706 377, entrez la référence de la sonnerie... et c'est tout!
20 HITS DU MOMENT: Référence 1599!
CATALOGUE COMPLET: Plus de 2000 sonneries et logos: minitel 3617 MONMOBILE, téléphone 0899 706 377, web www.persomobiles.net.
NOUVEAUTÉS: Références en jaune!

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

0899 706 377

0901 901 999 www.persomobiles.net 3617 MONMOBILE

JEUX VIDÉO

- 56671 Crash Bandicoot 56959 Golden sun 1571 Tout Metal gear solid 56609 Tomb raider
56877 Devil May Cry 56962 Gta III 56674 Resident Evil 1555 20 jeux!
1572 Tout Final Fantasy 56961 Max Payne 1587 Tout Silent hill 1568 Son consoles de jeux!

SÉRIES TV / EMISSIONS / DESSINS ANIMÉS

- 56826 Agence tous risques 56789 Dragon Ball Z 56735 Les cités d'or 56714 Olive et Tom
56719 Albator 56895 Fame 56987 Les mondes engloutis 56985 Princesse Sarah
56704 Ally Mc Beal 56617 Friends 56615 Les simpsons 56716 San ku kai
56603 Amicalement votre 56989 Futurama 56986 Les schtroumpfs 56705 South Park
56851 Angel 56654 Goldorak 56943 Looney Tunes (générique!) 56876 Star Academy
56820 Benny Hill 56847 K2000 56025 Loft Story 2 56843 Stargate SG-1
56616 Buffy ctre vampires 56304 L'âge de glace 56077 Loft Story Un enfant de toi 56651 Starsky & Hutch
56717 Capitaine Flam 56602 L'île aux enfants 1569 Tout le loft! 56163 Tout le monde en parle
56650 Chapi Chapo 56733 L'inspecteur Gadget 56730 Mac Gyver 56728 Un gars, une fille
56610 Candy 56629 La panthère rose 56682 Magnum 56614 X-Files
1577 Tout Cauet! 56983 Les chevaliers du zodiaque 56601 Maya l'abeille 1551 120 séries!
56191 Chichiro 56816 Les mystères de l'ouest 56635 Mission Impossible 1556 20 dessins animés!
56978 Cobra 56891 Les têtes brûlées 1578 Tout Morning live! 1576 Émissions de l'été

FILMS

- 56942 20th Century fox 56740 L'exorciste 56957 Les bronzés: Y'a du soleil... 56037 Scarface
56633 Amélie Poulain 56655 La boum 56948 Les bronzés font du ski 56126 Spiderman
56794 Arizona dream 56893 La famille Adams 56753 Matrix 1570 Tout Star Wars!
56262 Evita 56040 La soupe aux choux 1585 Tout Men in black! 56743 Taxi
56754 Grease 56657 Le bon, la brute... 56002 Midnight express 56755 Terminator 2
56875 Harry Potter 56076 Le flic de Beverly hills 56048 Mission Cléopâtre 56888 The full monty
56658 Il était une fois dans l'ouest 56038 Le grand blond avec... 1586 Tout Morricone! 56742 Titanic
56715 Indiana Jones 56073 Le gendarme de St-Tropez 56641 Pulp fiction 56890 Top Gun
1583 Tout James Bond! 56072 Le parrain 56272 Rabbi Jacob 56695 Wild wild west
56792 Jeux interdits 56039 Le professionnel 56718 Rocky 1553 40 films!

RAP / RnB

- 56303 5.9.1 56799 Family affair 56646 Miss california 56637 Survivor
56078 1m73, 62kg 56145 Je danse le mia 56054 No more drama 56053 Tourner des pages
56101 À demi nu 56685 Gangsta's Paradise 56062 Perdono 56632 The next episode
56086 Bad boy for life 56796 Ghost Dog 56906 Qui est l'exemple 56099 The boy is mine
56971 Because I got high 56049 Got what you need 56621 R n'b 2 rue 56770 U remind me
56612 Belsunce breakdown 56301 I need a girl 56618 Real slim shady 56047 What's love
56302 Bomba 2002 56054 Le son des bandits 56693 Regulate 56143 Whithout me
56644 Clint Eastwood 56694 Men in Black 56634 Stan 1554 30 Rap!

DANCE / TECHNO / VARIÉTÉS / DISCO / POP / ROCK

- 56613 Aerodynamic 56642 Daddy DJ 56092 L'été indien 56199 Stayin' alive
56222 Alexandrie, Alexandra 56298 Ding a dong 56212 Libertine 56786 Still loving you
56116 Around the world 56950 Eternal flame 56174 Light my fire 1575 Tout Starmania!
56300 Au soleil 56956 Gimme, Gimme, Gimme 56063 Like a prayer 56095 Une belle journée
56202 Billie jean 56765 Hotel California 56127 Love don't let me go 56235 Vamos a la playa
56152 Born to be alive 56631 I will survive 56124 Love united 56036 Whenever, wherever
56168 Boys boys boys 56096 J'ai demandé à la lune 56182 Marcia Baila 56299 Whenever you go
56208 C'est la ouate 56123 J'attend l'amour 56763 New year's day 1574 10 Comédies musicales
56760 Californication 56074 L'agitateur 56222 On ira tous au paradis 1559 60 Dance/Electro
56168 Children 56097 L'aventurier 56094 Pop corn 1580 20 Disco
56179 Clandestino 56710 La lambada 56641 Pulp fiction 1561 30 Pop/rock!
56940 Cocaïne 56192 Le freak (c'est chic) 56790 Stairway to heaven 1581 10 Rock n roll!
56297 Cum cum mania 56769 Le vent nous portera 56064 Stach stach 1564 50 Variétés

REGGAE / RAÏ / ANTILLES-BRÉSIL / CLASSIQUE / JAZZ

- 56767 Could you be loved 56066 Positive vibration 1562 10 Raï 56910 The girl from Ipanema
56296 Cover up 56136 Redemption song 56954 Ba moin en ti bo 1560 10 Jazz
56067 Exodus 1563 10 Reggae 56953 Vas-y Franky 56234 7 Seconds
56135 Get up, stand up 56698 Didi 1565 10 Zouk 1582 10 World
56134 I shot the sheriff 56759 Sidi Hbibbi 56879 5ème symphonie 56187 Mambo n°5
56758 No woman no cry 56698 Tellement je t'aime 1558 10 Classique 1571 10 Latino

HYMNES NATIONAUX / DIVERS / PUB / PAILLARD / FOOT

- 56668 Hymne Algérie 56667 Hymne Maroc 56969 Mais non mais non 56139 Pub Nike 2002
56067 Hymne Brésil 56720 Hymne Portugal 56647 Pin pon (pompiers) 1557 15 Pubs
56666 Hymne États-unis 56746 Hymne Sénégal 1566 15 Divers 56102 Bali balo
56660 Hymne France 56669 Hymne Tunisie 56604 Pub Dim 56104 La digue du cul
56670 Hymne Israël-Hatikva 1552 20 hymnes! 56620 Pub Levi's 2001 1557 10 Chansons paillardes
56663 Hymne Italie 56951 L'internationale 56000 Pub Levi's 2002 56310 Ce soir on vous met le feu
56892 Lasciate mi cantare 56007 La cucaracha 56810 Pub Nescafé 1567 15 Foot

SONNERIES Alcatel, Ericsson, Sony, Motorola, Nokia, Philips, Sagem, Samsung, Sendo, Siemens, Irium LOGOS Nokia, Siemens, Alcatel LOGOS GEANTS Nokia, Siemens, Alcatel SONNERIES POLYPHONIQUES Alcatel 511-512.

2 EXCLUSIF: LE LOGO PERSO

0 110 A2 K55 U88 : 123
1 111 B22 L555 V888 / 124
2 112 C222 M6 W9 / 125
3 113 D3 N66 X99 @ 126
4 114 E33 O666 Y999 @ 127
5 115 F333 P7 Z9999 @ 134
6 116 G4 Q77 Espace 1 @ 128
7 117 H44 R777 : 120 @ 129
8 118 I444 S777 ! 121 @ 132
9 119 J5 T8 ? 122 @ 133

Personnalisez votre logo avec le texte que vous voulez. Choisissez un logo "Zone perso". Appelez le 0899 706 377 ou le 3617 MONMOBILE, choisissez la référence. Le service vous propose automatiquement la personnalisation. Saisissez facilement votre texte grâce aux équivalences des lettres ci-contre, il ira s'inscrire dans la Zone perso. Vous obtenez la nouvelle référence perso de votre logo: vous pourrez réutiliser votre logo perso aussi souvent que vous le souhaitez ou l'offrir à vos amis: il est conservé à vie!

3 EXCLUSIF: LE NÉGATIF

Affichez sur votre mobile un logo en négatif (le blanc devient noir et réciproquement). Le service propose automatiquement l'option quand vous avez choisi votre logo!

4 LOGOS

Choisissez votre logo, appelez le 0899 706 377 ou le 3617 MONMOBILE, indiquez le numéro du mobile... et le logo sera téléchargé quelques secondes plus tard!

Grid of various logos including: OLYMPIQUE LYONNAIS, NOKIA, PARIS SAINT-GERMAIN, CORSICA, DISPOS: DES TONNES DE LOGOS JEUX VIDEO!, DISPOS: TOUS LES OPERATEURS ET MARQUES!, CODE FAMILLE: En tapant le code famille (Ex: 1555 ou 1121) à la place d'une référence, vous accédez directement à la liste complète des logos ou sonneries d'une même famille. Par exemple, tous les jeux vidéo ou tout le rap. Logos: GEANT, ZONE PERSO, CENSURE, MISS CALIFORNIA, TOURNER DES PAGES, THE NEXT EPISODE, U REMIND ME, WHAT'S LOVE, WHITHOUT ME, 30 RAP!, STAYIN' ALIVE, STILL LOVING YOU, STARMANIA!, UNE BELLE JOURNÉE, VAMOS A LA PLAYA, WHENEVER, WHEREVER, WHENEVER YOU GO, 10 COMÉDIES MUSICALES, 60 DANCE/ELECTRO, 20 DISCO, 30 POP/ROCK!, 10 ROCK N ROLL!, 50 VARIÉTÉS.

5 SPÉCIAL ALCATEL 511

Les Alcatel 511 et 512 ont deux caractéristiques originales: 1 Leurs sonneries sont polyphoniques: vous entendez le vrai son des instruments, et les mélodies sont accompagnées d'une véritable orchestration (ex: piano / basse / batterie). 2 Ils peuvent afficher des logos très grands et des logos carrés (et bien sûr la totalité des logos de cette page)

Grid of logos for Alcatel 511/512 including: 25519, 25505, 25538, 25510, 25527, 28806, 25501, 25516, 25529, 25535, 25525, 28801, 25504, 25528, 25502, 25503, 28804.



**SUPERSONIC**

# SONIC ADVANCE 2

**S**ega n'abandonnera jamais son fer de lance : Sonic revient sur GBA dans une version encore plus speed. Tous les personnages de la saga seront de la partie. Chacun a son propre style de jeu : Knuckles est spécialisé dans la recherche, Sonic est toujours rapide,

tandis que Tail devient le roi de la plateforme. On retrouvera le gameplay varié de l'opus précédent avec grand plaisir. Voilà de quoi vous rincer l'œil en attendant plus de précisions... #

GENRE : PLATE-FORME

ÉDITEUR : SEGA

SORTIE : 2003



• Tail vole toujours aussi haut malgré sa petite taille.



• Les niveaux regorgent de passages secrets à découvrir.

**PLEIN LES YEUX !**

# F-ZERO

**L**e jeu de course le plus rythmé de tous les temps se dévoile peu à peu... Cette dernière image est à tomber par terre. Les graphismes font preuve d'une finesse encore jamais vue sur le Cube. Chaque vaisseau est modélisé dans les moindres détails. Les immeubles parsemant les circuits ne sont pas non plus en reste. Des écrans géants, accrochés sur les structures, montrent chaque protagoniste et retranscrivent la course en direct pour renseigner les spectateurs qui bordent la piste. Enfin, des effets de lumière et de transparence montrent à quel point le GameCube est le roi des effets spéciaux ! Dire qu'il va falloir attendre plus de six mois avant de pouvoir s'essayer au jeu. Ça va être long... #



• Côte à côte à plus de 1200 km/h, ces deux pilotes risquent l'accident à tout moment.

GENRE : COURSE FUTURISTE

ÉDITEUR : SEGA/NINTENDO

SORTIE : 2003

**V-RALLY 3**



• Nous en parlions dans notre premier numéro, mais cette fois, c'est officiel : *V-Rally 3*, signé par la talentueuse équipe lyonnaise d'Eden Studios, aura la prétention de faire mordre la poussière aux autres jeux de rallye - on pense à *Colin McRae 3* - en mai 2003. Nul besoin de préciser que les programmeurs auront à cœur de rendre ce titre aussi beau et fluide que son game design le mérite (mode Carrière, nombreux challenges...).

**ENCORE PLUS OFFENSIF !**

# CAPCOM VS SNK EO



• Kyosuke vient de la série 3D Rival School.

**L**es jeux de combat en 2D se font de plus en plus rares. C'est donc avec plaisir que l'on voit l'un des meilleurs titres du genre

débouler sur notre Cube. À l'excellente réalisation en 2D s'ajoutent de splendides effets en 3D, servant à illustrer les explosions et les impacts des coups. La mention EO annonce la couleur, puisqu'elle signifie "extreme offence". Dans un souci de jouabilité, Capcom a facilité l'utilisation des furies grâce au stick analogique droit. Deux petits coups vers l'avant ou vers l'arrière suffisent à déclencher les attaques les plus puissantes de la trentaine de personnages disponibles. Ces derniers, tous tirés des meilleurs jeux de Capcom et de

SNK, doivent s'affronter par équipes. Voilà qui s'annonce plus que prometteur pour ce titre qui viendrait combler un manque évident pour les amateurs de baston de qualité. #

• Une confrontation au sommet entre Guile (Capcom) et Benimaru (SNK).

GENRE : BASTON 2D

ÉDITEUR : CAPCOM/ELECTRONIC ARTS

SORTIE : SEPTEMBRE 2002



• Les attaques du gigantesque Sagat font toujours autant de dégâts.



• Un sumo volant : incroyable ce que l'on peut faire avec la technologie...





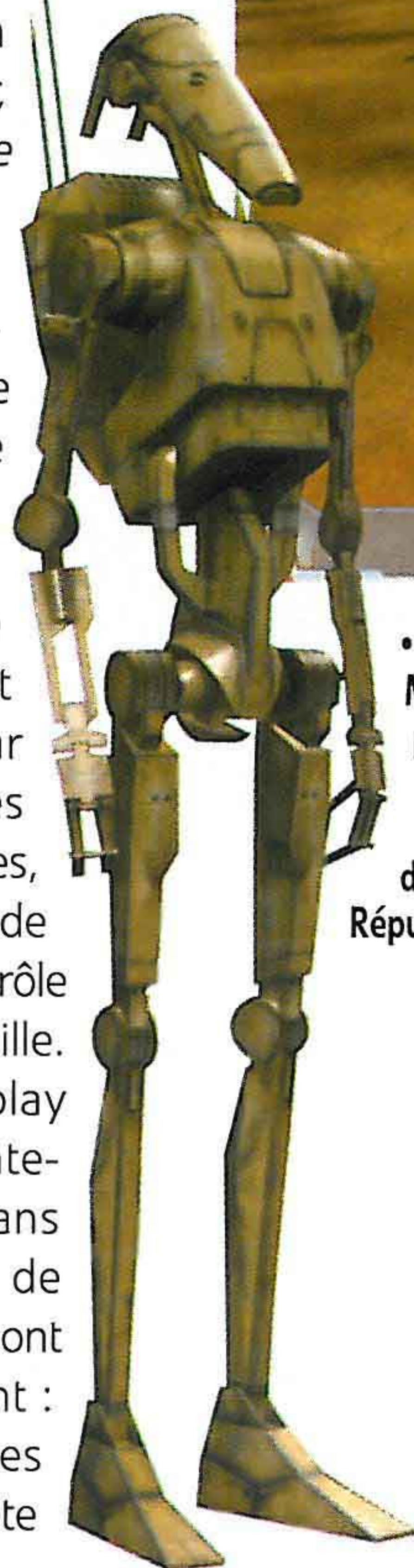
QUATRE JEUX EN UN !

• Sega a annoncé cet été la sortie d'une compilation de vieux titres *Sonic* sur le Nintendo GameCube. Sous l'appellation *Sonic Mega Collection* se cachent *Sonic the Hedgehog*, *STH 2*, *STH 3*, *Sonic and Knuckles*, *Sonic R*, *Sonic Shuffle*, ainsi que *Sonic 3D Blast*. Toute la série des *Sonic* sortie sur Megadrive, Saturn, et 32 X. Que du bonheur pour les fans du hérisson. D'autant que tout cela devrait coûter une bouchée de pain !



# LA GUERRE DES CLONES A COMMENCÉ ! STAR WARS : THE CLONE WARS

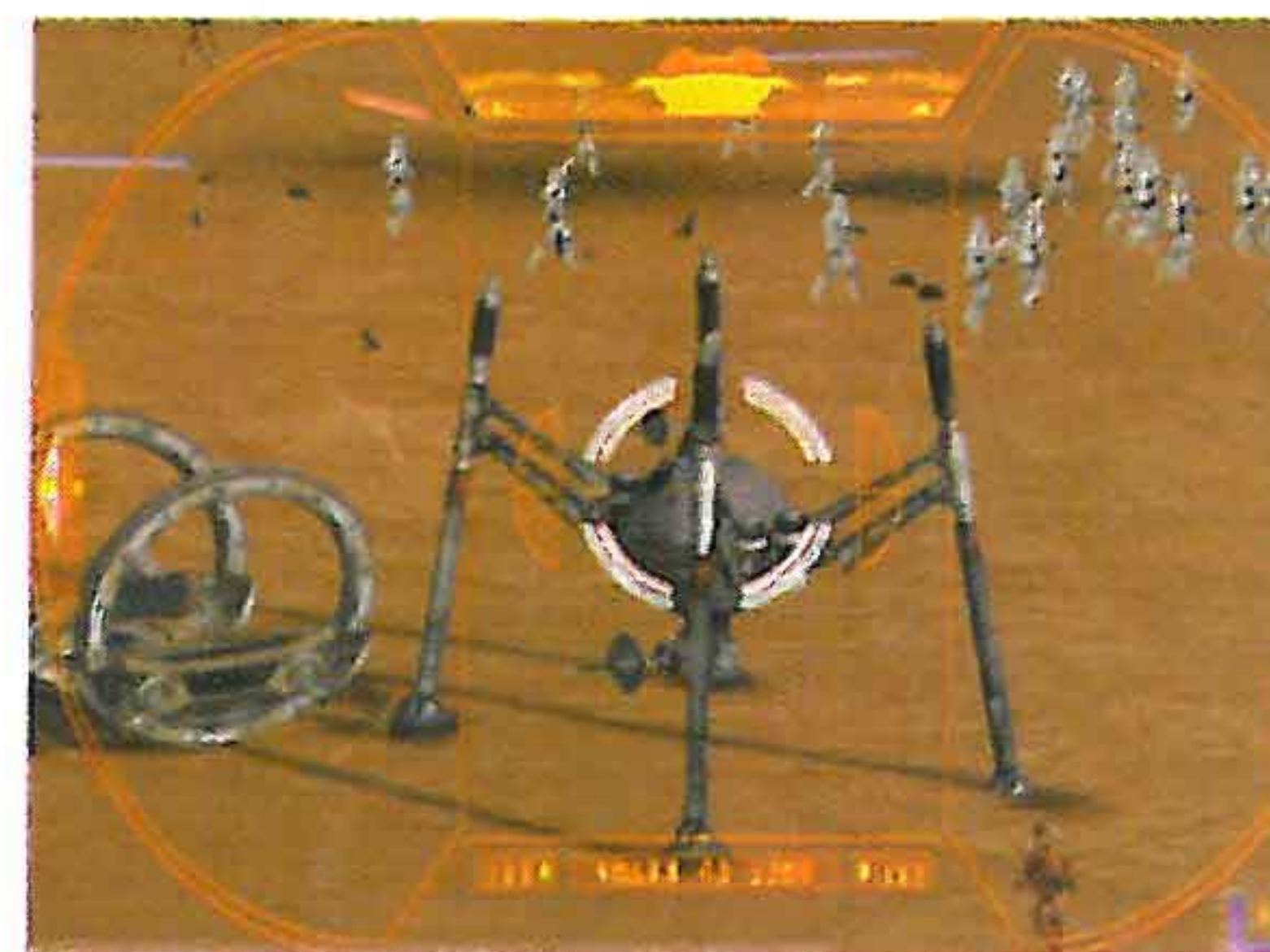
Comme le dit si bien maître Yoda : «*La guerre ne fait que commencer.*» La déferlante *Star Wars* s'empare du GameCube, et ce n'est qu'un début. Après *Bounty Hunter*, c'est au tour de *The Clone Wars* d'aguicher les fans de la nouvelle trilogie. Ce titre met le joueur aux commandes de plus d'une trentaine de véhicules de la République pour affronter les forces des Siths au travers de 16 missions en solo. À chaque objectif accompli, on peut changer d'appareil. Du char d'assaut aux gigantesques engins de transport de troupes, chaque machine se contrôle de manière spécifique et joue un rôle unique dans le plan de bataille. Voilà qui promet un gameplay profond et varié. Les affrontements se déroulent dans 5 systèmes bien connus de l'univers de *Star Wars*. Seuls 3 ont été dévoilés pour le moment : Rhen Var et ses paysages enneigés, la jungle de la planète



• Protégez Mace Windu pour assurer la pérennité de la République !



• Le nombre de personnages à l'écran est gigantesque !



• La fonction zoom permet d'observer les véhicules dans le détail.

Kashyyyk, patrie des Wookies, et aussi Géonosis, un monde ravagé par la guerre. Pour partager l'aventure à plusieurs, des modes multijoueurs ont été rajoutés. Dans le mode Conquête, on joue en équipe pour s'approprier des zones qui rajoutent des troupes à votre armée. Le roi de la montagne fait de vous le gardien d'un lieu précis, dans lequel vous devez empêcher toute intrusion ennemie. Enfin, le classique mode Duel permet à quatre joueurs de s'affronter en pilotant, au choix, plusieurs appareils du mode Solo. Ça s'annonce plutôt bien... #

GENRE : ACTION

ÉDITEUR : LUCASARTS

SORTIE : AUTOMNE 2002

## LE GBA SINGE LE GAMECUBE ! SUPER MONKEY BALL

Imitant sa grande sœur, la GBA aura bientôt, elle aussi, son *Super Monkey Ball*. On nous promet la même profondeur de jeu, malgré l'absence de stick analogique sur la portable. Apparemment, tous les modes de jeu de la version d'origine seront de la partie, plus un mode multijoueur utilisant le câble link pour défier vos camarades. *Super Monkey Ball* pourrait devenir une véritable institution, tant le nombre de ses fans ne cesse de croître. Cette version GBA ne fera qu'accentuer le phénomène, et c'est tant mieux ! #



• Tout en 3D comme sur le GameCube. Impressionnant !

GENRE : ACTION/RÉFLEXION

ÉDITEUR : THQ

SORTIE : DÉBUT 2003

## EXCALIBUR

# SOUL CALIBUR II

Attendu comme le messie des jeux de combat sur GameCube, *Soul Calibur II* promet de plus en plus à chaque nouvelle fournée d'images. Outre les modes Arcade et Versus, dans lesquels plus d'une quinzaine de combattants d'élite, spécialistes des armes blanches, s'affrontent pour

le titre, *Soul Calibur II* propose aussi une option Quest. Dans ce mode, le joueur suit l'histoire d'un des héros de son choix à travers le monde. Chaque étape propose un combat aux règles spécifiques. Par exemple, l'adversaire doit être battu dans un temps limité ou uniquement en exécutant des prises au corps à corps. Les précisions manquent encore sur ce mode de jeu, mais soyez certains que c'est lui qui assurera la durée de vie du jeu, tant il était long dans les épisodes précédents. #



• Inferno tient à prendre sa revanche ! Il va mettre le feu au Cube !



• L'armure de Nightmare est très détaillée.

GENRE : BASTON

ÉDITEUR : NAMCO

SORTIE : COURANT 2003



**L'EFFET SUNSHINE !**

• La folie Mario reprend doucement le petit monde du jeu vidéo. C'est pourquoi Nintendo prépare un pack spécial pour la sortie de son jeu phare aux États-Unis. La firme nipponne propose une console GameCube, une carte-mémoire 59 blocks et le jeu *Super Mario Sunshine*, le tout pour un prix très abordable. Il y a de fortes chances pour que nous ayons droit au même cadeau d'ici la sortie du jeu du plombier dans nos contrées. Croisons les doigts ! #



**LE CUBE A LA BANANE !**  
**SUPER MONKEY BALL 2**

Les ouistitis déjantés de chez Sega reprennent du service sur le GameCube. Ce petit jeu de réflexion vous place aux commandes de singes, enfermés dans des boules, qui doivent traverser des terrains ayant une architecture relativement complexe. Le point fort du jeu réside dans son moteur physique, ultraperformant, qui gère à merveille rebonds, vitesse, élan, etc. Cela combiné à une jouabilité simple et néanmoins subtile assure une profondeur de jeu inimaginable, que seuls les possesseurs du premier opus connaissent. Les modes Course et Arcade, véritables casse-tête, sont toujours là, mais ce sont les minijeux



• Repoussez les abeilles à coups de gros flingues ! Original, pour un SMB !



qui ont retenu notre attention. En effet, viennent s'ajouter au deltaplane, au minigolf et au bowling, améliorés pour l'occasion, six nouveaux petits jeux : le billard, le canoë-kayak, et même un jeu de shoot ! Toujours jouables à quatre simultanément en mode écran splitté, toutes les parties vous tien-



• Ça remue pas mal sous les océans, restez concentré !

dront assurément éveillés jusqu'au bout de la nuit ! *Super Monkey Ball 2* est tout aussi beau que son aîné, tout en proposant des structures plus complexes et des niveaux dont l'architecture est encore plus travaillée. Bref, Sega devrait s'imposer une nouvelle fois sur la console de Nintendo avec cette petite merveille de jouabilité et de finesse. Comme quoi, ce n'est pas aux vieux singes qu'on apprend à faire la grimace ! #

GENRE : ACTION/RÉFLEXION  
ÉDITEUR : SEGA  
SORTIE : DÉBUT 2003

**L'ÉTALON ITALIEN**

**ROCKY**

**R**ocky, le nouveau titre de Rage, impressionne par la vivacité des différents protagonistes de la saga. Et leurs modélisations sont impressionnantes. *Rocky* propose un mode Story original, dans lequel vous partagez votre temps entre plus d'une dizaine d'entraînements, afin d'augmenter vos multiples caractéristiques avant les combats rythmant la carrière de votre héros. Seul point noir au tableau : la jouabilité, un rien confuse, que l'on espère voir corrigée d'ici la sortie. #



• Mickey vous entraîne et vous refile les tuyaux de la profession.

GENRE : BOXE  
ÉDITEUR : RAGE  
SORTIE : NOVEMBRE 2002

**ÇA PASSE OU ÇA CASSE !**

**GODZILLA DOMINATION**

**U**n monstre sacré du cinéma japonais traverse la moitié du monde pour venir nous faire un petit coucou. De prime abord, ce jeu d'action/baston sur GameBoy Advance semble réservé à un public japonais. Cependant, après quelques minutes de jeu à plusieurs, il faut



• Tous les monstres de la saga vous attendent !

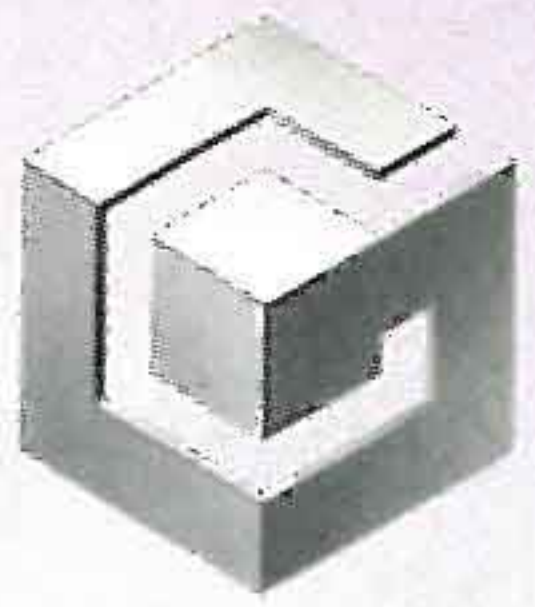
avouer que le plaisir est au rendez-vous. Cinq modes de jeux sont disponibles : du simple mode Arcade au Survival, en passant par tous les différents modes multijoueurs contre la machine en tag team, ou même en solo. Le must reste la possibilité de s'affronter avec vos amis via le câble link, pour des combats endiablés dignes des meilleures simulations de catch. #



• Malgré les apparences, les parties à plusieurs ne manquent pas de finesse.

GENRE : ACTION  
ÉDITEUR : ATARI  
SORTIE : OCTOBRE 2002





NINTENDO  
GAMECUBE™



**SUPER  
SMASH BROS.™**  
Melee

Vos héros préférés  
vous cassent le cube.



**LA VIE EST UN JEU**

[www.nintendo.fr](http://www.nintendo.fr)



 **CONDUITE SANS PERMIS**

# BURNOUT 2 POINT OF IMPACT

Acclaim nous a conviés dans son antre pour nous présenter une nouvelle version de sa bombe. Nous en sommes ressortis... conquis !

→ L'IVRESSE DE LA VITESSE !



Comme avant, c'est la conduite dangereuse qui sera récompensée dans *Burnout 2*. Comparativement à l'épisode précédent, la barre de boost monte beaucoup plus rapidement. Une fois au maximum, vous pouvez déclencher le Burnout pour aller encore plus vite, laissant libre cours à votre soif de sensations !

**O**n vous en parlait déjà le mois dernier, mais voilà que de nouvelles précisions nous ont été communiquées sur ce qui pourrait bien devenir l'un des titres les plus éclatants dans le registre course de voiture sur GameCube. D'un point de vue graphique, tout d'abord, le jeu fait preuve d'une grande finesse et d'une animation à couper le souffle. C'est d'autant plus étonnant que le nombre de voitures et de structures affichées à l'écran est encore plus grand que dans le premier épisode. Comme si cela ne suffisait pas, la gestion des lumières dynamiques et des ombres se révèle encore plus réaliste. Le soleil se reflète même sur le bitume



• Les carambolages sont très spectaculaires.

par endroits ! Contrairement à l'opus précédent, les voitures du joueur et celles de la circulation possèdent le même nombre de polygones, ce qui assure un rendu splendide à chaque véhicule. Un excellent travail d'autant qu'on a droit à un parc de 27 bolides entièrement nouveaux, parmi lesquels certaines caisses de prestige.

## ATTENTION AU BRUIT !

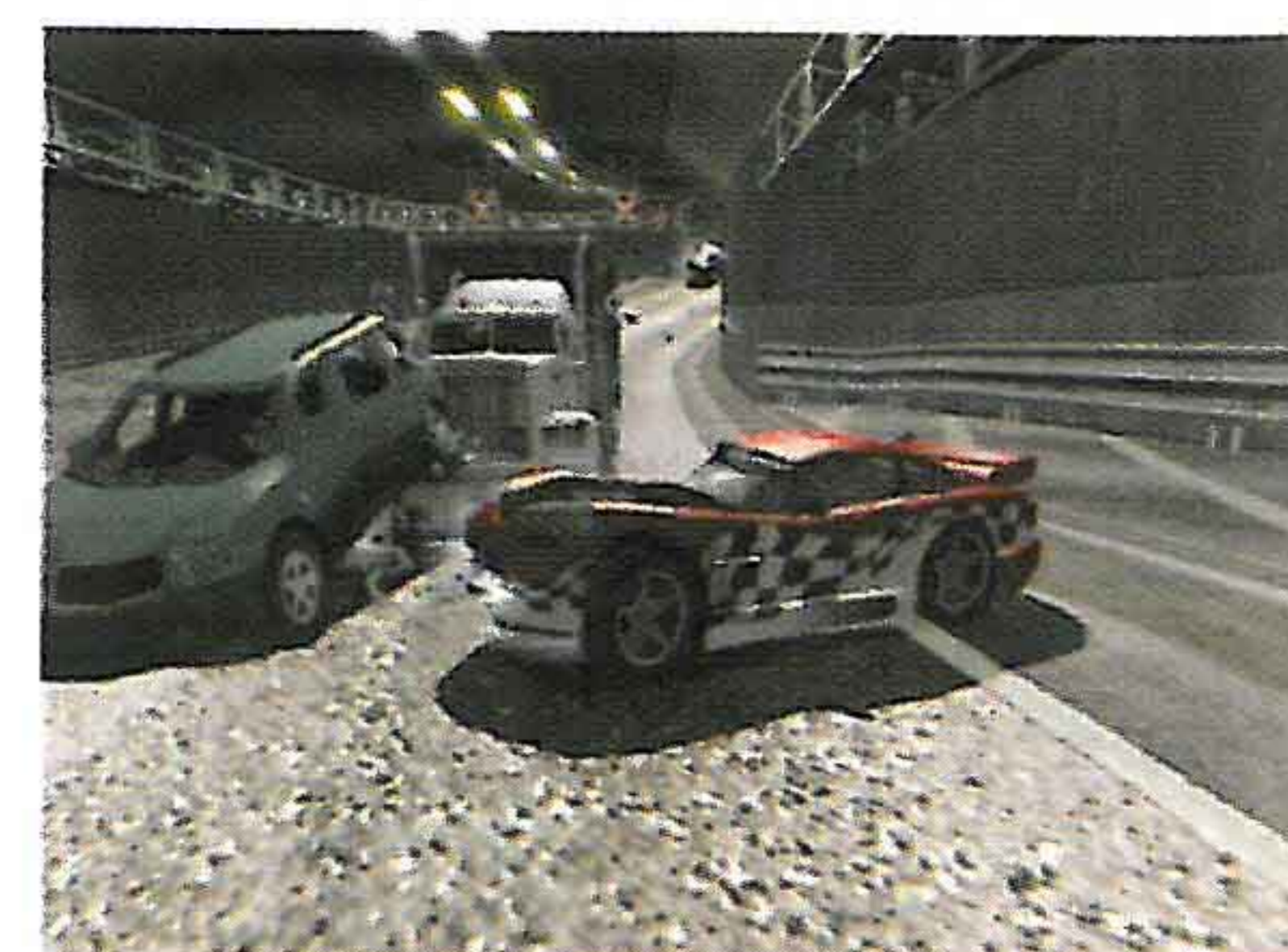
Mais quoi qu'il en soit, le principe du jeu n'a pas changé, et les crashes redoublent de violence grâce à un environnement sonore du tonnerre ! Les développeurs de chez Criterion ont entièrement revu la forme du jeu tout en améliorant



• Les débris de tôle giclent pendant les crashes.



• La réverbération est vraiment réaliste.



• Des imprudents peuvent être vos victimes.

l'ambiance sonore. La musique joue un rôle important pour l'atmosphère, puisqu'elle augmente ou diminue pour laisser place aux bruits du véhicule en fonction de la situation. Pendant les crashes, les crissements de pneus et les bruits de la tôle froissée font froid dans le dos ! Point important : afin d'assurer une durée de vie conséquente, Criterion a implémenté plusieurs modes multijoueurs. Bien pensés, ils devraient assurer de longues nuits blanches. L'un de ces modes convie les concurrents à traverser une circulation particulièrement intense. Celui qui parcourt la plus grande distance sans accident est déclaré vainqueur. Va y avoir de la casse ! #

**Aymeric Lallée**

GENRE : COURSE

ÉDITEUR : NINTENDO

SORTIE : DÉBUT 2003



• Notez les marques de la gomme sur le trottoir ainsi que ce magnifique effet de fumée.



• Fans de voltige, vous ne serez pas déçus !





# Exprime ton Style



## LOGOS

Depuis un mobile SFR, appelle le LOGO soit 5646\*  
Depuis tout téléphone, appelle le 08 99 703 203\*\*

En guest et en exclu:  
**Largo Winch**

© Dupuis 2002  
Franck - Van Hamme  
Exclusivité Largo Winch  
jusqu'à fin Septembre 2002



10024



10343



10390



10401



10424



10444



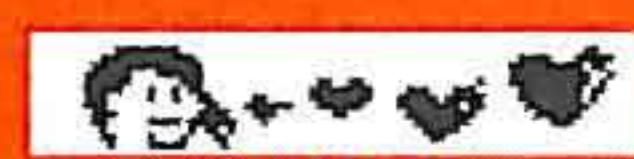
10451



10481



10091



100501



10505



10520



10523



10589



10591



10604



10133



10873



10875



10876



10766



10165



10342



10360



10385



10400



10528



10534



10642



10646



10657



10663



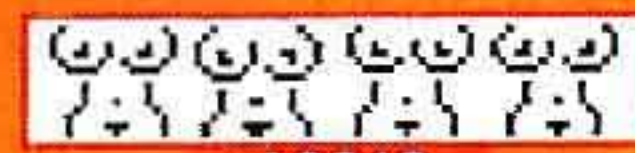
10809



10956



10961



10962



10772



10748



10944

Compatibles avec les téléphones NOKIA\*\*\*

## SONNERIES

Depuis un mobile SFR, appelle le SONN soit 7666\*  
Depuis tout téléphone, appelle le 08 99 703 203\*\*

- 10011 Survivor
- 10019 Dirty Dancing
- 10021 Don't tell me
- 10032 Je sais pas jouer
- 10038 Livin' la vida loca
- 10040 Maya l'abeille
- 10041 Me gustas tu
- 10050 Amicalement vôtre
- 10072 Drôles de dames
- 10073 It's raining men
- 10082 James Bond
- 10083 L'envie d'aimer

- 10084 L'île aux enfants
- 10087 Magnum
- 10088 Melrose Place
- 10089 Mission Impossible
- 10093 Pretty woman
- 10097 Star Wars
- 10099 Bodyguard
- 10101 The next episode
- 10103 Titanic
- 10104 We are the champions
- 10105 Fame
- 10108 Lady Marmalade

- 10122 Ces soirées-là
- 10138 Every breath you take
- 10148 I will survive
- 10153 J'en rêve encore
- 10156 L'Alizé
- 10169 Les rois du monde
- 10172 Moi lolita
- 10184 Pulp fiction
- 10190 Sex Bomb
- 10194 Starsky et Hutch
- 10209 X Files
- 10222 Grease

- 10234 Ally Mc Beal
  - 10236 American Pie
  - 10242 Batman
  - 10256 Dadadirladada
  - 10290 Didi
  - 10343 Absolutely Fabulous
  - 10552 Lady Marmalade 2
  - 10590 L'homme araignée
  - 10672 Profiler
  - 10700 Scooby doo
  - 10702 Sex and the city
  - 10724 Sous le soleil
  - 10770 Tomb raider
  - 10785 Un gars, une fille
- Attention: tous les codes listés sont des codes Nokia

## Top 5

- 10941 Stach Stach
- 10924 Whenever wherever
- 10868 Qui est l'exemple
- 10873 Because I got high
- 10089 Mission Impossible

Compatibles avec les téléphones NOKIA adaptés, SAGEM adaptés, MOTOROLA 50/P250/V100/T191, PHILIPS fisio, Xenium 9@9, Azalys, Alcatel One Touch 511

## REPONDEUR

Depuis un mobile SFR, appelle le PERS soit 7377\*  
Depuis tout téléphone, appelle le 08 99 700 830\*\*



- Tout en Musique
- Avec des Stars
- Humour
- Imitation

- Fausse Pub
- Parodie de Film
- Série Télé
- Sexy

- Bilingue
- Classique
- Professionnel
- Cartoon

Compatibles avec tous les téléphones mobiles

Recommandé par



Et plus de 1000 autres logos, sonneries et répondeurs sur [www.vizzavi.fr](http://www.vizzavi.fr) ou [www.sfr.fr](http://www.sfr.fr)

\*Prix des services = 1,35 €/appel + prix d'une communication normale \*\*1,35 €/appel + 0,34 €/minute \*\*\*Voir liste détaillée sur [www.vizzavi.fr](http://www.vizzavi.fr)  
En utilisant nos services, vous acceptez de faire partie de notre base. Cependant, conformément à l'article 34 de la loi n° 78-17 de la loi du 06/01/1978 relative à l'informatique, fichiers et libertés, vous disposez d'un droit d'accès, de rectification ou suppression des informations vous concernant en écrivant à Vizzavi France - Service Clients - BP 4029 - 06301 Nice Cedex 4 ou en se rendant sur [www.vizzavi.fr](http://www.vizzavi.fr), rubrique Aide / Contactez-nous. Demandez l'autorisation à vos parents.

Vizzavi  
faites passer

COSPIRIT ONLY Illustrations by Gaby - Largo Winch de P. Franck - J. Van Hamme © Dupuis 2002 / Édié par M. UNIVERSAL 20, rue des Fossés-Saint-Jacques, 75005 PARIS, J. Brea



 ENCORE PLUS RICHE !

# RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC

Le roi de la plate-forme made in France revient, armé jusqu'aux dents, pour secouer le Cube avec toute une batterie de nouveautés !



• Les phases de plate-forme ne manquent pas.



• Les jeux de lumière sont impressionnants.

**A**ssurer la variété ! Telle est la devise de l'équipe de développement de ce *Rayman 3 : Hoodlum Havoc*. Au programme, pas moins de 47 niveaux répartis sur plus de 12 environnements différents : la lande, la forêt, les marais, les souterrains, les océans et les montagnes. Autant de lieux bourrés de détails permettant d'exploiter au mieux une dizaine de jouabilités différentes. À présent, notre héros sans bras ni jambes peut récupérer des super-pouvoirs pendant un temps

limité. Il les obtient au travers de gants, et l'apparence tout entière de Rayman est modifiée, lui conférant un look agressif et particulièrement accrocheur. Les chaînes servant à se suspendre donnent le vertige, tant la profondeur de champ est bien rendue. L'hélicoptère accroché sur le crâne de Rayman donne accès aux sommets les plus élevés. De même, les gants de force apportent une puissance gigantesque servant à détruire n'importe quel obstacle. Le tourbillon viendra à bout de vos pires adversaires,



• Voici le nouveau Rayman ! Comme vous pouvez le remarquer, le look de notre héros a été entièrement revu et corrigé...



• Le nouveau design de Rayman le rend bien plus expressif qu'auparavant.

## → UN MONDE DÉJANTÉ MAIS TOUJOURS COHÉRENT !



L'esprit loufoque de l'univers de *Rayman* est encore plus prononcé, tout en proposant un monde toujours logique. Chaque ennemi fait ce qu'il a à faire, sans se soucier de vous, tant que vous ne l'approchez pas. Voilà qui vous laisse tout le temps d'observer la scène grâce à la fonction freeze donnant accès à une caméra ultra mobile.





# RAYMAN 3 : HOODLUM HAVOC



• La vue est profonde et le rendu graphique splendide. Du grand art !

et le point snipe vous laisse le loisir d'abattre les cibles les plus éloignées.

## TOUJOURS PLUS DE JEU !

L'ensemble de ces super-pouvoirs vous laisse goûter à un grand nombre de gameplays différents et permet d'enchaîner, vite et avec panache, les multiples obstacles du jeu. Les développeurs ont eu l'excellente idée d'inclure un système de bonus selon votre rapidité et de votre capacité à enchaîner les difficultés. Ceci dans le but de fournir un challenge intéressant, assurant l'envie de rejouer les niveaux



• Avec ça, tirez une fusée en vue subjective.



• Lancez vos points sur le côté pour l'abattre.

déjà terminés. Toujours en termes de variété de jeu, les boss doivent tous être combattus de manière différente. De même, chaque ennemi peut être battu plus rapidement en utilisant des techniques spéciales couplées à vos super-pouvoirs. Vous l'aurez compris, *Rayman 3* offre de nombreuses jouabilités différentes et une prise en main toujours optimale !

## BIEN FAIRE SES LACETS !

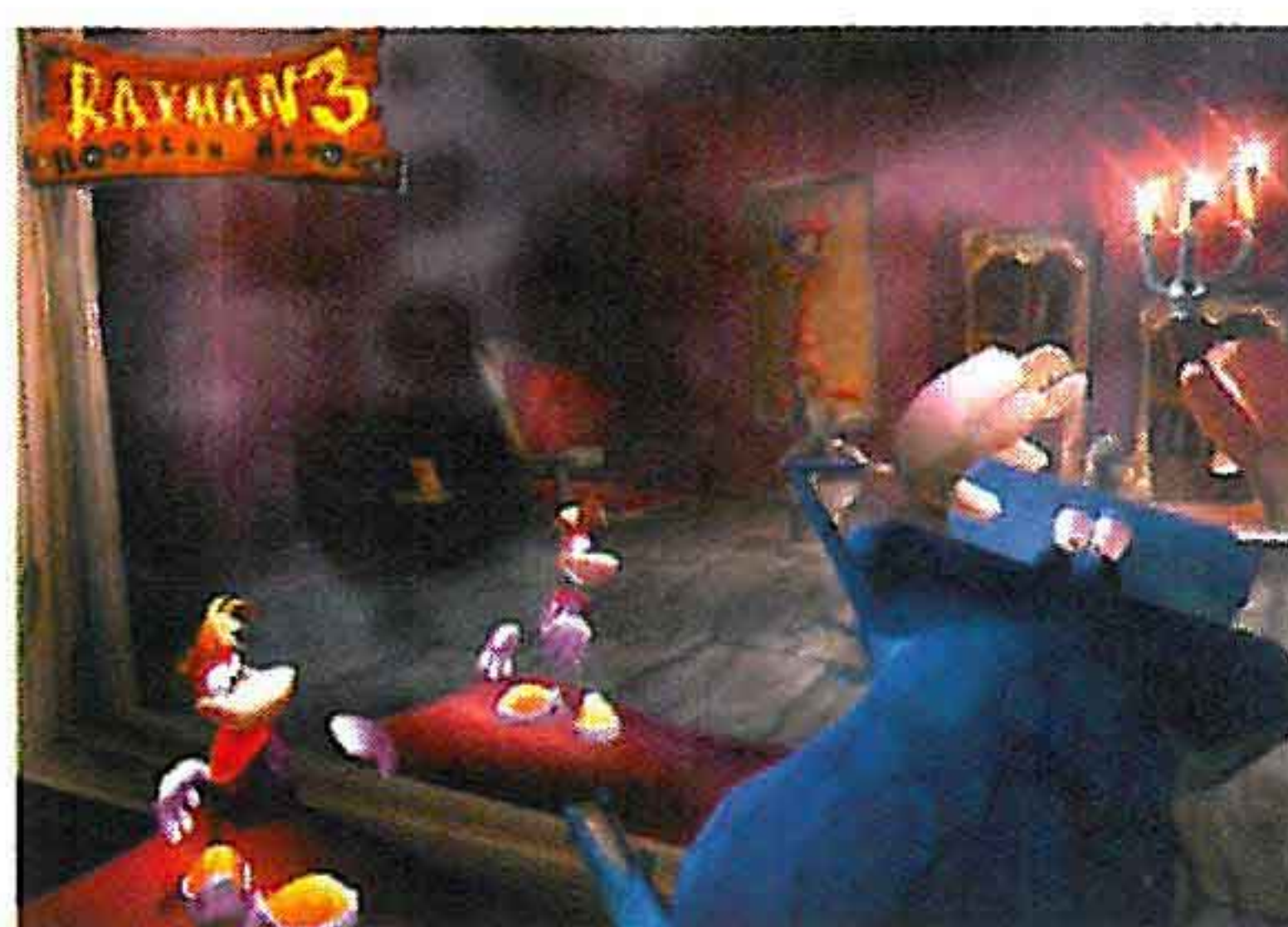
Les pouvoirs facilitent la quête de Rayman, mais il n'est pas toujours bon de se précipiter dessus sans réfléchir. Vous pourrez tomber sur des super-pouvoirs vérolés, illustrant l'imagination débordante de l'équipe de développeurs.



• Des créatures étranges vous attendent dans ce monde totalement déjanté !



• Faites tourner votre point pour en finir !



• La poussière est magnifiquement rendue.

loppement. L'un d'eux miniaturise Rayman et le met aux commandes de l'une de ses chaussures afin de rattraper la seconde, en proie à une folle envie de liberté. Une sorte de jeu de conduite amusant, offrant encore un nouveau gameplay. Pour conclure, sachez que l'on parle d'une possible compatibilité avec la version GameBoy Advance. Sans doute pour vous proposer toujours plus de possibilités et de liberté. ✦

**Aymeric Lallée**

GENRE : ACTION/PLATE-FORME

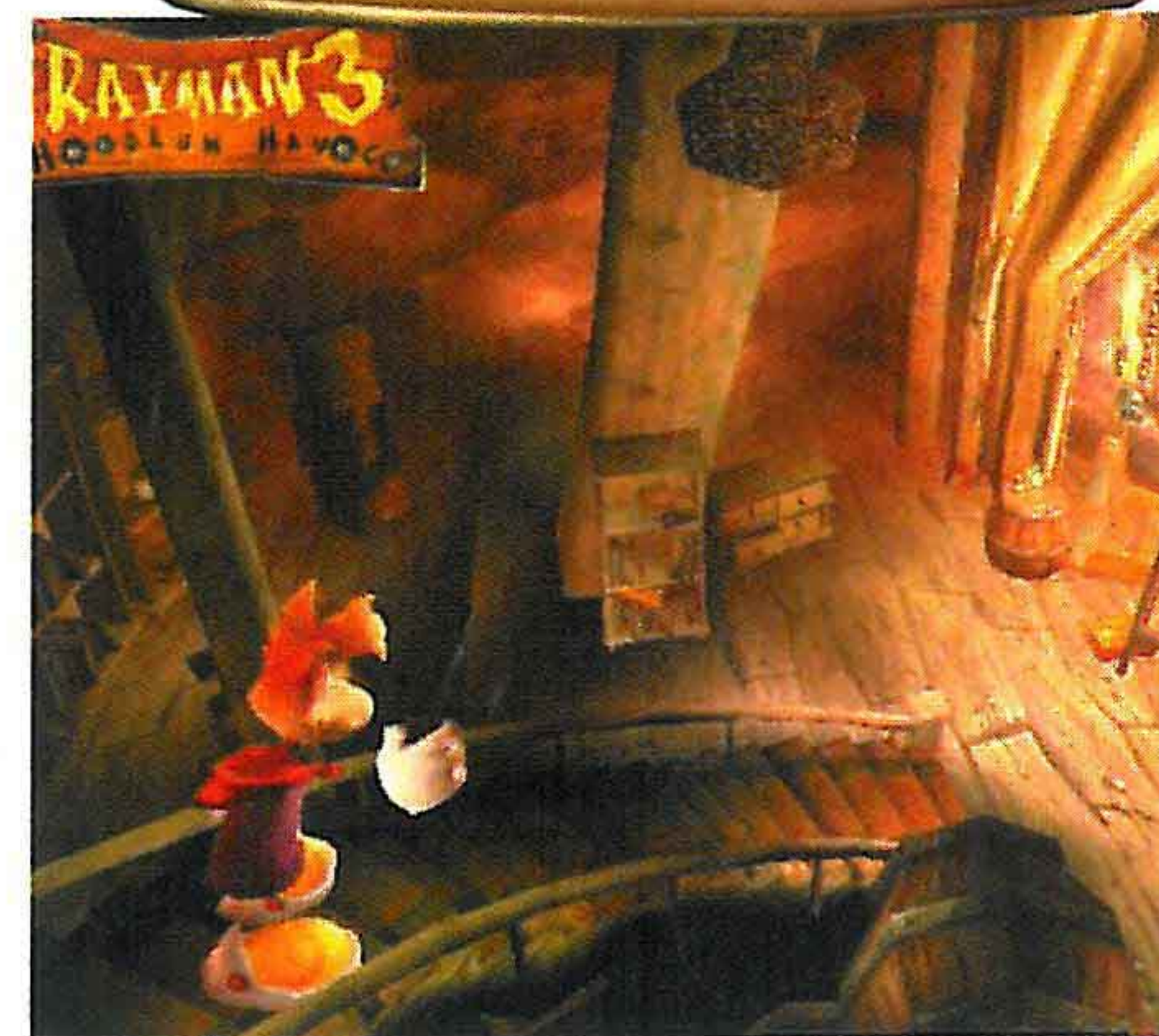
ÉDITEUR : INFOGRAMES

SORTIE : MARS 2003

## → LE SOUCI DU DÉTAIL



Les graphistes ont accompli un superbe travail, et le rendu de ce *Rayman 3* est bien au-dessus des épisodes précédents. Tous les décors fourmillent de détails, et on peut même observer de près les différentes fresques sans apercevoir le moindre bug d'affichage. Les univers sont toujours très colorés et bien moins sombres qu'auparavant. Dans certains niveaux en extérieur, la pluie et un ciel incertain ajoutent encore plus de caractère aux lieux traversés. Bref, c'est beau, c'est propre, et l'animation semble excellente. Du bon travail !



• Notre héros fait constamment des mimiques.



 À PLEINE VITESSE !

# FREEEKSTYLE

Deuxième production de EA Big sur GameCube, *Freekstyle* s'annonce décoiffant, mais sans proposer la profondeur de jeu de *SSX Tricky*.

**A**près un *SSX Tricky* tout simplement excellent, EA Big retente l'expérience du sport extrême sur le Cube. Exit les surfs, ici, il s'agit de motocross. Neuf circuits à la fois vastes et remplis de raccourcis en tous genres feront le plaisir des amateurs de sensations inédites. Encore une fois, Big propose un jeu procurant des émotions fortes. Les sauts, plus hauts les uns que les autres, vous permettent de réaliser plus d'une cinquantaine de figures différentes. Voilà qui laisse assez de marge pour s'éclater, mais qui s'avère léger comparé à *SSX*. D'autant que certaines rotations, possibles en surf, ne le sont pas en moto. Mais passons, puisque la jauge de *Freekstyle* assure à elle seule le spectacle ! À force de rentrer différentes figures, la barre de speed se remplit, vous permettant



• Le *Freekstyle* donne lieu à de superbes effets.

d'aller encore plus vite, jusqu'à pouvoir effectuer un *Freekstyle*. Il s'agit d'une super-figure déclenchant un super-boost qui mettra vos réflexes à rude épreuve.

## FAUT QUE ÇA SPEED !

Si les courses ne manquent pas d'intensité et si la maniabilité permet de contrôler au mieux la moto, un point noir vient gâcher le tableau : on peine à distancer les adversaires. À croire que ceux-ci s'adaptent à votre niveau de jeu.



• Malgré la vitesse, l'animation demeure fluide.



• Toutes les figures seront disponibles.



Comme dans *SSX Tricky*, les circuits sont peu nombreux, mais proposent pas mal de routes alternatives. La hauteur des sauts permet même de passer des morceaux entiers de course ! Si vous êtes sujet aux vertiges, il faudra vous accrocher, tant la maîtrise de soi en altitude est nécessaire pour arriver à bout des autres pilotes.



• Si vous avez le vertige, évitez ce jeu !



• On a droit à de beaux jeux de lumière.

Un détail qui vient considérablement amoindrir la marge de progression, puisque même si vous vous surpassez, ils seront toujours à vos basques. Espérons que ce défaut sera corrigé d'ici la sortie du jeu, même si, déjà, *Freekstyle* s'annonce comme un bon titre. #

**Aymeric Lallée**

GENRE : COURSE DE MOTO

ÉDITEUR : EA BIG

SORTIE : FIN AOÛT 2002



• Sautez des pans entiers de circuit !



• Quels que soient vos exploits, vous ne serez jamais seul, c'est rageant !



LE RETOUR DE LA LÉGENDE !

# THE LEGEND OF ZELDA A LINK TO THE PAST

L'épisode issu de la Super Nintendo fait son retour sur GBA. Non contente d'être une référence, cette version propose en plus un mode multijoueur !



• L'esprit d'équipe semble animer ce groupe de joueurs.



• Utilisez l'arc pour atteindre les cibles éloignées.



• Jetez votre camarade de l'autre côté pour poursuivre l'aventure.



• Un minimum d'organisation est nécessaire pour sauver l'équipe.



• Les graphismes du mode solo restent encore fabuleux aujourd'hui.

**S**higeru Miyamoto ne cesse de nous surprendre ! *A Link to the Past*, l'épisode le plus prisé de la série, retrouve une seconde jeunesse sur GBA. Le scénario de cet opus vous plonge dans deux univers parallèles : l'un semble normal mais est en proie aux pires machinations, tandis que l'autre se révèle rempli de monstres les plus terribles. Chaque

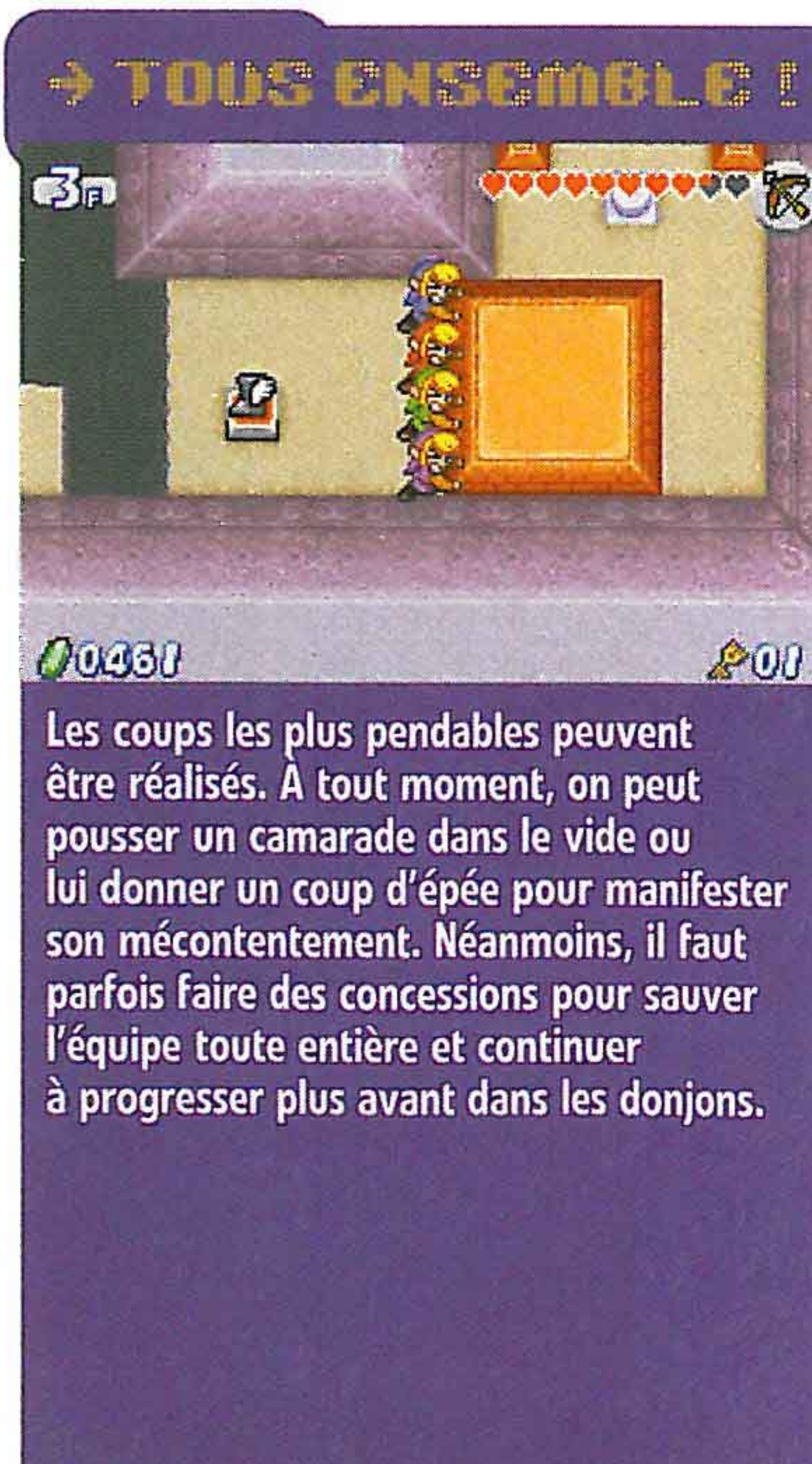
action accomplie dans le premier influence le second et vice versa. Les énigmes les plus retorses sont à prévoir ! On aurait pu croire qu'après plus de dix ans, la réalisation était vieillissante. Mais, même encore maintenant, ce *Zelda* en 2D reste une référence d'un point de vue technique.

## L'UNION FAIT LE TRIFORCE...

Il aurait été surprenant que Miyamoto nous propose simplement de revivre une de ses plus belles aventures. C'est pourquoi un mode multijoueur accompagne *A Link to the Past* ! The Four Swords est un mode coopératif, dans lequel quatre joueurs s'entraident pour venir à bout de donjons spécialement créés pour l'occasion. Pour atteindre certaines plates-formes, il faudra, par exemple, jeter un comparse de l'autre côté d'un précipice



• Les rubis récupérés à plusieurs sont comptabilisés en solo !



Les coups les plus pendables peuvent être réalisés. A tout moment, on peut pousser un camarade dans le vide ou lui donner un coup d'épée pour manifester son mécontentement. Néanmoins, il faut parfois faire des concessions pour sauver l'équipe toute entière et continuer à progresser plus avant dans les donjons.

en le prenant sur ses épaules. Certaines structures doivent être déplacées à plusieurs pour atteindre des trésors cachés. La franche camaraderie qui vous liait alors avec vos compagnons de route se transforme en sauvage concurrence pour obtenir les bonus ! Une excellente idée, d'autant que les rubis et certains objets découverts à plusieurs sont utilisables dans le mode solo. En plus de l'aventure originale, Shigeru Miyamoto a su rajouter un mode unique. Voilà qui devrait faire de cette version un titre incontournable sur la portable de référence. #

**Aymeric Lallée**

GENRE : ACTION/AVENTURE

ÉDITEUR : NINTENDO

SORTIE : DÉBUT 2003



 GUERRE MINIATURE

# MYSTIC HEROES

Koei s'impose dans un genre peu courant sur GameCube, le beat them all. *Mystic Heroes* est fun et bien réalisé : que du bonheur !



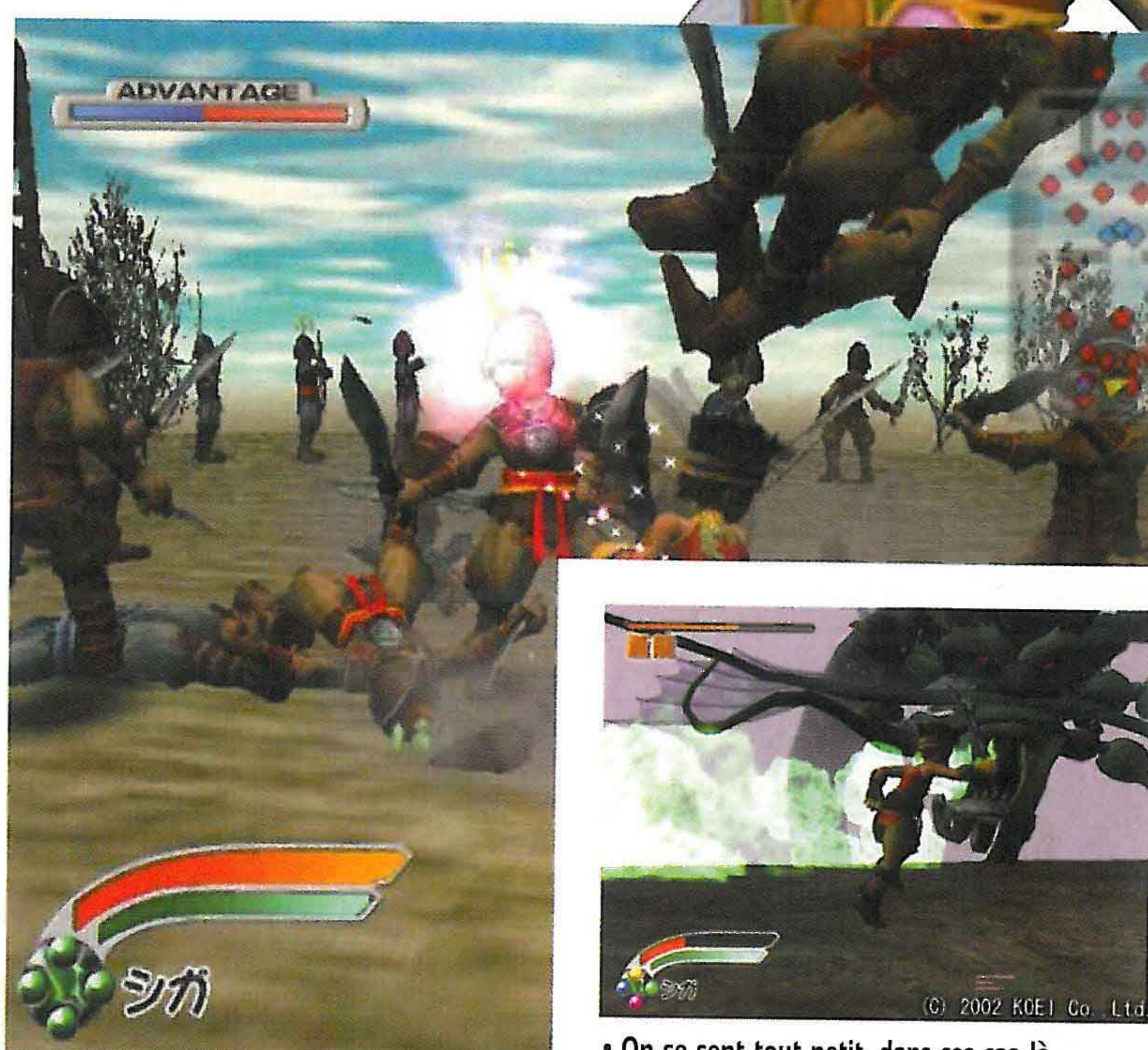
• Voici la source de vos problèmes ! Abattez-le !



• Le grand nombre de combattants a de quoi impressionner.



• Les pouvoirs magiques s'avèrent décisifs dans les batailles.



• On se sent tout petit, dans ces cas-là...



• On se sent tout petit, dans ces cas-là...

**A**

mateurs de claques à répétition, vous allez être servis ! Koei, développeur reconnu au Japon pour ses jeux d'action tactique, nous concocte un petit beat them all avec des SD (Super Deformed : petits personnages à grosse tête). Malgré un brouillard ambiant cachant le fond de votre champ de vision, *Mystic Heroes* est une petite merveille technique, tant la cinquantaine de combattants

affichés à l'écran sont bien modélisés. Ajoutez à cela des structures imposantes pouvant servir pendant les affrontements ainsi qu'une animation sans faille, et vous comprendrez

pourquoi les combats ne manquent pas d'intensité. À la tête d'une poignée de guerriers, vous incarnez un des quatre généraux disponibles et tentez une percée en territoire ennemi. Le tout dans une ambiance encline aux mythes, magies et légendes chinoises du XVI<sup>e</sup> siècle.

chacune des différentes sections du jeu (20 niveaux au total). Sachez aussi que *Mystic Heroes* bénéficie d'un bon petit scénario issu des meilleurs volets de la série «Histoires de fantômes chinois». Ça promet !

**Aymeric Lallée**

GENRE : BEAT THEM ALL

ÉDITEUR : THQ

SORTIE : SEPTEMBRE 2002

→ FRAPPE CHIRURGICALE !



*Mystic Heroes* propose plus d'une vingtaine de missions différentes. Les lieux sont énormes, tous différents et assez détaillés. Le plus étonnant reste la possibilité d'utiliser les structures en combat afin de se percher au-dessus de la bataille pour frapper précisément sur un général ennemi.

## LE PETIT CHIMISTE...

Les quelques coups dont vous disposez autorisent plusieurs enchaînements intéressants pour chaque personnage. Mais c'est surtout le système de magie qui vaut le détour dans *Mystic Heroes*. Les batailles vous donnent la chance de récupérer des émeraudes élémentaires à combiner avec vos armes pour créer des sorts puissants. À vous ensuite de concevoir la magie qui vous semble la plus efficace en fonction de votre style de jeu. Vous en aurez bien besoin contre les gigantesques boss qui ponctuent



• L'animation est excellente, malgré le nombre d'éléments affichés.





\*VOIR MODALITÉS EN MAGASIN

### Liste des Magasins

#### Paris

- ★ **ST LAZARE (9<sup>ème</sup>)**  
6 RUE D'AMSTERDAM  
01 53 320 320
- ★ **JUSSIEU (5<sup>ème</sup>)**  
46 RUE DES FOSSÉS SAINT BERNARD  
01 43 29 59 59
- ★ **ST MICHEL (6<sup>ème</sup>)**  
56 BOULEVARD ST MICHEL  
01 43 25 85 55
- ★ **VAUGIRARD (15<sup>ème</sup>)**  
365 RUE DE VAUGIRARD  
01 53 688 688
- ★ **VICTOR HUGO (16<sup>ème</sup>)**  
137 AVENUE VICTOR HUGO  
01 44 05 00 55

#### Région Parisienne

- (77) **CARRÉ SENART**  
C. CCIAL CARRÉ SENART - LIEUSANT  
01 60 60 67 67
- ★ (77) **CHELLES**  
C. CCIAL CHELLES 2 - N34  
01 64 26 70 10
- ★ (78) **DRÈVAL**  
C. CCIAL ART DE VIVRE NIV.1  
01 39 08 11 60
- (78) **PLAISIR**  
C. CCIAL PLAISIR SABLONS  
01 30 55 24 28
- ★ (78) **VERSAILLES**  
16 RUE DE LA PAROISSE  
01 39 50 51 51
- ★ (78) **VELIZY**  
37, AVENUE DE L'EUROPE  
01 30 700 500
- (91) **CORBEIL-VILLAGE**  
C. COMMERCIAL VILLAGE A6  
01 60 86 28 28
- ★ (92) **ANTONY**  
25 AV. DE LA DIVISION LECLERC - N20  
01 46 665 666
- ★ (92) **BOULOGNE**  
60 AV. DU GÉNÉRAL LECLERC - N10  
01 41 31 08 08
- (92) **LA DÉFENSE**  
C. CCIAL LES QUATRES TEMPS  
RUE DES ARCADES EST - NIV. 2  
01 47 73 00 13
- ★ (93) **AULNAY SOUS BOIS**  
C. CCIAL PARINORD - NIV. 1  
TEL : 01 48 67 39 39
- (93) **MONTREUIL**  
C. CCIAL LA GRANDE PORTE  
01 48 97 05 54
- (93) **PANTIN**  
63 AVENUE JEAN LOLLIVE - N. 3  
01 48 441 321
- ★ (93) **ST DENIS**  
C. CCIAL ST DENIS BASILIQUE  
6 PASSAGE DES ARBALETRIERS  
01 42 43 01 01
- (93) **DRANCY**  
C. CCIAL DRANCY AVENIR  
220, RUE DE STALINGRAD - N.186  
01 43 11 37 36
- (94) **CHENNEVIERES**  
C. CCIAL PINCE-VENT N. 4  
01 45 939 939
- ★ (94) **CRETEIL VILLAGE**  
5 RUE DU GÉNÉRAL LECLERC  
01 49 81 93 93
- (94) **CRETEIL SOLEIL**  
C. CCIAL CRETEIL SOLEIL NIV. 1  
01 49 56 06 06
- ★ (94) **KREMLIN BICÈTRE**  
30 BIS AV. DE FONTAINEBLEAU NAT. 7  
01 43 901 901
- ★ (94) **FONTENAY SOUS BOIS**  
C. CCIAL VAL DE FONTENAY  
01 48 76 6000
- (95) **ARGENTEUIL**  
C. CCIAL CÔTÉ SEINE  
OUVERTURE OCTOBRE 2002
- (95) **CERGY**  
C. CCIAL CERGY 3 FONTAINES  
01 34 24 98 98
- (95) **GONESSE**  
C. CCIAL USINE CENTER - ZAC PARINORD 2  
OUVERTURE OCTOBRE 2002
- (95) **L'ISLE ADAM**  
C. CCIAL GRAND VAL  
01 34 69 17 96
- ★ (95) **SANNOIS**  
C. CCIAL CARREFOUR  
01 30 25 04 03
- (95) **ST BRICE**  
C. CCIAL CARREFOUR  
01 39 33 46 46

#### Province

- ★ (13) **MARSEILLE**  
C. CCIAL GRAND LITTORAL  
04 91 09 80 20
- (14) **HEROUVILLE ST CLAIR**  
C. CCIAL ST-CLAIR  
02 31 951 952
- (21) **DIJON**  
C. CCIAL GEANT CHENOVE  
OUVERTURE OCTOBRE 2002
- (26) **VALENCE**  
C. CCIAL VALENCE 2  
04 75 86 04 04
- (27) **EVREUX**  
18 RUE DE LA HARPE  
OUVERTURE OCTOBRE 2002
- (31) **TOULOUSE**  
14 RUE TEMPONIÈRES  
05 61 216 216
- ★ (86) **RENNES**  
20, RUE DU MARECHAL JOFFRE  
02 99 78 25 25
- ★ (51) **REIMS**  
44, RUE DE TALLEYRAND  
03 26 91 04 04
- ★ (59) **LILLE**  
52 RUE ESQUERMOISE  
03 20 519 559
- (59) **DOUAI - FLERS**  
C. CCIAL CARREFOUR DOUAI-FLERS RN 43  
03 27 98 05 05
- (60) **COMPIÈGNE**  
37, 39 COURS GUYNEMER  
03 44 20 52 52
- ★ (69) **LYON**  
5, RUE VICTOR HUGO  
04 72 409 405
- (89) **ST GENIS LAVAL**  
C. CCIAL ST GENIS 2  
04 72 67 90 90
- (72) **LE MANS**  
44, 48 AV. DU GÉNÉRAL DE GAULE  
02 43 23 4004
- (73) **ALBERTVILLE**  
C. CCIAL GÉANT CASINO - Z.A. DU CHIRIAC  
04 79 31 20 30
- (80) **AMIENS Console**  
19 RUE DES JACOBINS  
03 22 97 88 88
- ★ (80) **AMIENS PC**  
1, RUE LAMARCK  
03 22 80 06 06
- (84) **AVIGNON**  
C. CCIAL CAP SUD - ROUTE DE MARSEILLE  
04 90 87 00 77
- (88) **POITIERS**  
12 RUE GASTON HULIN  
05 49 50 58 58
- (87) **LIMOGES**  
C. CCIAL ST MARTIAL - AVENUE GARIBOLDI  
05 55 12 63 63

★ SALLE DE JEU EN RÉSEAU  
● OUVERT LE DIMANCHE

## JEUX GAMECUBE

RESIDENT EVIL 	TUROK EVOLUTION 	TIMESPLITTERS 2 	SUPER MARIO SUNSHINE 
BEACH SPIKERS 	AGGRESSIVE INLINE 	CAPCOM VS SNK 2 	DISNEY MAGICAL MIRROR 

## OCCASION

LUIGI'S MANSION  49.99€	ROGUE LEADER  52.99€	WAVE RACE  49.99€	COUPE DU MONDE FIFA 2002  49.99€
-------------------------------	----------------------------	-------------------------	--

Tous nos jeux d'occasion sont garantis 1 an

## GAME BOY ADVANCE

DUKE NUKEM ADV. 	DRIVER 2 	DYSEY'S MAGICAL QUEST 	CASTLEVANIA HARMONY OF DISSONANCE 
---------------------	--------------	---------------------------	---------------------------------------

# 14 Nouveaux Magasins !

- (77) CARRÉ SENART,
- (78) PLAISIR,
- (93) MONTREUIL,
- (94) CRETEIL SOLEIL,
- (95) ARGENTEUIL, GONESSE,
- ST BRICE, L'ISLE ADAM,
- (21) DIJON
- (26) VALENCE,
- (27) EVREUX,
- (69) ST GENIS LAVAL,
- (84) AVIGNON,
- (87) LIMOGES...



Jusqu'au  
15 septembre  
2002

# PRIX rentrée -50%

Sur une sélection  
d'articles signalée en magasin



## NINTENDO GAMECUBE™

### CONSOLE + JEU NGC ACHETÉS

=

### CARTE MÉMOIRE TAC



\*Baisse de prix valable sur la  
carte mémoire TAC pour NGC  
vendue normalement à 16,99€  
pour tout achat d'une console  
et d'un jeu NGC  
(soit un gain de 9,99€)

Dans la limite des stocks disponibles

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

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

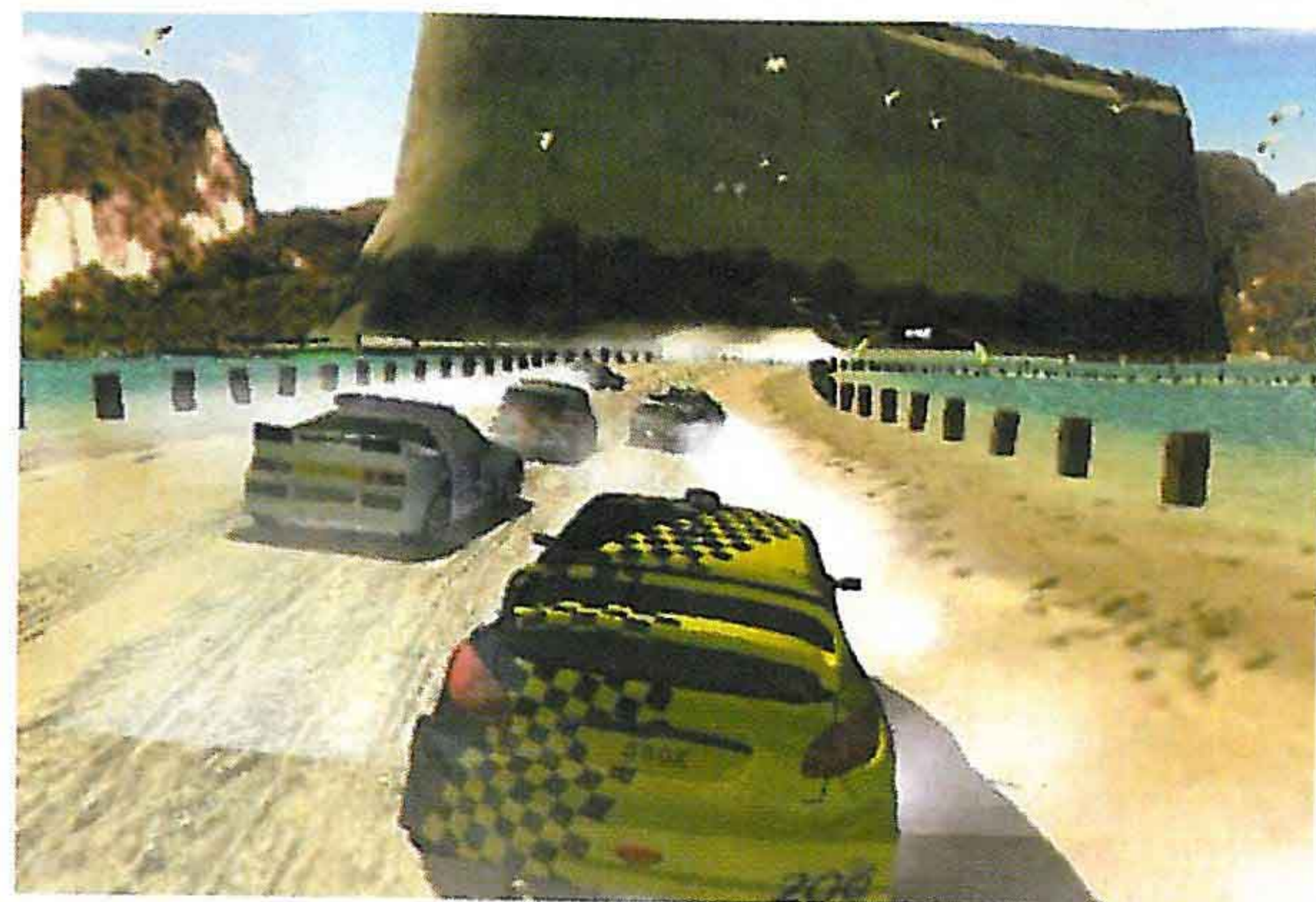
VOUS POUVEZ COMMANDER  
PAR TÉLÉPHONE  
**01 46 735 720**  
PAR FAX  
**01 46 735 721**  
PAR MINTEL  
**36-15 SCOREGAMES\***  
PAR INTERNET  
**SCOREGAMES.COM**



DÉRAPAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAGES

# SHOX

Derrière un jeu de course des plus classiques –mais très bien fait–, *Shox* cache un concept bien pensé. Premiers tours de roues.



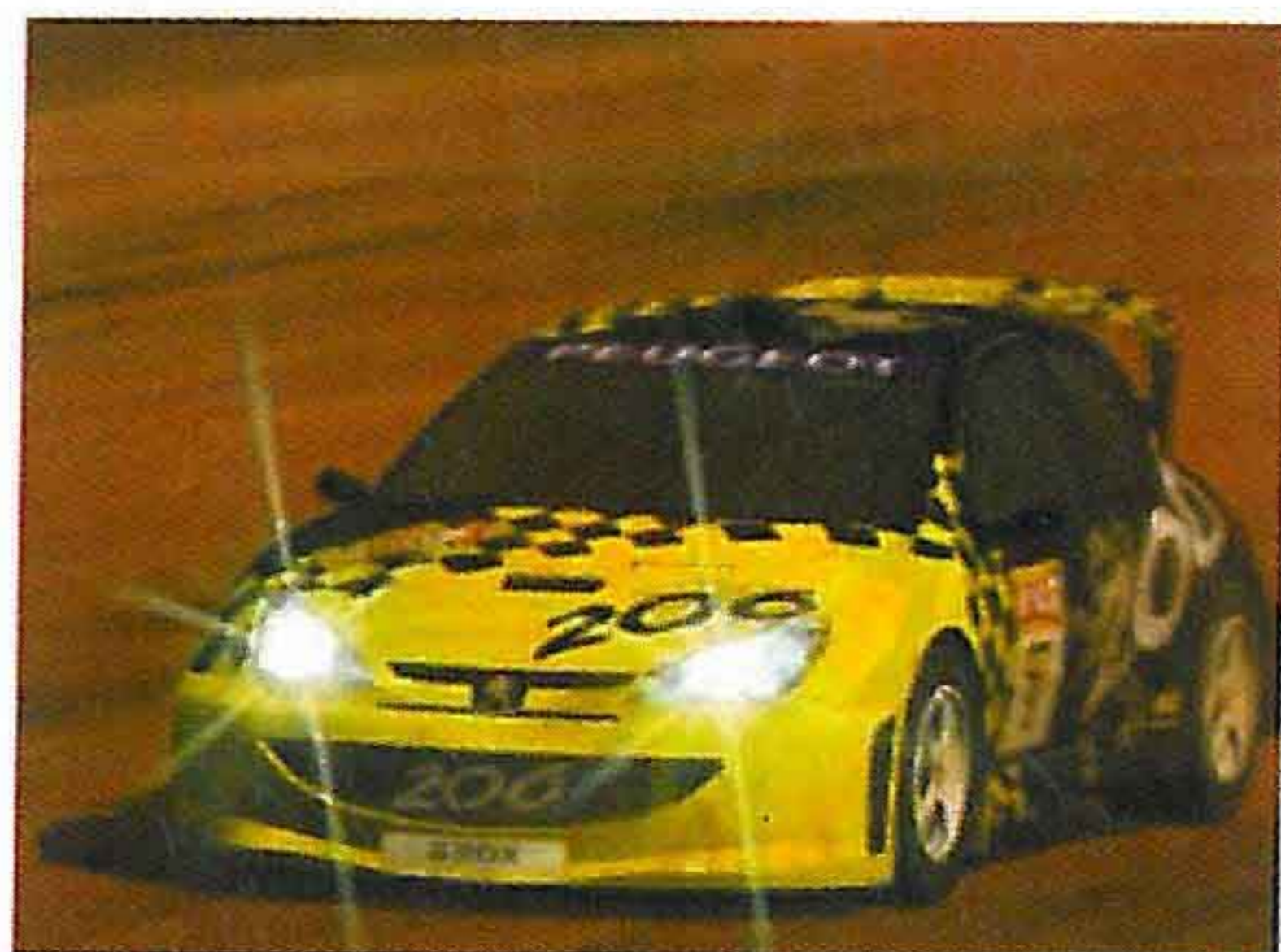
• Six concurrents se disputent la victoire dans *Shox*.



• De petits effets de style sont visibles sur les feux stop.



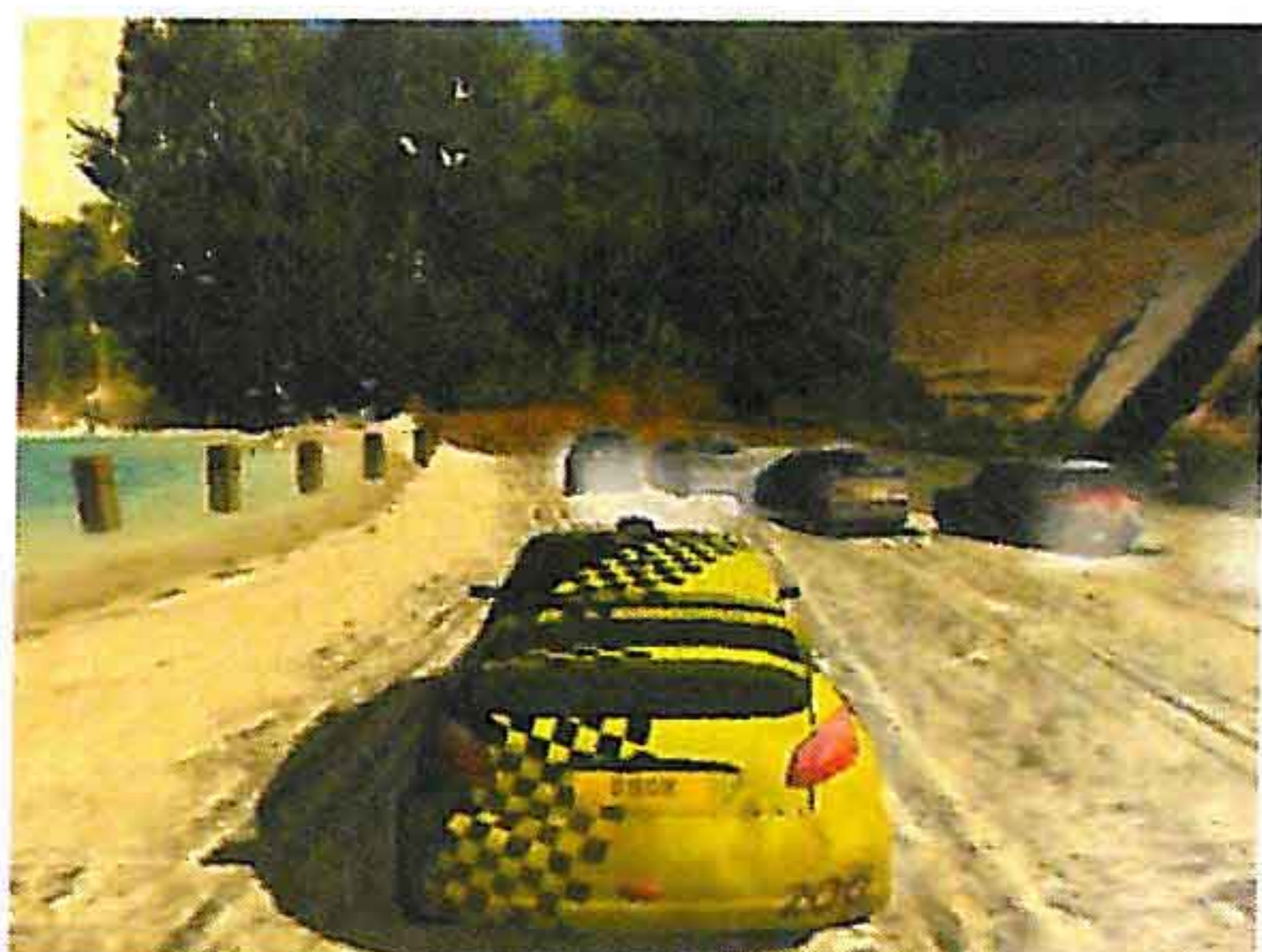
• La lumière pénétrant dans cette caverne est de toute beauté.



• Les voitures sont superbement modélisées.



Melting-pot de nombreux jeux de course précédemment sortis, *Shox* se rapproche finalement de *Sega Rally* dans son type de pilotage... Rien que ça ! Cette référence

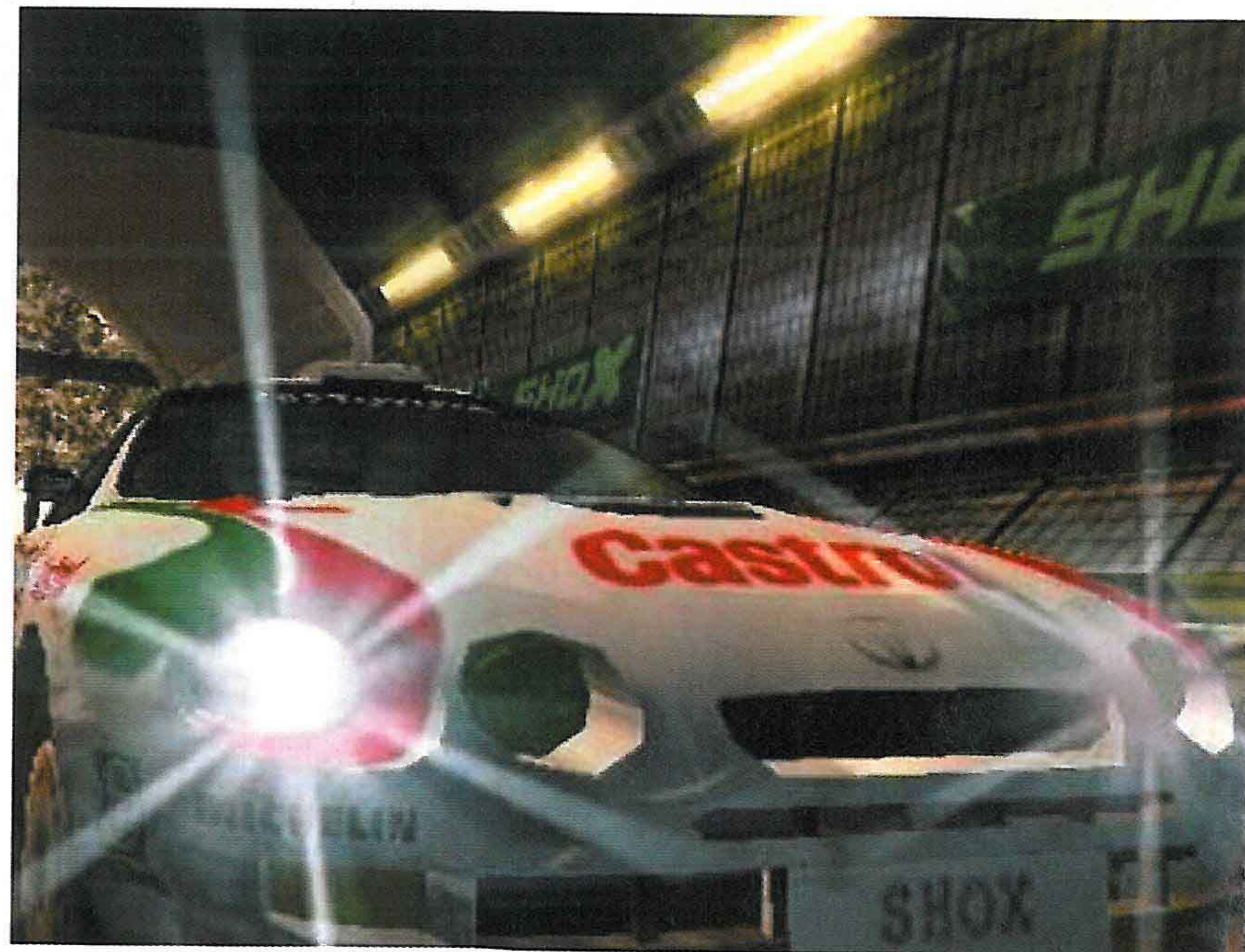


• Des effets de fumée crédibles accompagnent vos courses.

suffit à faire frémir d'envie les connaisseurs... avec raison, car cette conduite tout en dérapages s'accompagne de finesse et d'originalité dans le concept. La particularité de *Shox* réside en effet dans le rapport entre course et gros sous. Si vous remportez trois médailles d'or sur les trois tronçons de chaque circuit, la "Zone Shox" se déclenche. À vous de coller au plus près de cette vague lumineuse située devant vous, afin d'augmenter vos gains et acheter ainsi de nouveaux véhicules. Bien entendu, chaque choc vous coûtera un pécule pour les réparations.

## DE VRAIES VOITURES

Avec plus de 24 circuits et voitures différentes à exploiter, les fans de course arcade auront de quoi s'occuper. Les bolides les plus réputés sont représentés : Audi, BMW, Toyota, Mitsubishi, Lancia, Subaru, Ford et Citroën. Il en va de même pour les multiples types de courses. On traverse aussi bien la jungle et sa végétation luxuriante que des sommets enneigés et leurs routes couvertes de glace, ou encore des



• Un gros effort a été fait sur les feux des véhicules.

déserts et leur terre battue. La réalisation, d'excellente facture, se démarque par ses textures propres, ses jeux de lumières subtils et ses couleurs bien choisies. Un mode multijoueurs à quatre en écran splitté et un mode bowl (auto-tamponneuses) autorisent plusieurs joueurs à s'affronter simultanément. Aucune concession technique n'a été nécessaire dans ces épreuves. À plusieurs, le plaisir reste donc entier !

Aymeric Lallée

GENRE : COURSE

ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS

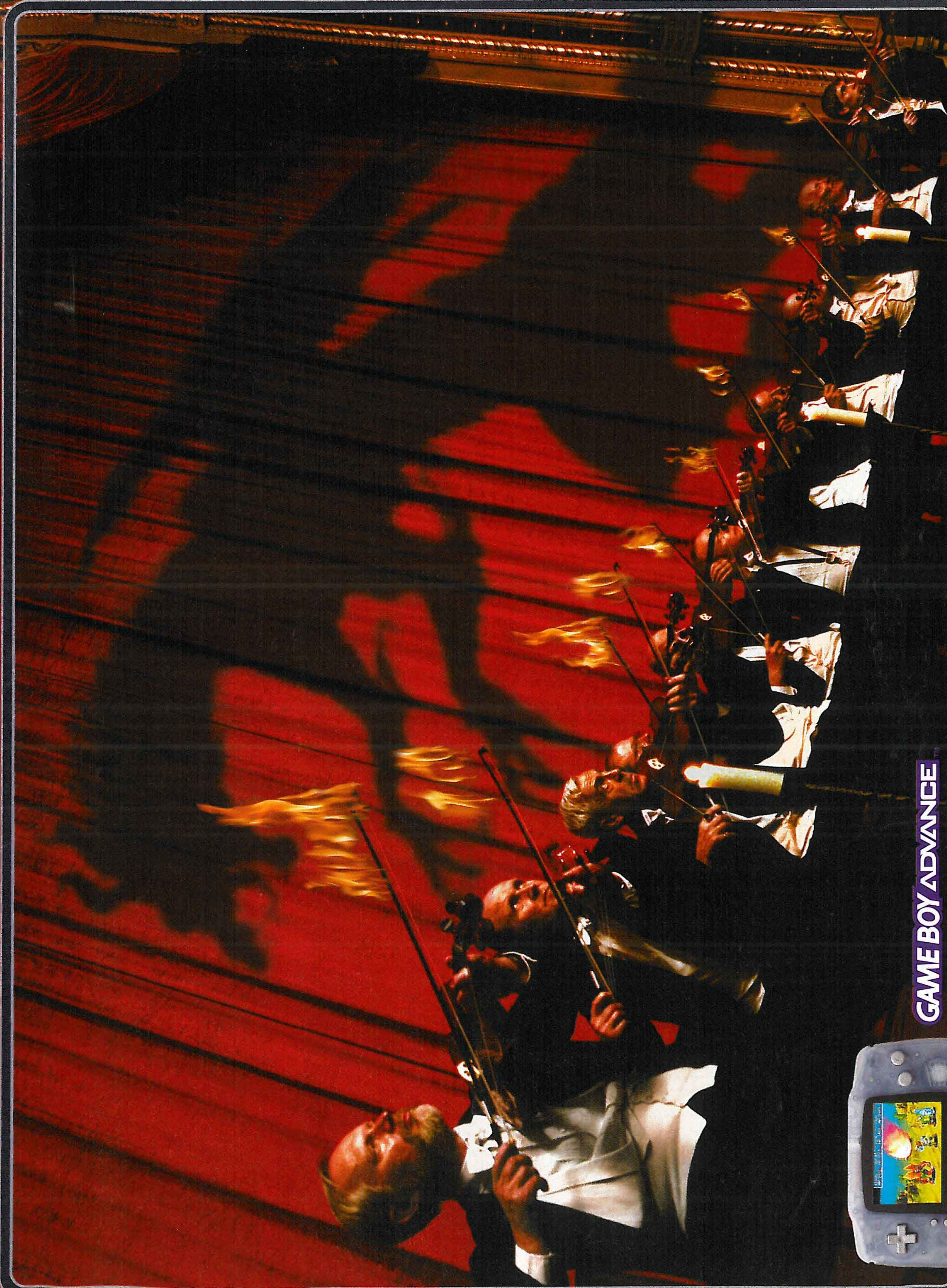
SORTIE : FIN 2002

## → LA VOITURE DE VOS RÊVES !



Bien conscients de l'importance des véhicules dans le jeu, les développeurs ont porté tous leurs efforts sur la modélisation des voitures. Le rendu est splendide, même de près. Les trois vues du jeu permettent d'ailleurs d'en profiter à tout moment, comme vous pouvez le voir sur cette photo.





GAME BOY ADVANCE™



Affrontez les forces du Chaos pour sauver le Monde

Nintendo®  
GAMING 24:7™



 PLUS ON EST DE FOUS, PLUS ON RIT !

# TIMESPLITTERS 2

Quand on apprend que les développeurs du mythique *Goldeneye* sur N64 travaillent en ce moment sur un titre du même genre pour le GameCube, il y a de quoi se réjouir !

**L**e jeu de tir en vue subjective sur console est souvent assez compliqué à jouer. C'est pourquoi Free Critical Design s'est entouré des meilleurs développeurs du genre pour nous proposer un titre à la fois fun, jouable et très orienté multijoueur. Le mode solo ouvre les hostilités avec de superbes cinématiques réalisées dans le moteur du jeu. L'humour y est omniprésent, et le scénario très travaillé. Dix missions réparties sur plusieurs époques assurent le spectacle et la variété des environnements. Le Far West, la Prohibition, la France du XVIII<sup>e</sup> siècle, le néo-Tokyo futuriste, les ruines aztèques et autres usines sont autant de lieux dans lesquels on pourra s'éclater en solo. Quelques secondes suffisent pour s'approprier toutes les commandes, et l'incroyable jouabilité

→ BRÛLER, ÉCLATER, EXPLOSER, TROUER : TOUT EST POSSIBLE !

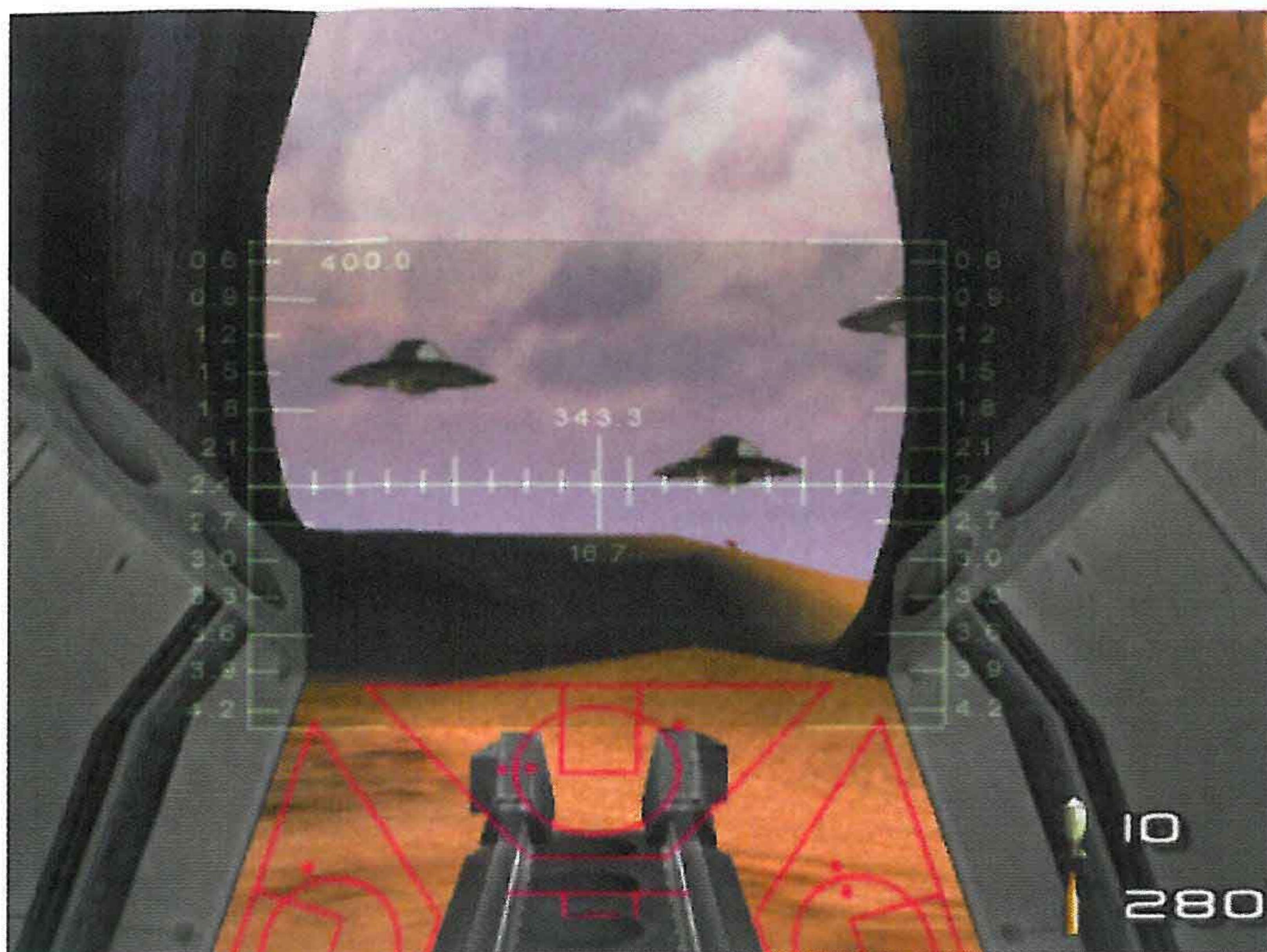


L'arsenal dans *Timesplitters 2* force le respect. Avec 27 armes disponibles, les combats font rage dans les différentes arènes du jeu. Les effets de certaines d'entre elles sont d'ailleurs particulièrement bien rendus. L'un des meilleurs et des plus efficaces demeure le lance-flammes, même s'il faut être assez près de son ennemi pour l'utiliser au mieux.



• À plusieurs, les bots n'hésitent pas à vous suivre, où que vous alliez.





• De puissants canons sont dispatchés dans les niveaux.

de *Timesplitters 2*, combinée à la souplesse de la manette GameCube, fait des merveilles. La variété des missions est impressionnante : infiltration, sauvetage, protection, course-poursuite... ne vous laisseront aucun répit. Mais si l'on s'éclate déjà tout seul, le véritable intérêt de *TS 2* n'est pourtant pas là ! Que les choses soient bien claires : le concept de *TS 2* repose sur le multijoueur. Pour preuve, le mode solo

est jouable à deux en écran splitté, en coopération !

## LE MEILLEUR DES MULTIJOUEURS !

Comme si cela ne suffisait pas, plus d'une cinquantaine de modes multi sont disponibles ! De deux à quatre joueurs s'affrontent dans des environnements spéciaux ou tirés du mode solo. Plus de 100 personnages avec des caractéristiques différentes peuvent être incarnés. Enfin, l'arsenal se compose de plus de 27 armes, allant du simple couteau au fusil à lunette en passant par le lance-flammes, pour terminer avec le missile nucléaire. On n'est pas près de s'ennuyer, d'autant



• Les explosions sont vraiment magnifiques !



• Des cinématiques présentent les héros.



• Les bots vous cherchent ardemment.



• Les personnages ont des looks hallucinants !

que l'interaction avec l'environnement est poussée à l'extrême et permet des coups tout en finesse. Barils, étagères, fruits, plantes, bunkers équipés de canons... tout peut être détruit ou utilisé. Cerise sur le gâteau, les gars de Critical ont incorporé l'éditeur de cartes le plus complet et le plus simple à utiliser qui soit, ce afin d'assurer une durée de vie maximale à leur titre.

## CHAMP DE BATAILLE...

L'ajout d'un éditeur de cartes finit de nous convaincre que *TS 2* s'annonce comme un hit en puissance. Jugez plutôt : deux cents formes servent à construire de la simple salle de stockage d'armes à de gigantesques

usines. Toutes les textures du jeu peuvent être appliquées d'un simple click sur les murs. Aussi, une trentaine d'éclairages rajoutent à l'ambiance de vos niveaux. Enfin, toutes les armes et autres bonus peuvent être placés facilement où bon vous semble. Inutile d'en rajouter, les fans de jeu de tir en vue subjective et leurs amis ne pourront qu'être comblés par *TS 2*.

**Aymeric Lallée**

GENRE : DOOM-LIKE

ÉDITEUR : EIDOS

SORTIE : OCTOBRE 2002

## → CARNAGES ATEMPORELS



Quelle que soit l'époque à laquelle vous vous trouvez, les décors sont magnifiquement modélisés, et les détails ne manquent pas. Le moteur du jeu est très efficace et ne ralentit pas un instant, malgré la guerre que se livrent les joueurs et les bots. Nous avons été étonnés par la finesse avec laquelle ceux-ci réagissent. En face-à-face, ils préfèrent se mettre à l'abri avant de tirer, sauf si vous insistez. De même, un lieu haut perché leur paraît plus efficace pour camper et vous tirer dessus comme sur un lapin. Que vous jouiez seul ou avec des amis, le challenge sera toujours au rendez-vous dans *TS 2*.



• Les ennemis se retournent rapidement dans *TS 2*. Soyez prudent !



• Protégez en permanence vos arrières.



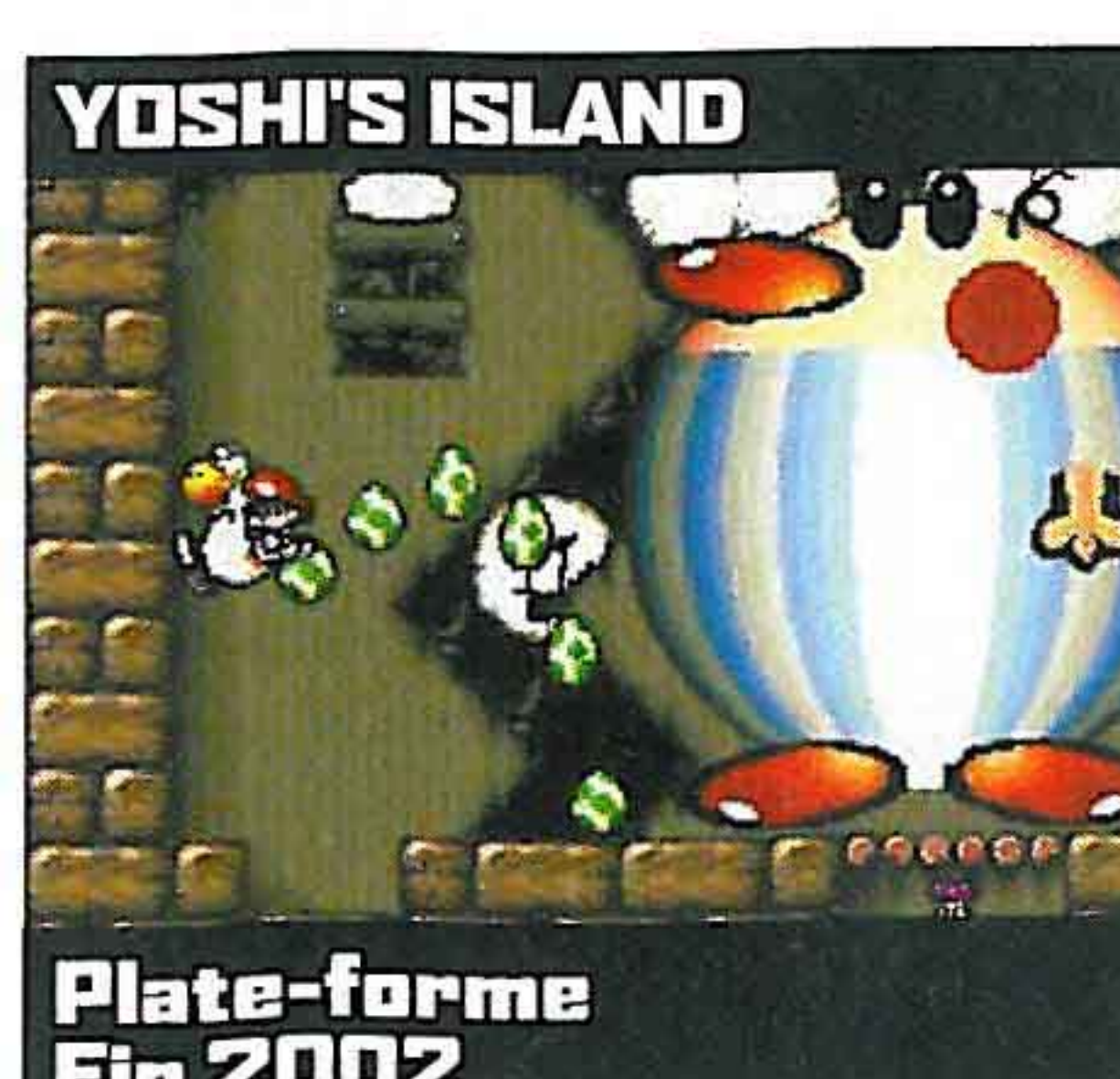
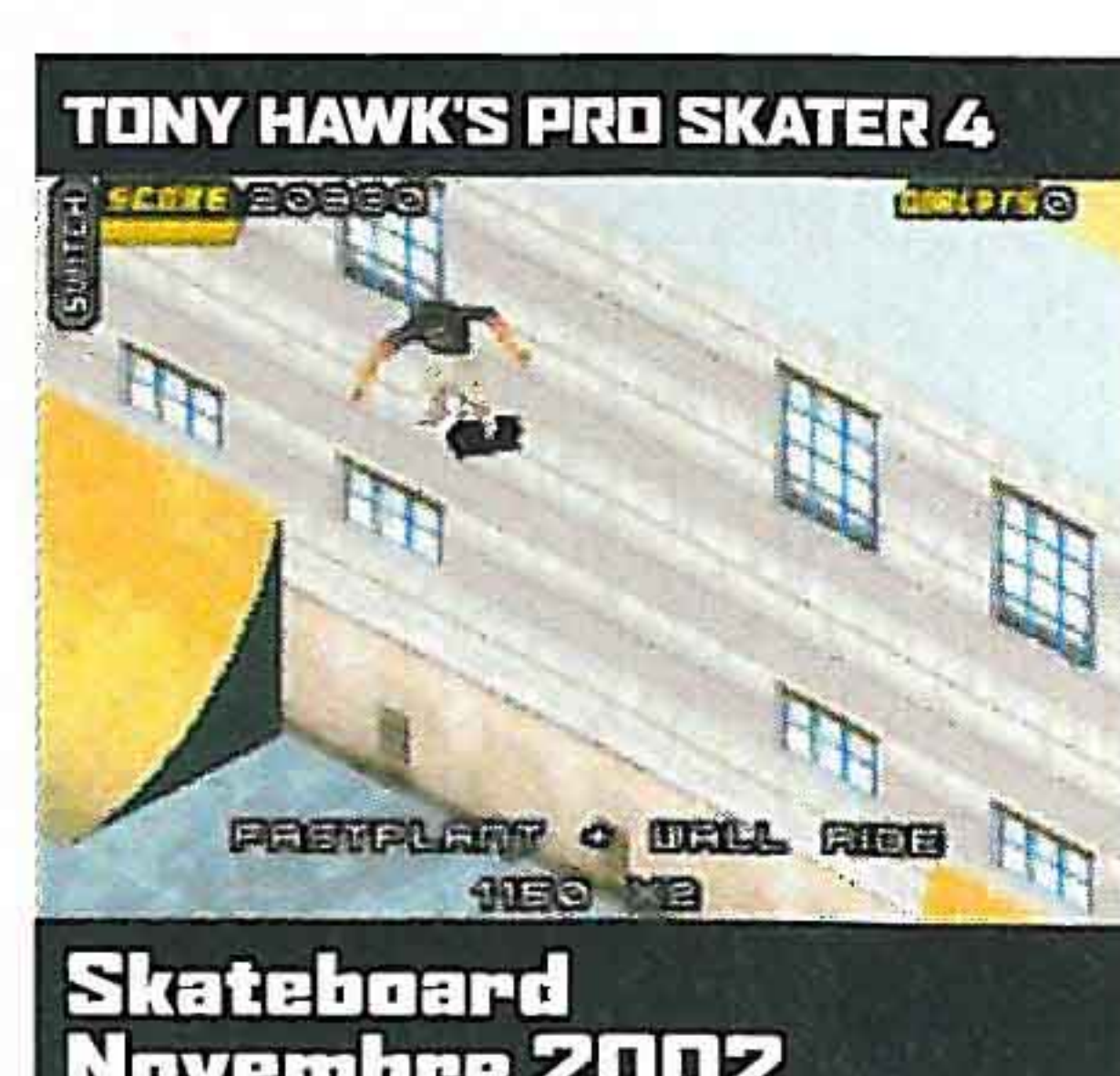
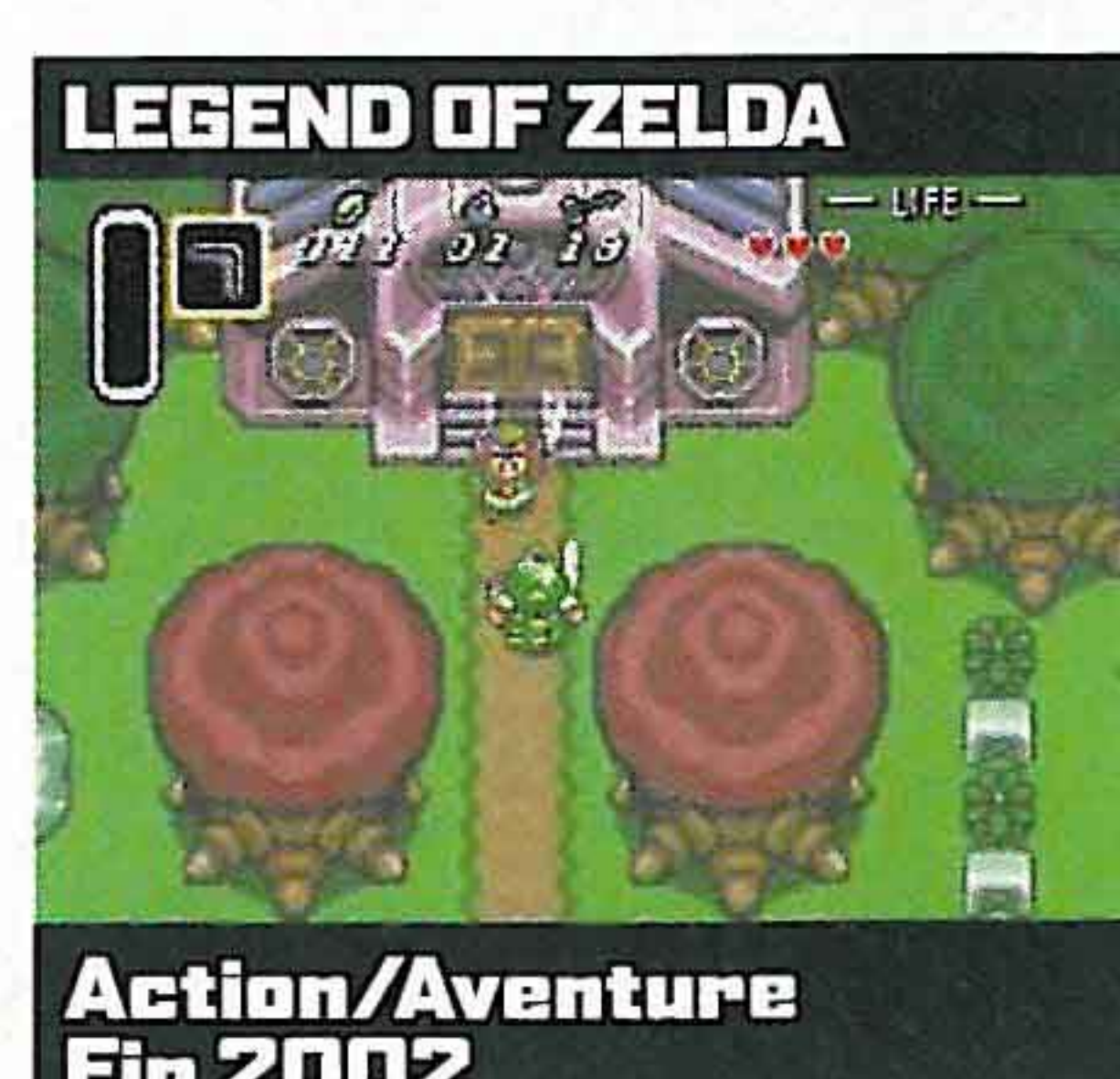
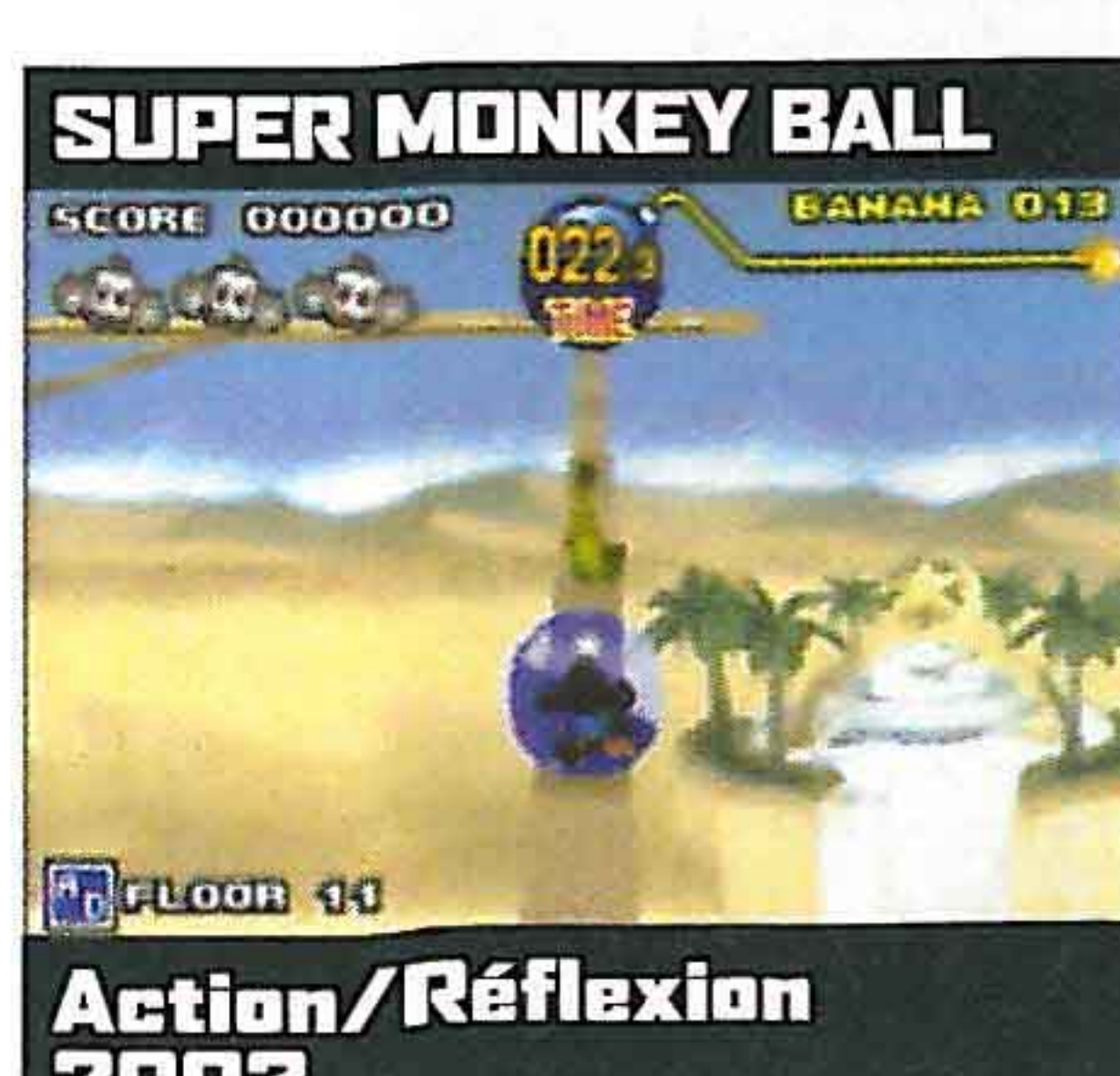
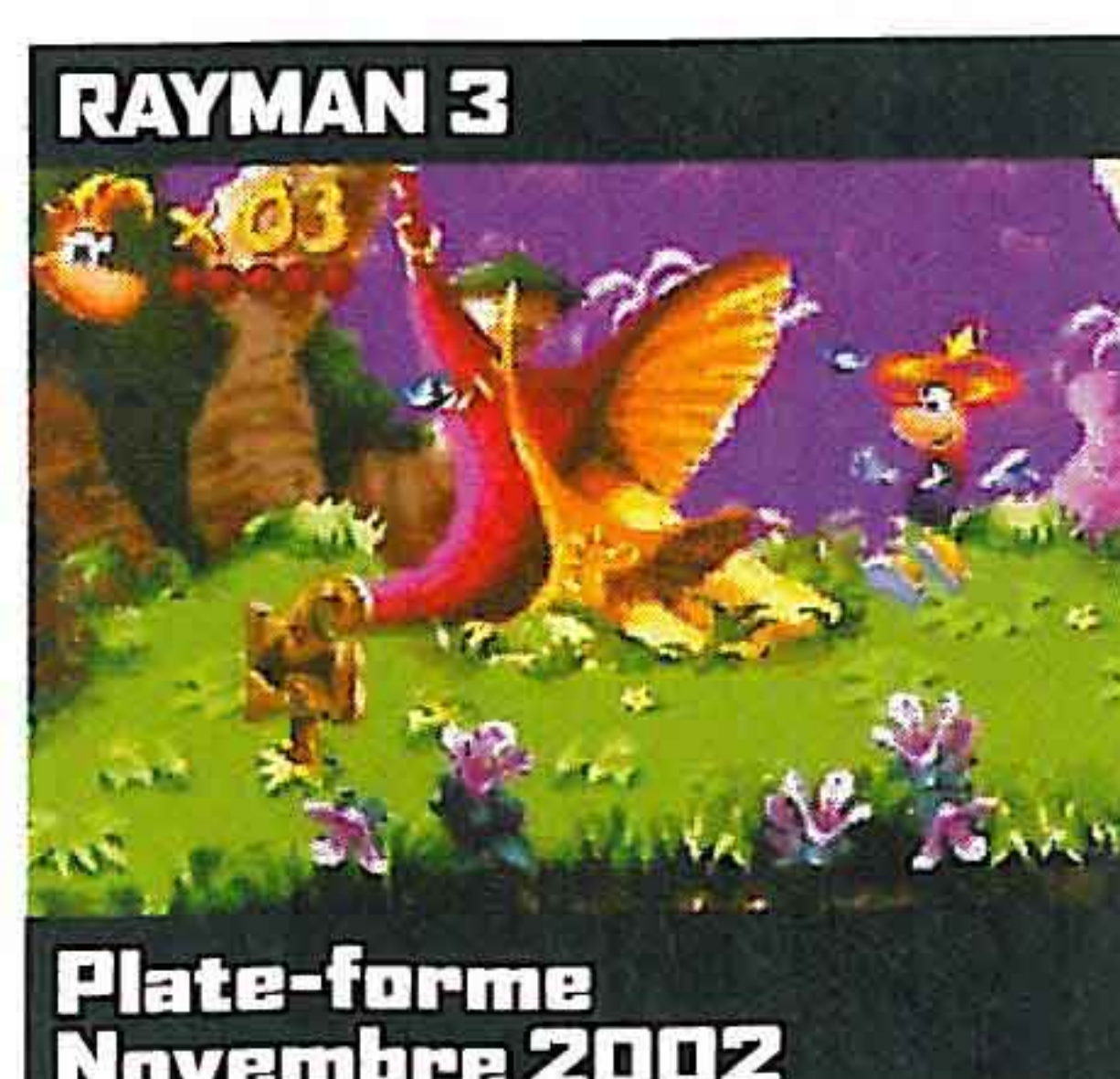
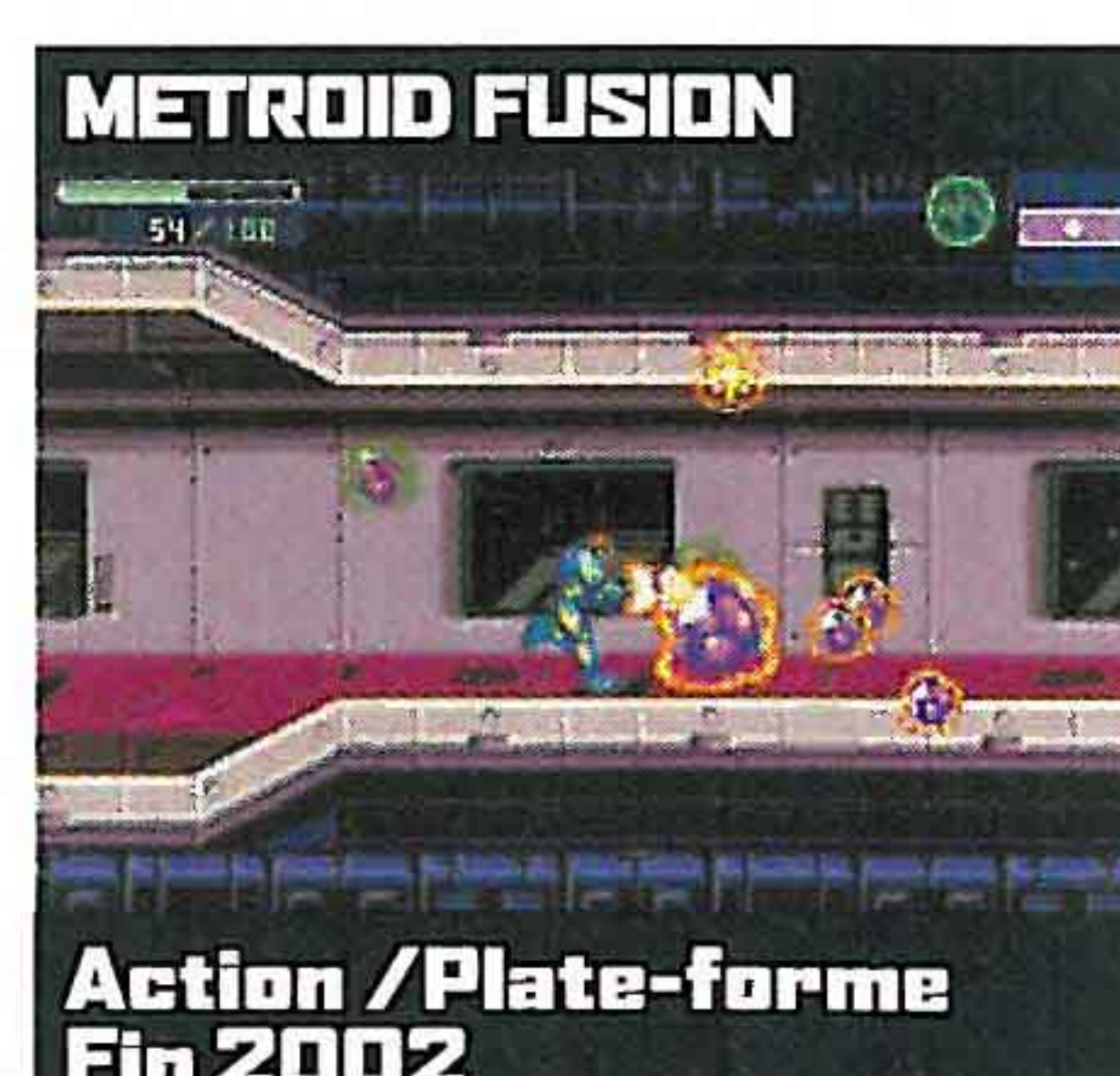
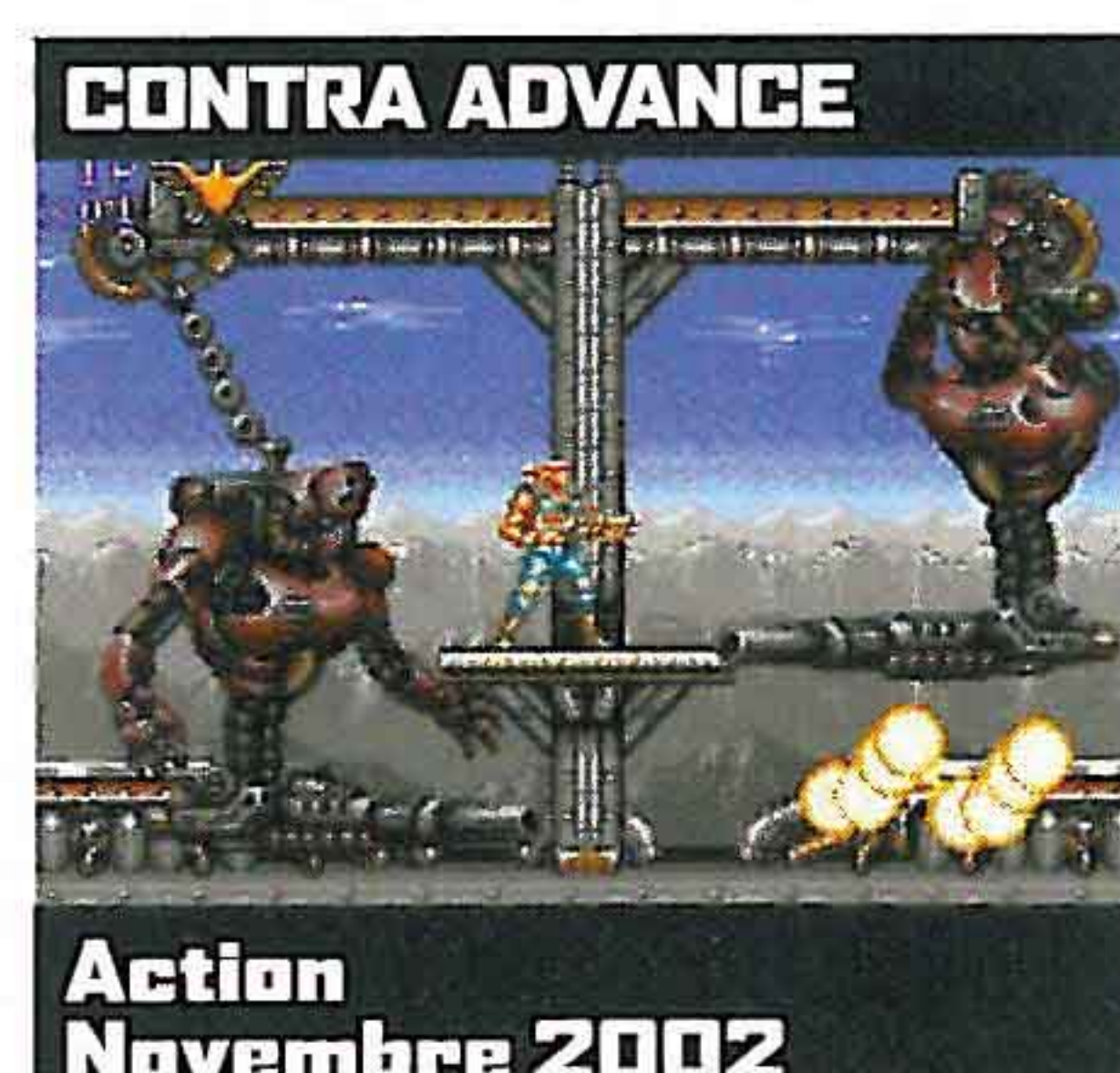
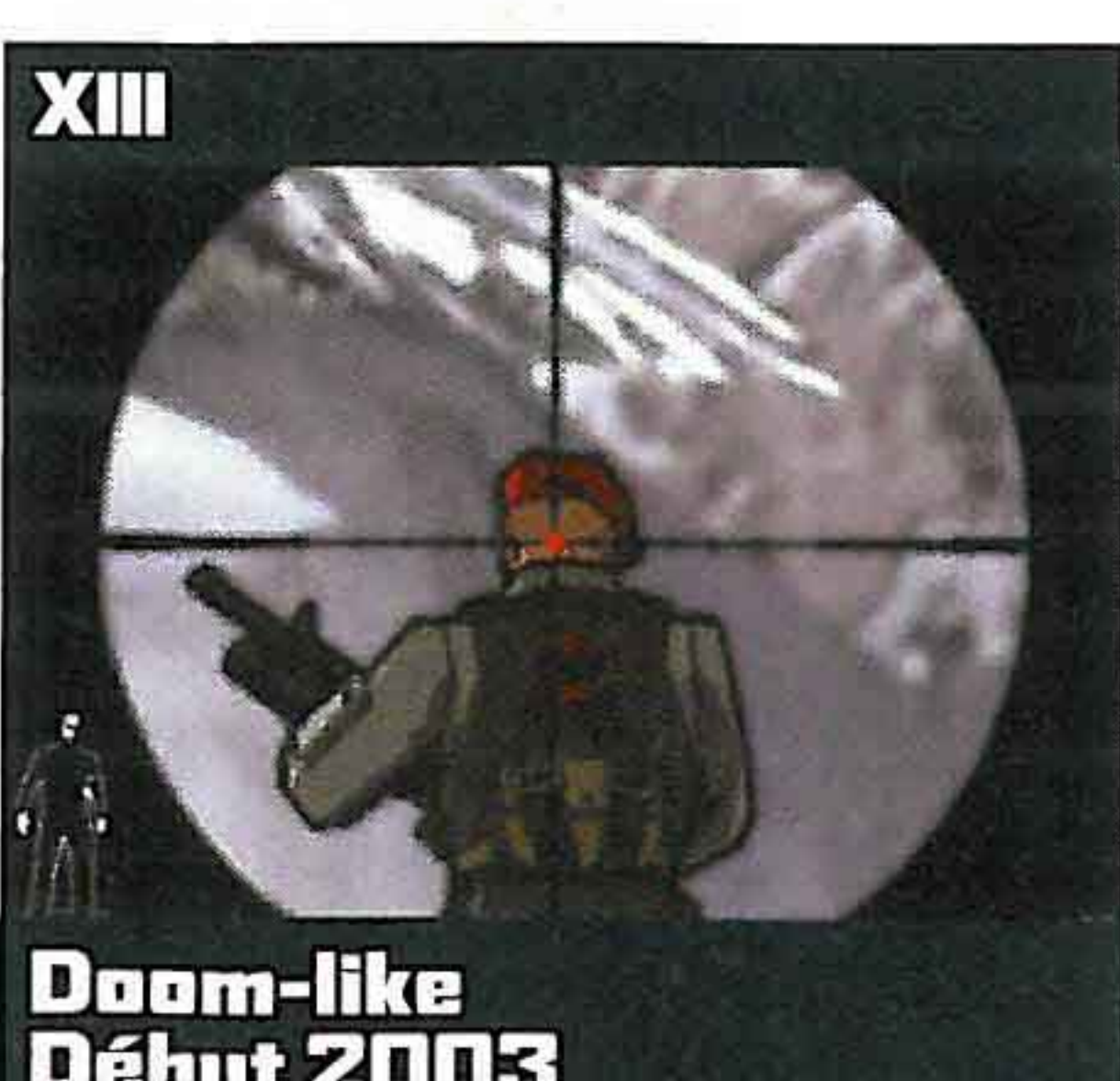
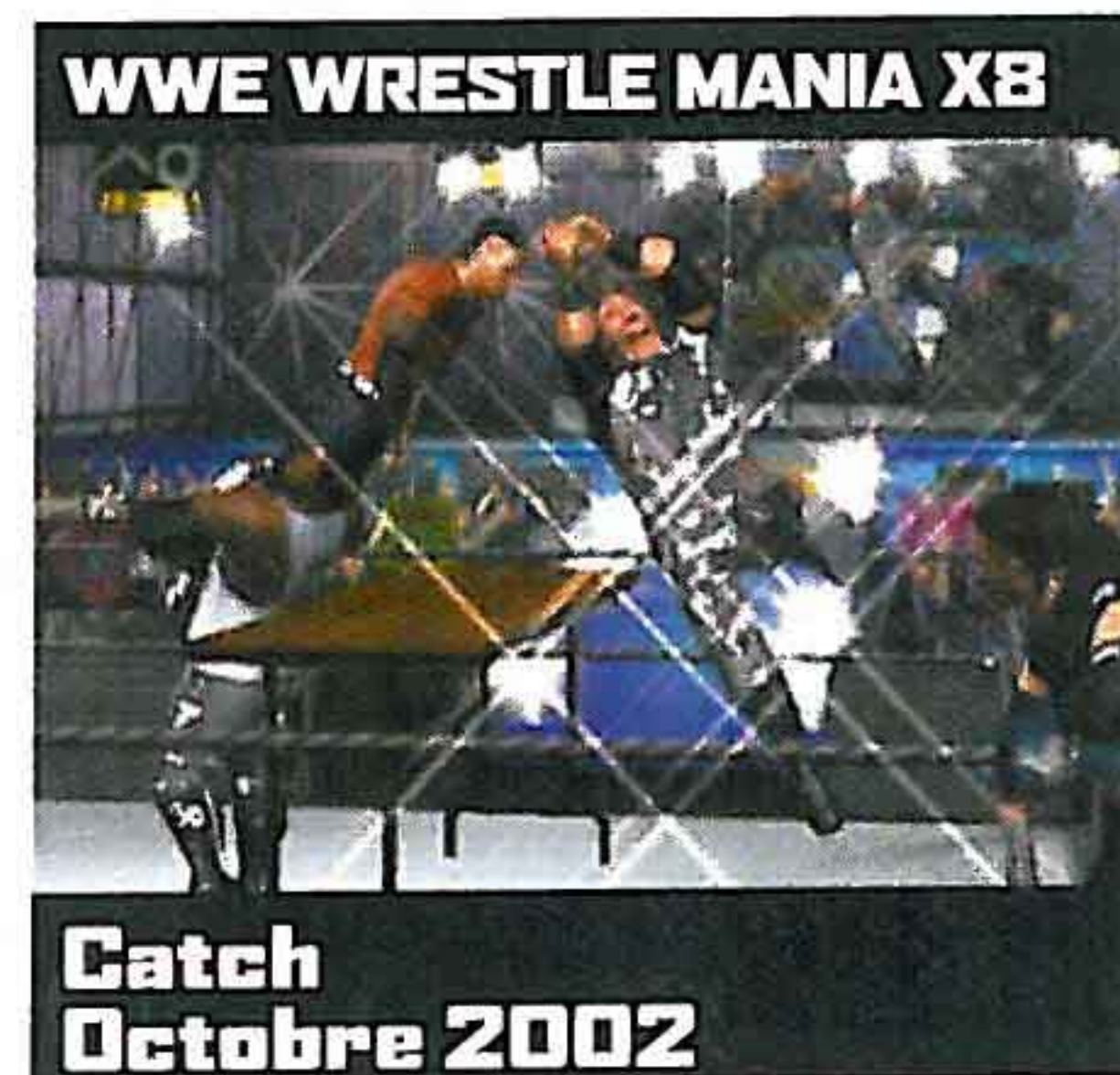
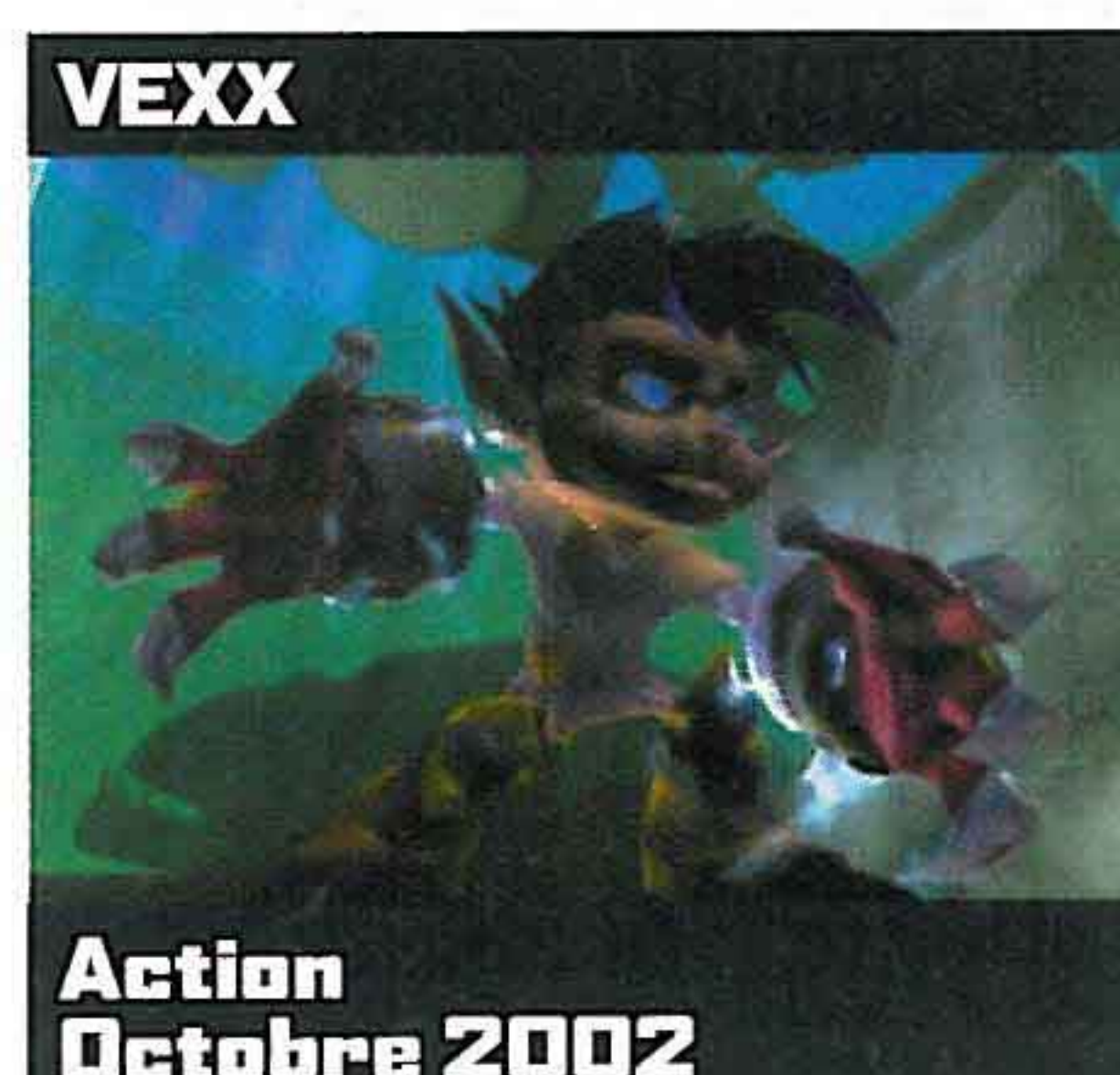
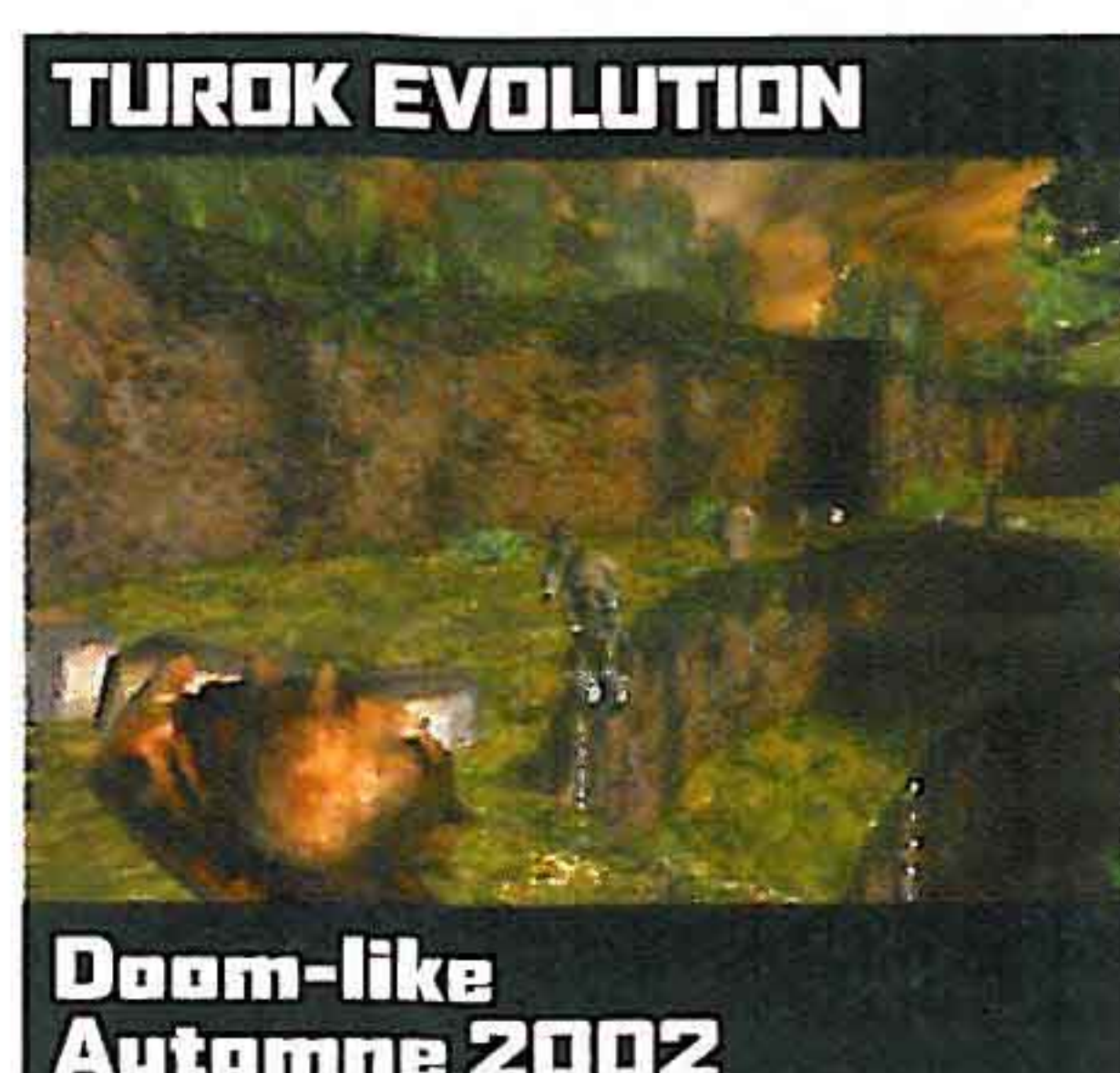
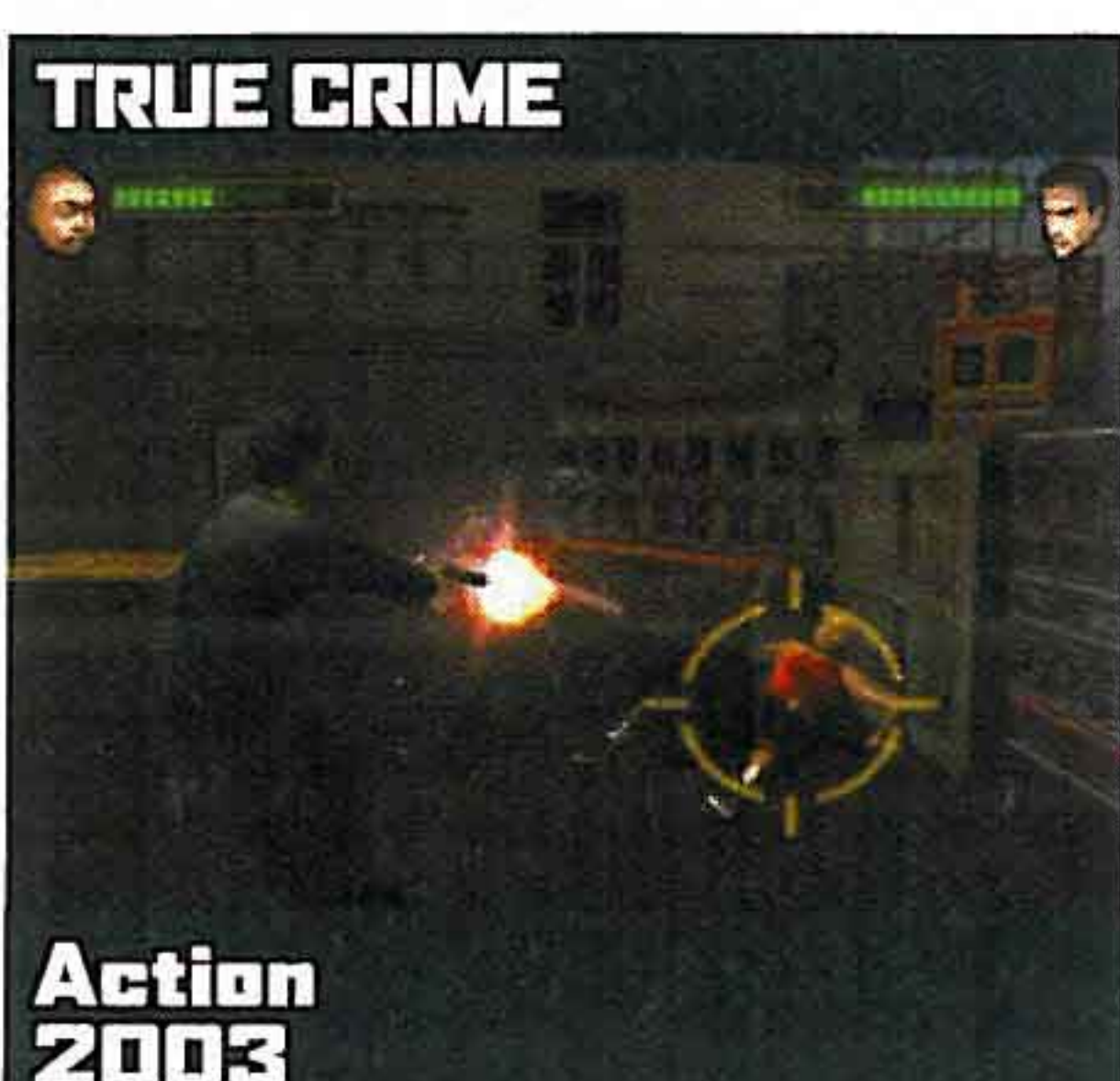
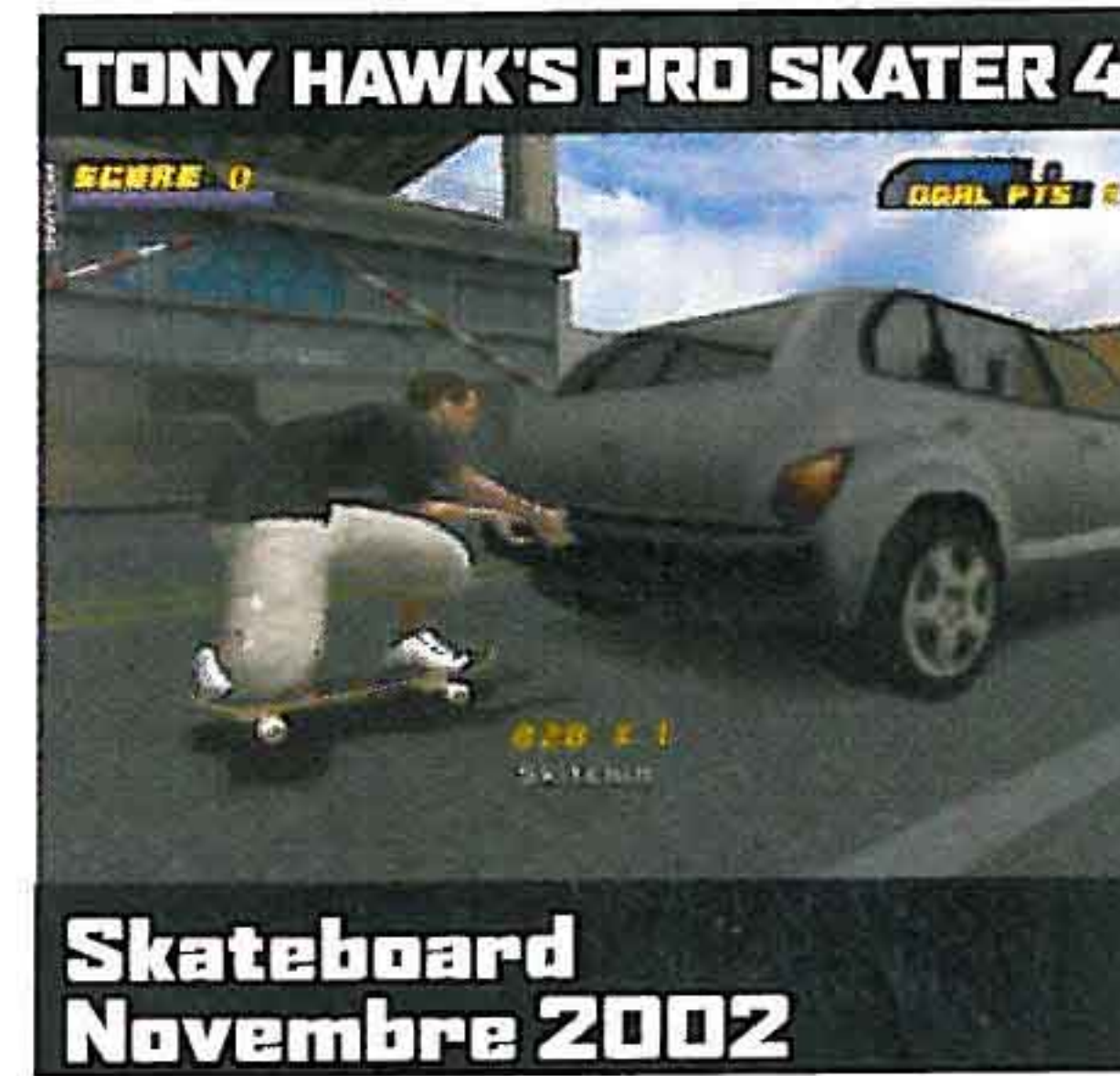
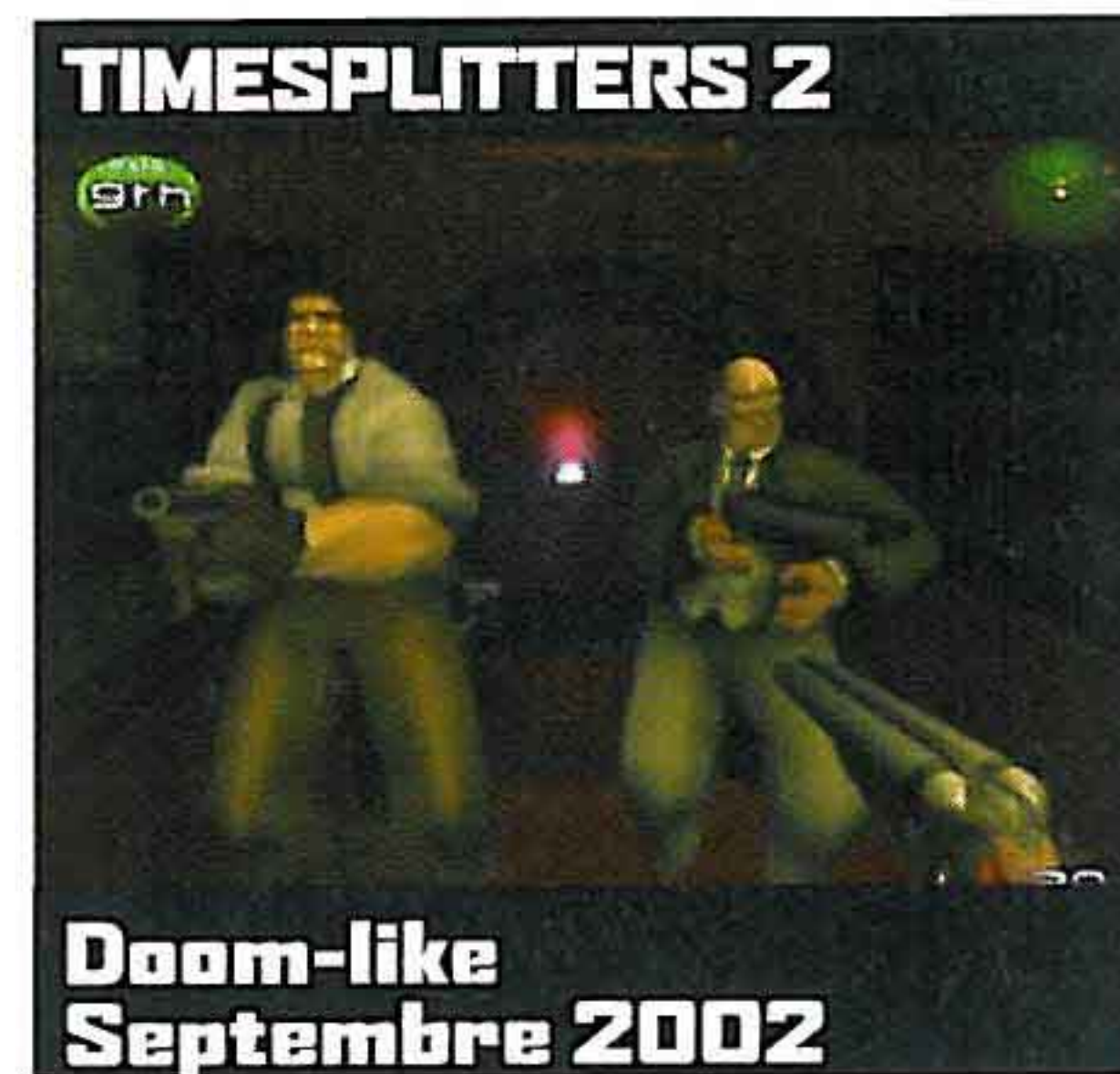
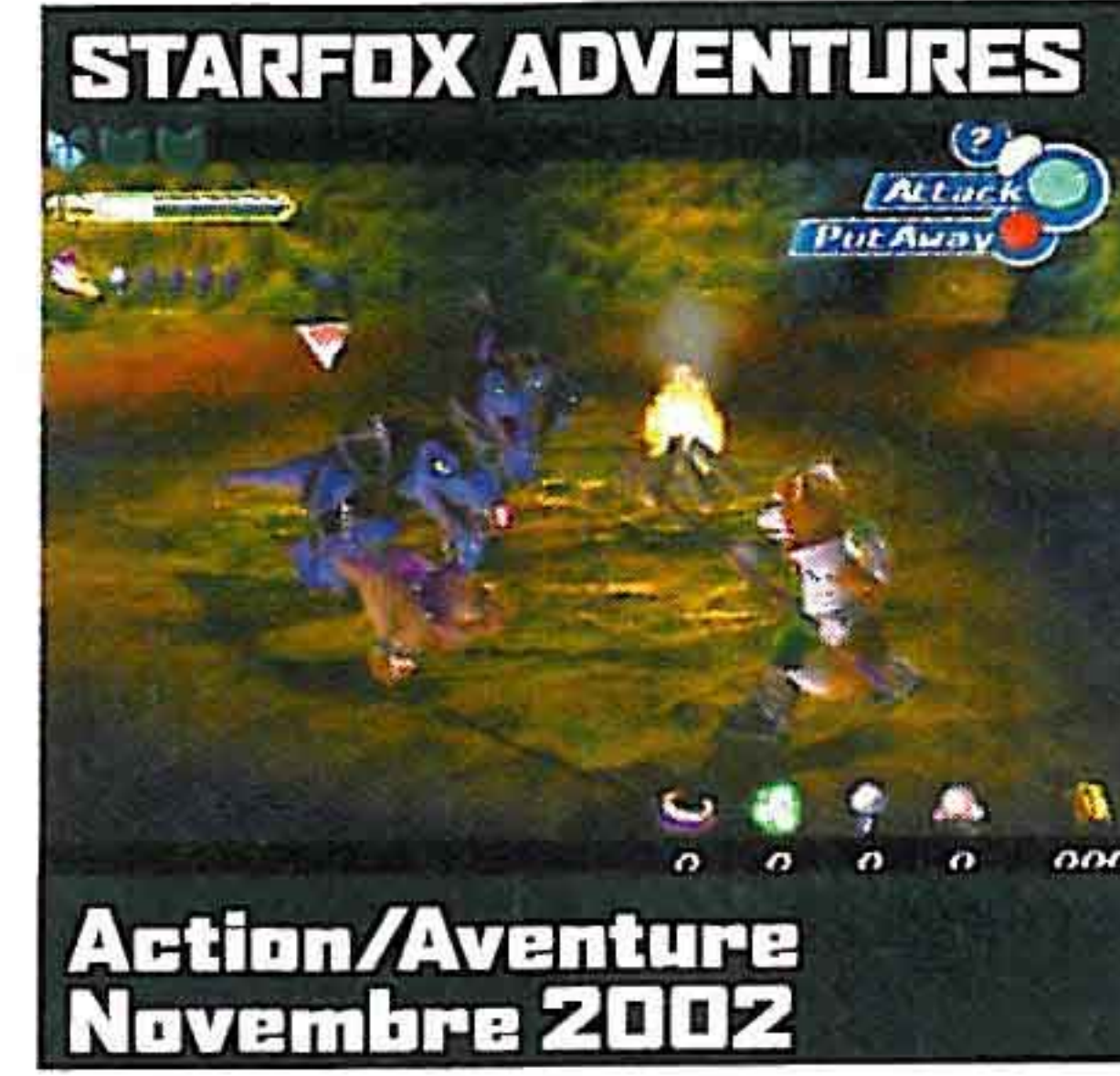
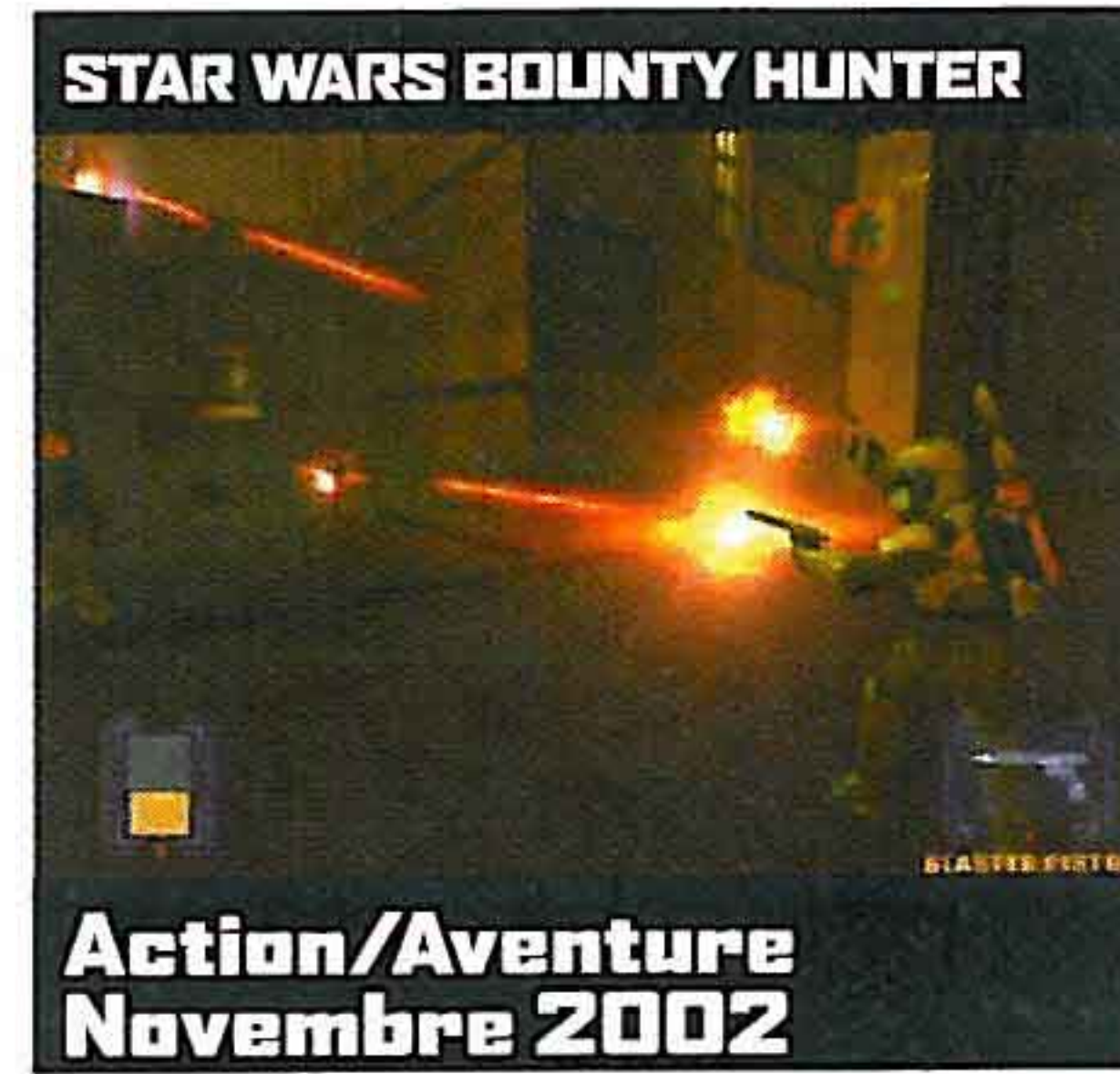
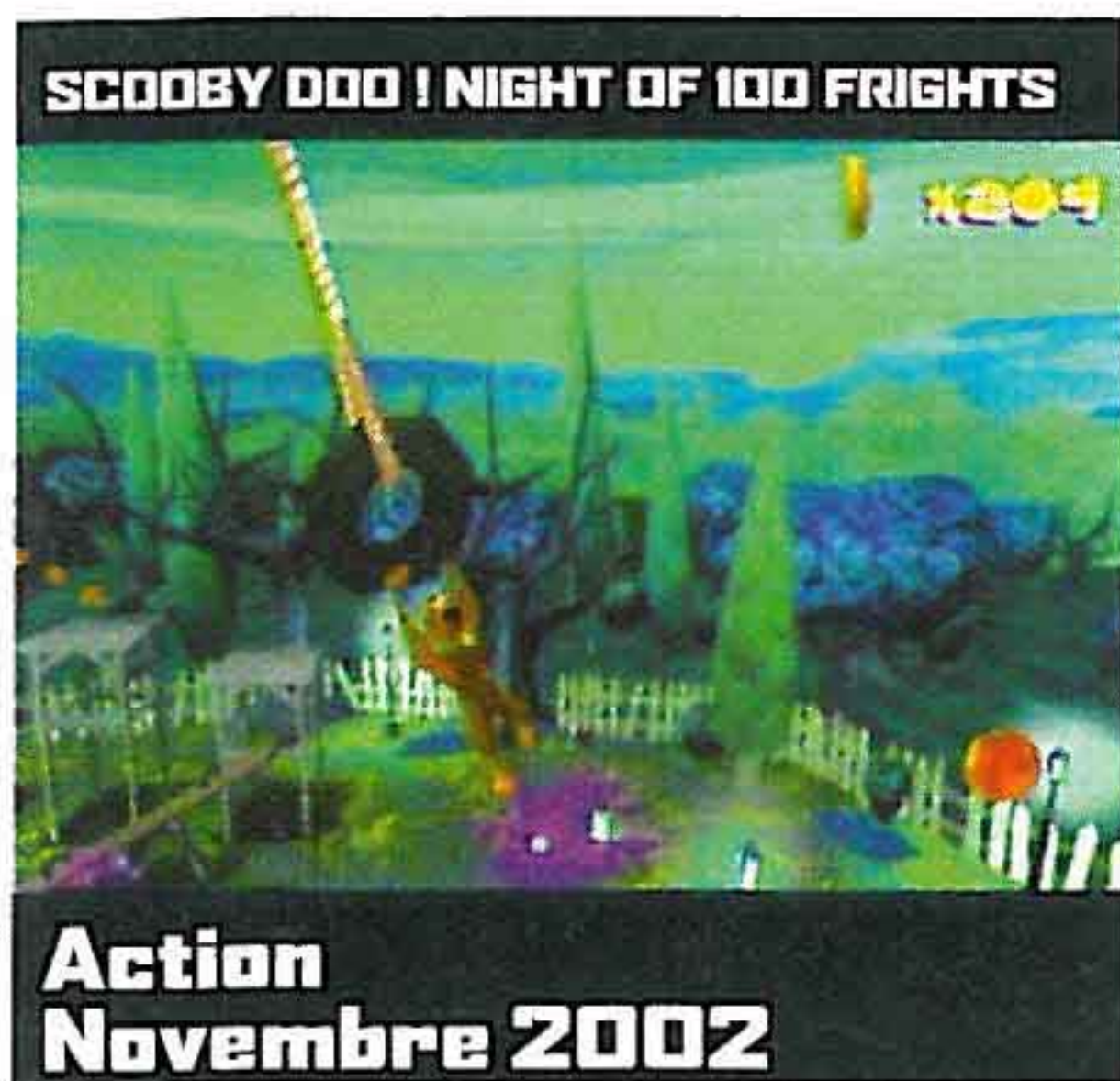
• Visez la tête si vous voulez être tranquille...







# Actualités







Disponible dans votre Micromania le 27 septembre.  
Réservez-le !



**Prolongez vos vacances !  
Après Virtua Tennis, retrouvez  
tout le savoir-faire de Sega !**



Découvrez **REPLAY**, l'émission du Jeu Vidéo sur MCM !

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



**P A R I S**

- 75 MICROMANIA FORUM DES HALLES  
Tél. 01 55 34 98 20
- 75 MICROMANIA RUE DE RENNES  
Tél. 01 45 49 07 07
- 75 MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES  
Tél. 01 42 56 04 13
- 75 MICROMANIA CENTRE SEGA  
Tél. 01 40 15 93 10
- 75 MICROMANIA ITALIE 2  
Tél. 01 45 89 70 43
- 75 MICROMANIA GARE ÉOLE  
Tél. 01 44 53 11 15
- 75 MICROMANIA GARE MONTPARNASSE  
Tél. 01 56 80 04 00

**RÉGION PARISIENNE**

- 77 MICROMANIA CLAYE-SOUILLY  
Tél. 01 60 94 80 41
- 77 MICROMANIA PONTAULT-COMBAULT  
Tél. 01 60 18 19 11
- 77 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE  
Tél. 01 64 87 90 33
- 78 MICROMANIA VÉLIZY 2  
Tél. 01 34 65 32 91
- 78 MICROMANIA PARLY 2  
Tél. 01 39 23 40 90
- 78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN  
Tél. 01 30 43 25 23
- 78 MICROMANIA PLAISIR  
Tél. 01 30 07 51 87
- 78 MICROMANIA MONTESSON  
Tél. 01 61 04 19 00
- 91 MICROMANIA LES ULIS 2  
Tél. 01 69 29 04 99

- 91 MICROMANIA ÉVRY 2  
Tél. 01 60 77 74 02
- 92 MICROMANIA LES QUATRE TEMPS  
Tél. 01 47 73 53 23
- 92 MICROMANIA LA DÉFENSE 2  
Tél. 01 47 76 36 41
- 93 MICROMANIA BEL'EST  
01 41 63 14 16
- 93 MICROMANIA PARINOR  
Tél. 01 48 65 35 39
- 93 MICROMANIA ROSNY 2  
Tél. 01 48 54 73 07
- 93 MICROMANIA LES ARCADES  
Tél. 01 43 04 25 10
- 94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL  
Tél. 01 45 15 12 06
- 94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE  
Tél. 01 46 87 30 71
- 94 MICROMANIA CRÉTEIL SOLEIL  
Tél. 01 43 77 24 11
- 94 MICROMANIA BERCY 2  
Tél. 01 41 79 31 61
- 94 MICROMANIA VAL DE FONTENAY  
Tél. 01 53 99 18 45
- 95 MICROMANIA CERGY TROIS FONTAINES  
Tél. 01 34 24 88 81
- 95 MICROMANIA OSNY  
Tél. 01 30 38 48 18

**P R O V I N C E**

- 06 MICROMANIA ANTIBES  
Tél. 04 97 21 16 16
- 06 MICROMANIA CAP 3000  
Tél. 04 93 14 61 47

- 06 MICROMANIA NICE-ÉTOILE  
Tél. 04 93 62 01 14
- 13 MICROMANIA CARREFOUR VITROLLES  
Tél. 04 42 77 49 50
- 13 MICROMANIA AUBAGNE  
Tél. 04 42 82 40 35
- 13 MICROMANIA LA VALENTINE  
Tél. 04 91 35 72 72
- 13 MICROMANIA LE MERLAN  
Tél. 04 95 05 33 45
- 14 MICROMANIA CAEN MONDEVILLE 2  
Tél. 02 31 35 62 82
- 21 MICROMANIA DIJON LA TOISON D'OR  
Tél. 03 80 28 08 88
- 29 MICROMANIA QUIMPER  
Tél. 02 98 10 06 14
- 31 MICROMANIA TOULOUSE  
PORTET/GARONNE  
Tél. 05 61 76 20 39
- 31 MICROMANIA TOULOUSE LABEGE  
Tél. 05 61 00 13 20
- 33 MICROMANIA BORDEAUX-LAC  
Tél. 05 56 29 05 36
- 34 MICROMANIA  
MONTPELLIER POLYGONE  
Tél. 04 67 20 09 97
- 36 MICROMANIA CHATEAUXROUX  
Tél. 02 54 27 44 40
- 37 MICROMANIA TOURS  
ST-PIERRE DES CORPS  
Tél. 02 47 44 15 87
- 42 MICROMANIA SAINT-ETIENNE  
Tél. 04 77 80 09 92

- 44 MICROMANIA NANTES BEAULIEU  
Tél. 02 51 72 94 96
- 44 MICROMANIA NANTES ST-SÉBASTIEN  
Tél. 02 51 79 08 70
- 44 MICROMANIA NANTES ST-HERBLAIN  
Tél. 02 28 07 22 52
- 45 MICROMANIA ORLÉANS  
Tél. 02 38 42 14 54
- 45 MICROMANIA ST-JEAN-DE-LA-RUELLE  
Tél. 02 38 22 12 38
- 49 MICROMANIA ANGERS  
Tél. 02 41 25 03 20
- 49 MICROMANIA ANGERS GRAND MAINE  
Tél. 02 41 39 99 76
- 50 MICROMANIA CHERBOURG  
LA GLACERIE  
Tél. 02 33 20 53 04
- 51 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL  
Tél. 03 26 86 52 76
- 54 MICROMANIA NANCY  
Tél. 03 83 37 81 88
- 56 MICROMANIA LORIENT  
Tél. 02 97 87 01 88
- 56 MICROMANIA VANNES  
Tél. 02 97 40 50 98
- 57 MICROMANIA METZ SEMÉCOURT  
Tél. 03 87 51 39 11
- 59 MICROMANIA RONCQ  
Tél. 03 20 27 97 62
- 59 MICROMANIA LEERS  
Tél. 03 28 33 96 80
- 59 MICROMANIA EURALILLE  
Tél. 03 20 55 72 72

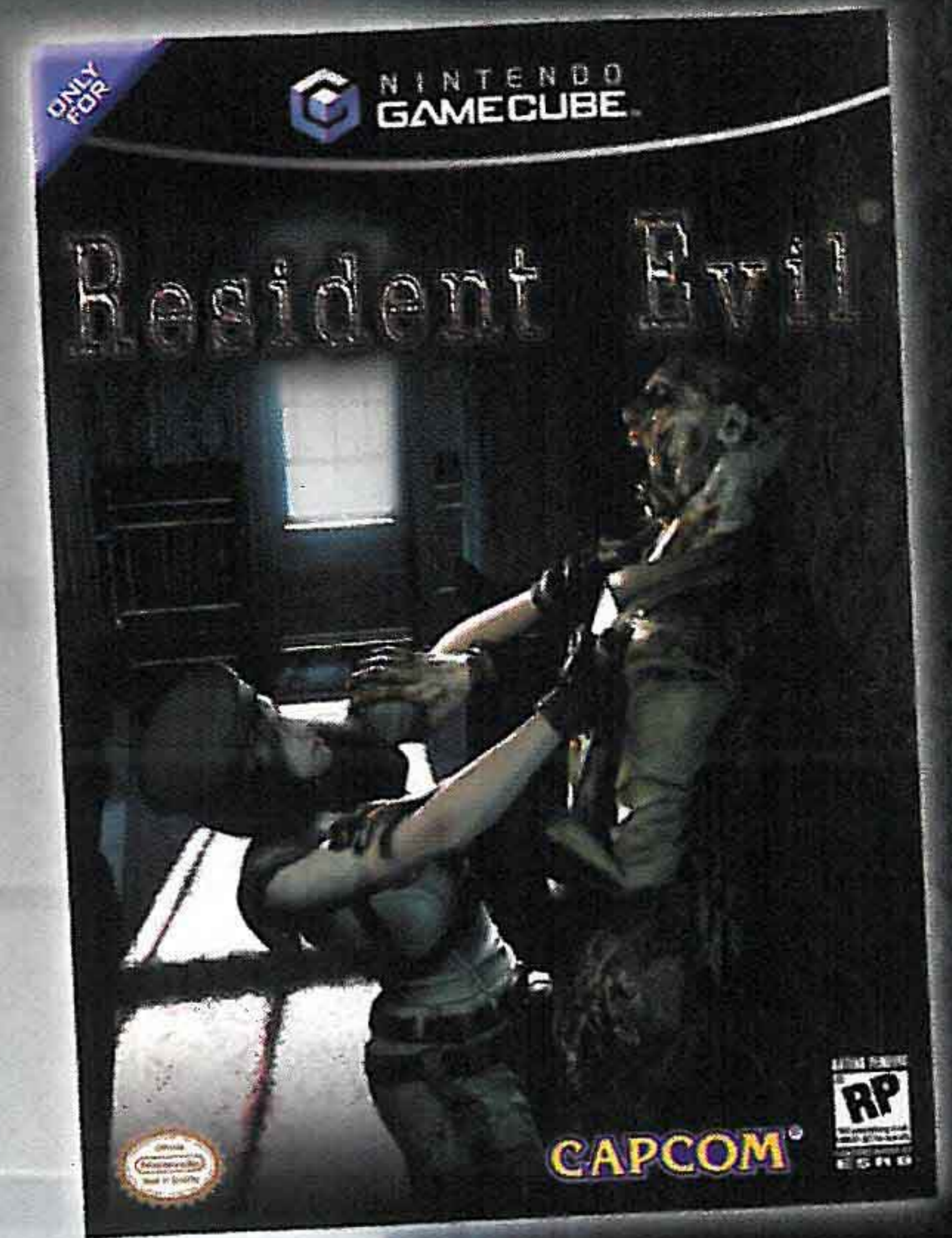
- 59 MICROMANIA LILLE V2  
Tél. 03 20 05 57 58
- 59 MICROMANIA VALENCIENNES  
PETITE FORÊT  
Tél. 03 27 51 90 79
- 62 MICROMANIA CITÉ-EUROPE  
Tél. 03 21 85 82 84
- 62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT  
Tél. 03 21 20 52 77
- 62 MICROMANIA BOULOGNE  
Tél. 03 21 31 63 51
- 66 MICROMANIA PERPIGNAN  
PORTE D'ESPAGNE  
Tél. 04 68 68 33 21
- 67 MICROMANIA STRASBOURG LES HALLES  
Tél. 03 88 32 60 70
- 67 MICROMANIA ILLKIRCH  
Tél. 03 90 40 28 20
- 67 MICROMANIA SCHWEIGHOUSE  
Tél. 03 88 07 27 18
- 67 MICROMANIA HAUTEPIERRE  
Tél. 03 88 27 72 51
- 68 MICROMANIA MULHOUSE ILE NAPOLEON  
Tél. 03 89 61 65 20
- 69 MICROMANIA ÉCULLY GRAND-OUEST  
Tél. 04 72 18 50 42
- 69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU  
Tél. 04 78 60 78 82
- 69 MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST  
Tél. 04 72 37 47 55
- 69 MICROMANIA SAINT-GENIS  
Tél. 04 72 67 02 92
- 72 MICROMANIA LE MANS SUD  
Tél. 02 43 84 04 79

- 72 MICROMANIA LE MANS  
LA CHAPELLE SAINT-AUBIN  
Tél. 02 43 52 11 91
- 74 MICROMANIA ANNECY ÉPAGNY  
Tél. 04 50 24 09 09
- 76 MICROMANIA BARENTIN  
Tél. 02 35 91 98 88
- 76 MICROMANIA DIEPPE  
Tél. 02 35 06 05 15
- 76 MICROMANIA LE GRAND HAVRE  
MONTIVILLIERS  
Tél. 02 35 13 86 98
- 76 MICROMANIA ROUEN  
Tél. 02 35 88 68 68
- 76 MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER  
Tél. 02 32 18 55 44
- 76 MICROMANIA GONFREVILLE L'ORCHER  
Tél. 02 34 47 41 14
- 77 MICROMANIA BOISSENAIT  
Tél. 01 64 19 00 36
- 77 MICROMANIA VAL D'EUROPE  
Tél. 01 60 42 40 68
- 83 MICROMANIA MAYOL  
Tél. 04 94 41 93 04
- 83 MICROMANIA GRAND-VAR  
Tél. 04 94 75 32 30
- 84 MICROMANIA AVIGNON LE PONTET  
Tél. 04 90 31 17 66
- 84 MICROMANIA AVIGNON SUD  
MISTRAL 7  
Tél. 04 90 81 05 40
- 86 MICROMANIA POITIERS CHASSENEUIL  
Tél. 05 49 41 38 08



Disponible dans votre Micromania le 12 septembre.  
Réservez-le !

*Si vous pensiez connaître Resident Evil,  
réfléchissez à nouveau...*



TOUTE L'ACTUALITÉ DU JEU VIDÉO SUR  
**micromania.fr**

*Réservez vos jeux !*

- dans votre Micromania
- sur micromania.fr



**La Mégacarte**  
5% de remise\* différée  
sur les jeux et accessoires.

\*Remise différée sous forme de bon de réduction de 10 €.  
Remise non applicable sur les Consoles.

# MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

## Les nouveaux Micromania !

### 78 MICROMANIA CHAMBOURCY **OUVERT**

C.Cial Carrefour - RN 13 - 78260 Chambourcy  
Tél. 01 30 74 54 09

### 95 MICROMANIA OSNY **OUVERT**

C.Cial Osny Nord - 95520 Osny

### 83 MICROMANIA PUGET-SUR-ARGENS

C. Cial Carrefour **OUVERT**  
83480 Puget-sur-Argens - Tél. 04 94 81 55 05

### 77 MICROMANIA TORCY **OUVERT**

C. Cial Val Maubuée - Route de Croissy  
77200 Torcy - Tél. 01 60 05 63 09

### 76 MICROMANIA TOURVILLE LA RIVIÈRE

C. Cial Tourville-La Rivière - 76410 Cléon **OUVERT**  
Tél. 02 35 81 16 16

### 77 MICROMANIA CARRÉ SENART **NOUVEAU**

C.Cial Melun Carré Senart - 77127 Lieusaint

### 06 MICROMANIA NICE-LINGOSTIÈRE **NOUVEAU**

C. Cial Carrefour - Route de Grenoble - 06200 Nice

### 64 MICROMANIA PAU **NOUVEAU**

C. Cial Auchan Pau - 64000 Pau - Tél. 05 59 84 08 98

### 91 MICROMANIA LA VILLE-DU-BOIS **NOUVEAU**

C. Cial Continent - 91620 La Ville-du-Bois



Spécial

# SUPER MARIO SUNSHINE

Après un *Luigi's Mansion* délirant en hors-d'œuvre, le GameCube s'apprête à déguster son plat principal, le phénoménal *Super Mario Sunshine* ! Six ans déjà que cette seconde mouture 3D du plombier moustachu se fait attendre, et nous avons enfin pu nous plonger dans la version définitive. En attendant le test le mois prochain, voici, comme si vous y étiez, un premier tour d'horizon.

William Audureau





Une plante Piranha enragée se cachait dans la flaque d'huile !  
Votre propulseur d'eau devrait la mater...



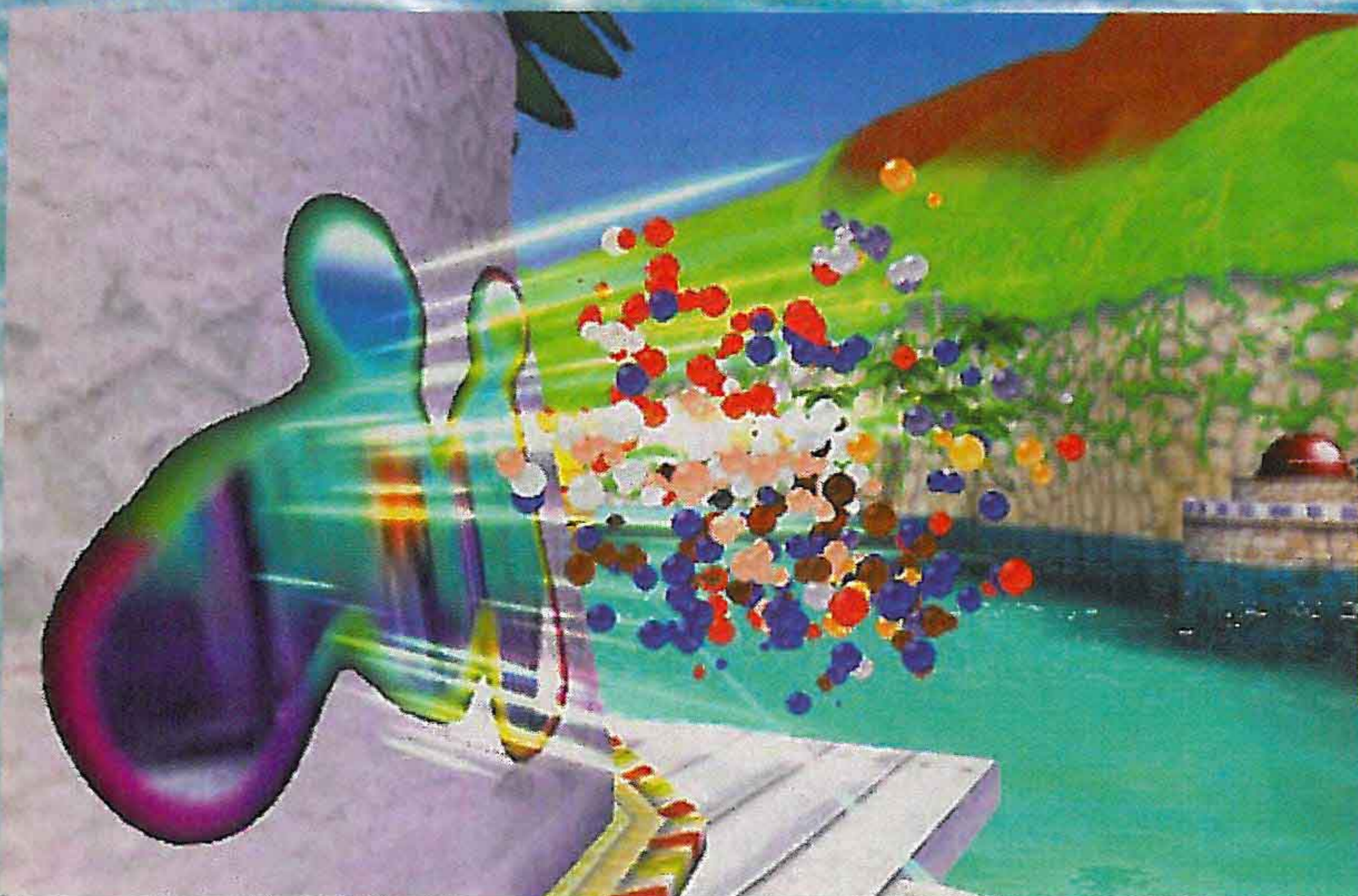
intendo, on le sait, est maître dans le domaine du jeu de plate-forme. Qu'il s'agisse des versions 2D ou 3D (comme dans le dernier volet *Mario 64*), le plombier parvient à chaque fois à faire autorité. Chaque nouvelle aventure de Mario offre son lot d'innovations, pour un plaisir de jeu toujours plus grand. *Super Mario*

*Sunshine* ne déroge pas à la règle, puisqu'il est, disons-le tout de suite, grandiose ! Nous avons déjà pu nous essayer à quelques niveaux à l'E3, mais ce n'était qu'un maigre aperçu de l'aventure. C'est évidemment dans sa version définitive que le jeu dévoile tout son potentiel. Cela tombe bien, puisque nous y avons enfin joué longuement ! Il brille par sa richesse



## UN AIR DE FAMILLE

Mario a beau avoir quitté le royaume Mushroom pour une île lointaine, il n'y retrouve pas moins de nombreuses connaissances comme Peach, Toad ou encore Yoshi. Parallèlement, de nouveaux visages font leur apparition, comme les natifs de Dolphic Island, des tortues-touristes, ou le mystérieux clone liquide de Mario. Tout ce beau monde parviendra-t-il à faire bon ménage ?



L'entrée dans un niveau donne droit à une téléportation de Mario du plus bel effet. Quelle classe !



## « WELCOME TO DOLPHIC ISLAND ! »

Pour la première fois dans l'histoire de Mario, l'aventure s'ouvre sur une introduction en images de synthèse. Celle-ci est remarquablement adaptée à l'esprit du jeu, puisque les protagonistes y arborent la même allure de personnages de dessin animé. Mario, la Princesse Peach, et leur conseiller, ancêtre de Toad, sont dans leur avion, en direction de leur lieu de vacances. Sur l'écran télévisé, un spot publicitaire montre des indigènes locaux, vantant les qualités touristiques de Dolphic Island. Seule Peach remarque l'étrange silhouette qui se faufile en arrière-plan...



Le premier niveau est très paisible, comparé à ce qui vous attendra par la suite. Une partie de tourisme !

« Cette fois, l'ennemi de Mario est son propre sosie ! Le scénario réserve quelques surprises de taille. »

et son inventivité, et, une fois n'est pas coutume, la quête de Mario est totalement scénarisée.

## LE PLOMBIER DÉLINQUANT ! ?

Fini les enlèvements incessants de la princesse Peach par l'infâme Bowser : Mario et sa dulcinée ont en effet décidé de prendre des vacances bien méritées, loin du train-train quotidien des kidnappings. Mais à peine arrivés à l'aéroport de Dolphic Island, leur lieu de vacances, nos héros découvrent les méfaits d'un mystérieux vandale. La piste de l'aéroport est en effet obstruée par une large flaque de peinture. Plus loin, on découvre que c'est l'île entière qui, çà et là, est dégradée par de nombreuses taches de peinture, mais aussi d'encre,







Votre première rencontre avec un œuf blanc à poids verts vous décevra si vous vous attendiez à en voir sortir Yoshi !

de pétrole, d'huile et de lave. La princesse Peach, incrédule, repère tout de suite le coupable : c'est un sosie de Mario, non pas en chair et en os, mais en eau ! Le plombier moustachu, lui, cherche déjà comment dégager la piste d'atterrissage. L'occasion pour vous de diriger pour la première fois Mario, et de découvrir un objet inédit : un propulseur d'eau, en forme de tête de canard. Entièrement robotisé, le propulseur d'eau scanne le héros pour le reconnaître, puis l'initie au maniement de cet ustensile insolite.

On retrouve avec grand plaisir les célèbres fantômes Boos. Cette espèce rose se transforme en plate-forme, une fois arrosée.



Freinage en urgence ! Votre jet privé ne peut pas avancer, une étrange flaque obstrue la piste.

Grâce à celui-ci, Mario nettoie la grande flaque de peinture... jusqu'à ce qu'une plante Piranha, visiblement agacée, en surgisse ! Trois jets d'eau dans sa

« Les réactions de Mario sont si fluides qu'on se demanderait presque s'il ne lit pas dans nos pensées ! »

on sent ainsi que les protagonistes ont gagné en consistance et en maturité, Mario lui-même s'élevant en chantre de la responsabilité et de la citoyenneté. Armé de son projecteur d'eau, le héros moustachu s'en va à la recherche des Shines, afin de protéger la ville. Mais Water Mario, le faux plombier, ressurgit et essaye de kidnapper la princesse Peach. Après une course-poursuite dans la ville, le héros parvient à sauver sa donzelle. Il lui faudra donc se méfier du mystérieux sosie. Plus tard, celui-ci révélera sa véritable identité : attendez-vous à être étonnés ! Le scénario, en effet, réserve quelques surprises de taille. Histoire de vous en donner une idée, sachez que le faux Mario, une fois son masque tombé, appellera la princesse « Mama Peach » ! Et ce n'est qu'un début...

### METS DE L'HUILE !

gueule plus tard, la piste est de nouveau praticable, et le héros récolte pour le coup son premier Shine, une puissante amulette en forme de soleil. Mais plutôt que de remercier Mario, les autochtones... l'emprisonnent ! Partout dans la ville, des affiches « Wanted » dénoncent son sosie. Les gendarmes locaux croient donc reconnaître dans le plombier l'auteur de ces actes de vandalisme. Chose extraordinaire, le célèbre héros est même condamné par un tribunal. Sa peine : nettoyer la ville de tous les graffitis et autres actes de vandalisme. Dès les premières scènes du jeu,

Grâce à son contexte, l'univers de cette mouture GameCube est donc estival, embrassé d'un soleil généreux et porté par un ciel d'un bleu pur et éclatant. Même l'architecture du village local évoque les cités méditerranéennes. Cette ville constitue d'ailleurs le monde central, à partir duquel on accède, comme dans un *Mario 64*, aux différents niveaux. Enfin, si, par le passé, Mario a déjà connu des niveaux sous-marins, cette fois-ci, c'est l'univers entier du jeu qui est bordé par l'océan, parcouru de courants d'eau, ou décoré de fontaines. Et cela tombe drôlement bien, puisque l'eau est également le carburant attitré de votre propulseur dorsal ! Les couleurs, vives et fraîches, ainsi



### AMBIANCE SOLEIL

Le dépaysement est de mise sur Dolphic Island ! Bien que le soleil soit l'élément central de l'univers, il se conjugue en de nombreuses variantes : paysage crépusculaire, plaine gorgée de lumière, ville vénitienne, plage africaine...







**Nouveauté dans le système de caméra :** lorsqu'un obstacle masque Mario, une "lorgnette" permet de le garder en vue.

que les musiques latino apportent les dernières touches à cette peinture : l'univers insulaire et radieux de *Super Mario Sunshine* est une réussite complète. Dès les premiers instants de jeu, on se sent transporté dans un autre monde, sorte de paradis de fraîcheur et de bonne humeur. D'autant que Mario, comme d'habitude, est un modèle d'entrain et de bonne volonté. Il déambule dans les niveaux, court, saute, bondit ou plonge selon votre bon vouloir, en poussant à chaque mouvement un petit cri d'entrain ! Le plombier survolté profite par ailleurs d'une animation fabuleuse, chaque mouvement s'enchaînant avec le suivant dans une parfaite fluidité. Il en va de même des niveaux, qui affichent à l'écran un nombre invraisemblable d'éléments ! Chaque monde regorge en effet d'une foule de détails, de monuments gigantesques comme des bateaux, des moulins à vents ou des attractions de fête foraine. De plus, ces éléments forment un tout cohérent et vivant : les plateformes sont agencées avec le décor, tandis que dans chaque niveau un contingent d'autochtones vaque à ses occupations (marché, baignade, ménage...). Sans compter, bien sûr, les nombreuses bestioles, allant des perroquets batifolant pacifiquement, aux poulpes géants cracheurs d'encre. Enfin, le comble est atteint par le décor au loin, puisque depuis chaque niveau, on voit apparaître les autres en arrière-plan ! Ainsi, l'univers rayonnant de charme et de fraîcheur, brille également par sa cohérence et son animation. Y déambuler est déjà, en soi, un vrai moment de plaisir et de dépaysement.



## TOURISME EN SALOPETTE

Les premiers pas dans la ville sont vraiment un grand moment d'excitation. Grâce à ses multiples aptitudes, Mario explore rapidement les quatre coins de la cité insulaire. Plage, place principale, prison, port, clocher ou toits n'auront bien vite plus de secret pour vous.



Après un premier tour d'horizon de l'île, le joueur est vite renseigné sur la prise en main et la jouabilité. Sans surprise, elles s'avèrent, pour ainsi dire, parfaites !

## UNE IMMERSION IMMÉDIATE

Les connaisseurs de *Mario 64* ne seront pas surpris, puisque le plombier se manie à l'identique. Entendez par là que les commandes sont intuitives, et que votre héros répond au quart de tour à la moindre sollicitation. Les réactions de Mario sont si fluides et immédiates

que l'on se demanderait presque s'il ne lit pas dans nos pensées ! Le comble, c'est que l'on éprouve du plaisir rien qu'à bondir d'immeuble en immeuble. Le constat est simple : jouer à *Super Mario Sunshine* donne cette impression, si rare dans les jeux vidéo, de ne pas diriger un personnage mais d'être directement dans le jeu. D'autant plus que la richesse des mondes, dont quasiment chaque élément est interactif, couplée à l'aisance avec laquelle se manie Mario, donne une impression de liberté saisissante.

**Le clone liquide de Mario ne perd pas une occasion de faire des siennes, par exemple en piquant le propulseur du plombier.**



**Ici, Yoshi s'avère indispensable : à coups de langue, il transforme les poissons en plate-forme. Slurp !**







LE TABLEAU DE BORD DU PLOMBIER POMPIER



→ Ici apparaît le nombre de Shines (il en faut au moins 50 pour accéder au boss final), de pièces bleues (vous obtenez un Shine toutes les 10 pièces bleues), et de pièces jaunes collectées (100 donnant un Shine).



→ Cet indicateur apparaît quand vous êtes muni de votre propulseur dorsal. Le récipient représente votre réserve d'eau, tandis que l'embout jaune correspond au type de propulseur enclenché (il y en a 3, plus la fonction jet d'eau).







**Gloups ! Ce niveau a tout l'air de vous amener aux derniers tournants de l'aventure. Gardez votre sang-froid...**

Ainsi, on se surprend parfois à hésiter entre plusieurs solutions pour atteindre tel ou tel objet. La progression n'est en effet pas linéaire et, pour résoudre une situation, plusieurs solutions s'offrent souvent à vous. Là encore, l'architecture complexe des niveaux accentue cette perpétuelle sensation d'improvisation : pour rallier un point, il s'agira moins de suivre un itinéraire défini, même si cela est possible, que de faire appel à votre ingéniosité.



**ATTENTION, PLOMBIER SURVITAMINÉ !**

Mario est de retour, et il a de nouvelles aptitudes. Il peut réaliser des sauts en toupie, sautiller à plat ventre, ou encore frapper les grillages auxquels il est accroché. Ajoutons à cela la possibilité de chevaucher Yoshi et bien sûr de manipuler un système hydraulique riche en fonctions.



selon que le plombier fait un bond standard, un saut en piqué, un triple saut, un salto, un saut de l'ange, un plongeon, ou encore une attaque en vrille ! Une fois la période de prise en main passée, sauter d'un mur à l'autre pour atteindre leurs sommets

est possible. Les plus observateurs ne manqueront pas de remarquer la disparition de certains mouvements connus des possesseurs de *Mario 64*, comme le coup de poing ou le saut en longueur : qu'à cela ne tienne, puisqu'il est aussi possible de réaliser d'autres actions remplaçant ceux-ci, notamment en combinant plusieurs mouvements. Ainsi, sauter juste après un plongeon permet d'effectuer un petit bond tout en longueur. De plus, il faut désormais compter avec les nouvelles fonctionnalités offertes par le propulseur d'eau. Arroser ses adversaires, diriger un nénuphar comme un off-shore, planer, décoller comme une fusée ou encore foncer à toute allure, sont autant de mouvements permis par le nouvel engin. L'apparition de cet outil contribue à renouveler l'action, transformant Mario en véritable homme à tout faire. Pour finir, le must est de chevaucher Yoshi, le dinosaure fructivore ! En effet, après l'avoir amadoué en lui apportant le fruit de son choix, votre ami vous permettra de sauter plus haut,

**« L'esprit de la série est enrichi de nombreuses missions aux objectifs insolites. »**



**Certains niveaux seront entièrement recouverts d'un liquide polluant et toxique. Il va falloir laver tout ça...**

Ainsi, pour atteindre une grotte dans le premier niveau, vous pouvez aussi bien sauter de pilori en pilori au-dessus de l'eau, suivre un chemin de brique à flanc de falaise, ou sauter depuis une plate-forme surélevée grâce à votre propulseur d'eau.

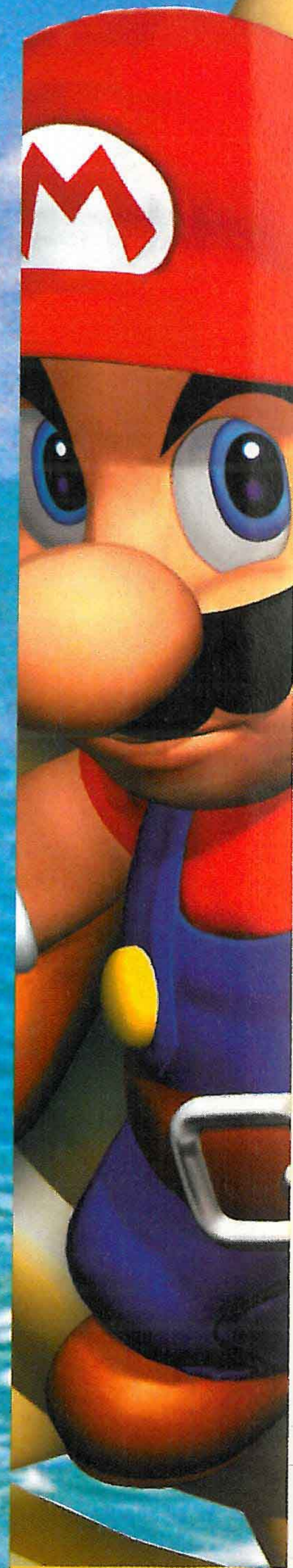
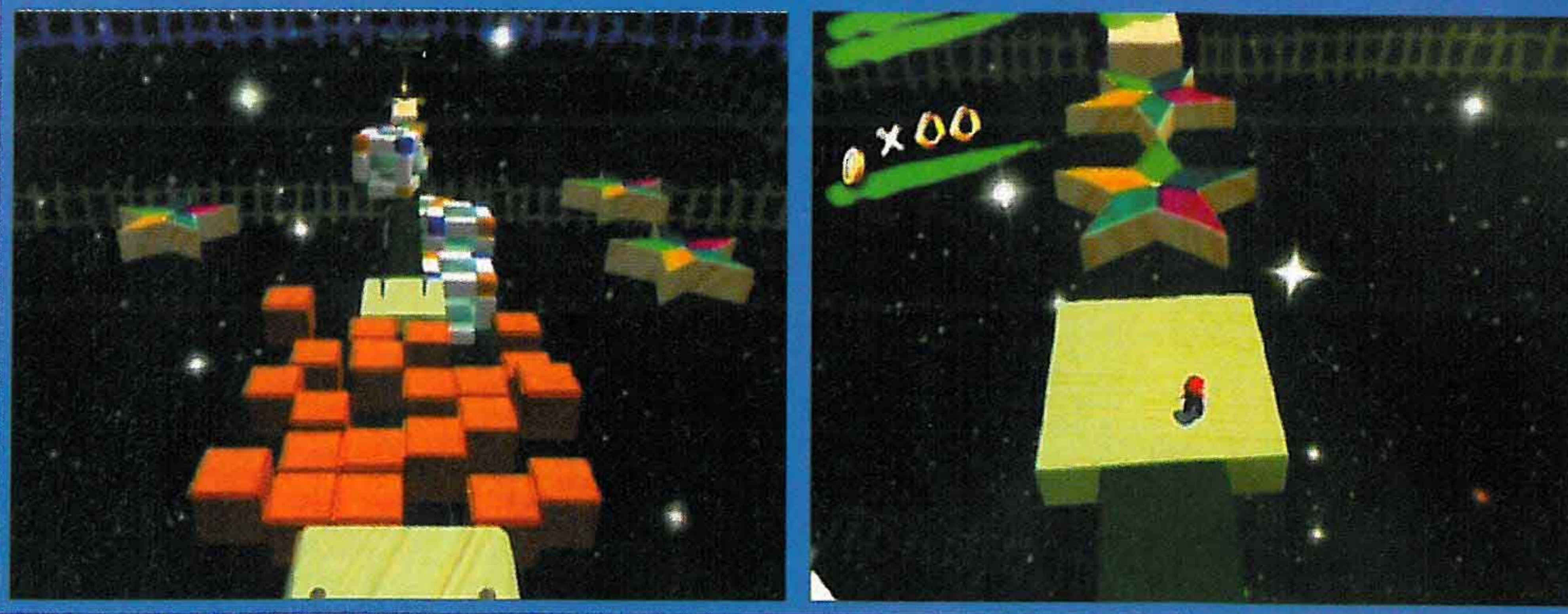
**PROFESSION ACROBATE**

Réciproquement, si la richesse des niveaux donne au joueur une telle sensation de liberté, c'est parce qu'elle se conjugue avec la variété des mouvements que peut réaliser Mario. Comme à son habitude, il peut marcher, courir, et bien sûr sauter. Mais rien que pour les sauts, ne comptez pas moins d'une demi-douzaine de variantes,



**JE TOMBE DONC JE SUIS**

Même si la diversité des situations étonne, une grande part est consacrée à la plus pure plate-forme. D'ailleurs, chaque niveau cache au moins une entrée menant à un stage très rétro : sur un remix du thème principal du premier *Mario*, et dans un décor inspiré des opus précédents, le plombier se retrouve privé de son propulseur d'eau. Au menu des réjouissances : plates-formes en mouvement, pivotant sur elles-mêmes dans tous les sens, blocs de sable s'effritant, etc. Vos nerfs seront mis à rude épreuve !







### AMBIANCE SOLEIL

Le dépaysement est de mise sur Dolphic Island ! Bien que le soleil soit l'élément central de l'univers, il se conjugue en de nombreuses variantes : paysage crépusculaire, plaine gorgée de lumière, ville vénitienne, plage africaine...



Certains niveaux rappellent que SMS est un jeu de plate-forme diabolique.

de cracher du jus, de gober les ennemis et même de les transformer en plates-formes ! En clair, ce Mario regorge de possibilités, grâce à un gameplay d'une richesse inépuisable. Immanquablement, ce jeu de plate-forme tourne à la démonstration d'inventivité.

« La qualité du gameplay est au rendez-vous. Efficace et inventif, ce Mario est une perle ! »

À bord d'un grand 8, lancez vos roquettes dans la tête d'un Bowser robotique !

### LA FOIRE AUX IDÉES

Dès les premières parties, une chose étonne : le caractère insolite de

certaines missions. Autant la jouabilité de ce Mario est clairement héritée de son grand-frère sur Nintendo 64, autant la diversité des actions à réaliser pour obtenir les Shines tend à éloigner ce jeu de la pure plate-forme. Certes, on y trouve encore certains passages dans la plus classique tradition des premiers Mario (cf. encadré « Je tombe donc je suis »). Mais, d'une manière fort significative, il s'agit de stages où le plombier est privé de son propulseur. En d'autres termes, la majeure partie de l'aventure flirte de manière étonnante avec le jeu d'action/exploration. Ainsi, à côté des inévitables (et tout de même nombreux) passages

à dos de seiche, de poursuivre le faux Mario dans une sorte de grande chasse à l'homme, de participer à des concours de pastèque (sic !), de crever des ballons depuis des montagnes russes, etc. Que les puristes se rassurent, cela n'altère en rien l'esprit de la série. Bien au contraire, cela l'enrichit d'une variété étonnante. Chaque niveau comporte ainsi une mine de surprises en tous genres, maintenant le joueur en un perpétuel état de découverte et d'excitation. Une fois la manette en main, il est impossible de la lâcher !

### JUSTE ÉTINCELANT

Et il y aurait encore beaucoup à dire, car le jeu est vraiment très long à finir à 100 % ! Cet opus regorge de qualités, et devrait certainement s'imposer sans peine parmi les softs à placer en priorité sur votre liste d'attente. Derrière une réalisation impeccable (par exemple, le rendu de l'eau est d'une qualité à peine concevable !), la qualité du gameplay est au rendez-vous. À la fois efficace et inventif, ce jeu est véritablement une nouvelle perle ludique. Sans aucun doute, *Super Mario Sunshine* est tout à fait à la hauteur de son statut de Game Giant. #



### TECHNOLOGIE AQUATIQUE

L'eau sera votre allié le plus précieux, grâce à votre propulseur. En plus de sa fonction arrosoir, celui-ci se décline en trois variantes, selon l'embout que vous trouvez : jetcak, propulseur vertical type fusée ou moteur à hélice. Au rang des mystères tournant autour de cet objet : son constructeur serait le même professeur auteur de l'aspirateur à fantôme de *Luigi's Mansion*, et serait également responsable de l'attirail polluant du Mario liquide. Étrange...





BANC D'ESSAI COMPARATIF  
Jouez-vous seul(e) ou avec **astuces**?

sans astuces



J'EN AI MARRE DE CE NIVEAU  
AÏE, UN MOT DE PASSE  
'RAME CETTE CAISSE  
ZUT, J'AI PAS LA CLÉ  
PLUS DE MUNITIONS  
DUR À BATTRE, LUI  
2 CIRCUITS, C'EST TOUT?  
COINCÉ  
ETC...

avec astuces

OUAH, UN ACCÈS CACHÉ!  
AH MAIS JE LE CONNAIS!  
TIENS? UN TURBO!  
LA PORTE EST OUVERTE  
AH OUAIS? UNE ARMURERIE, LÀ?  
DÉSINTÉGRÉ, LUI  
YES! 5 CIRCUITS SHADOW  
DÉCOINCÉ  
SUPER ETC...

# 3615 astuces®

☎ 08 923 50 923

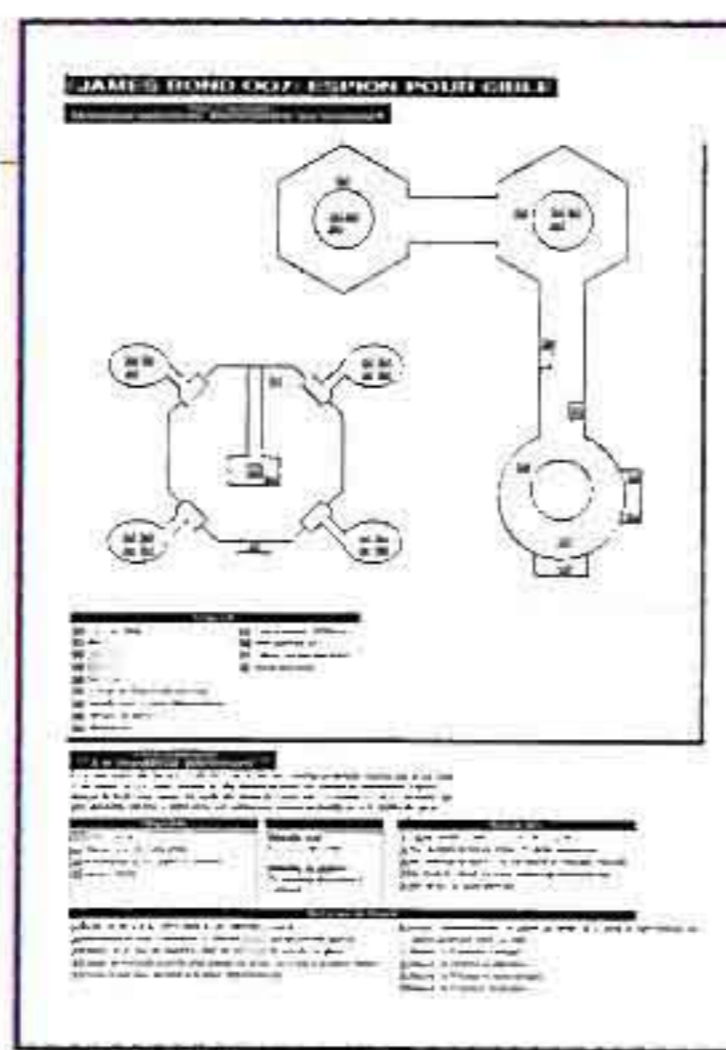
 0901 701 501  0900 70 200

## NOUVEAU

Sur 3617 ASTFAX, des tonnes de plans, aides, guides des permis... à recevoir immédiatement par fax ou dès le lendemain par courrier. Vous pouvez aussi recevoir une copie des astuces et solutions consultées: c'est plus rapide que de recopier!



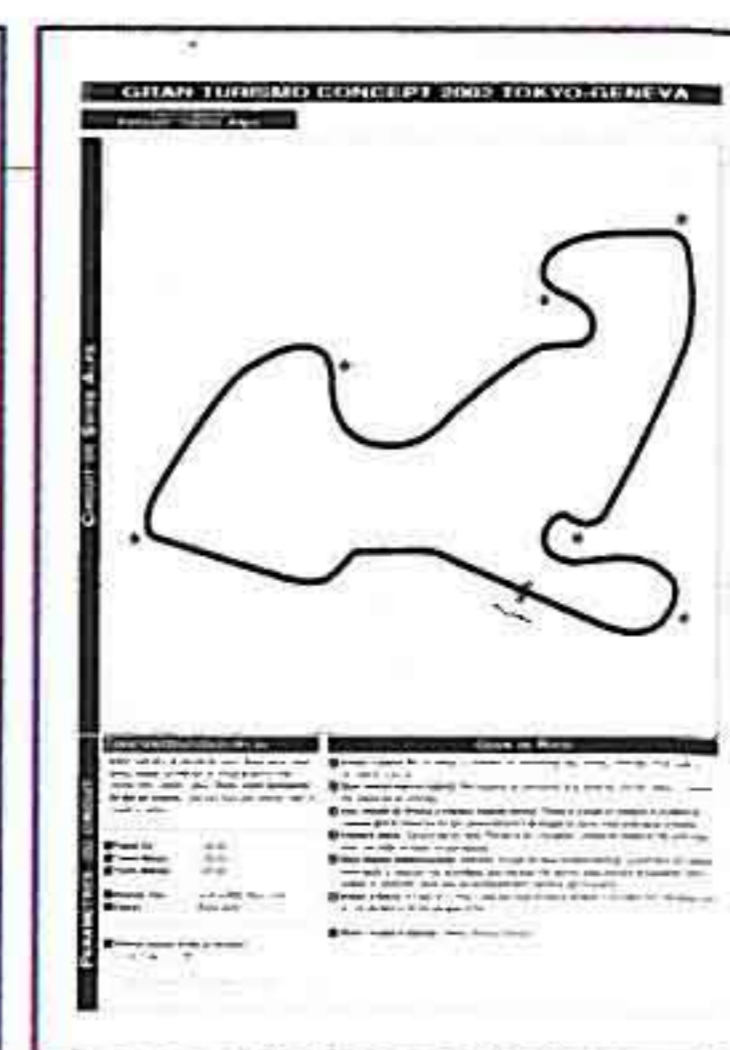
Exemple: Metal Gear Solid 2, Synthèse de la solution.



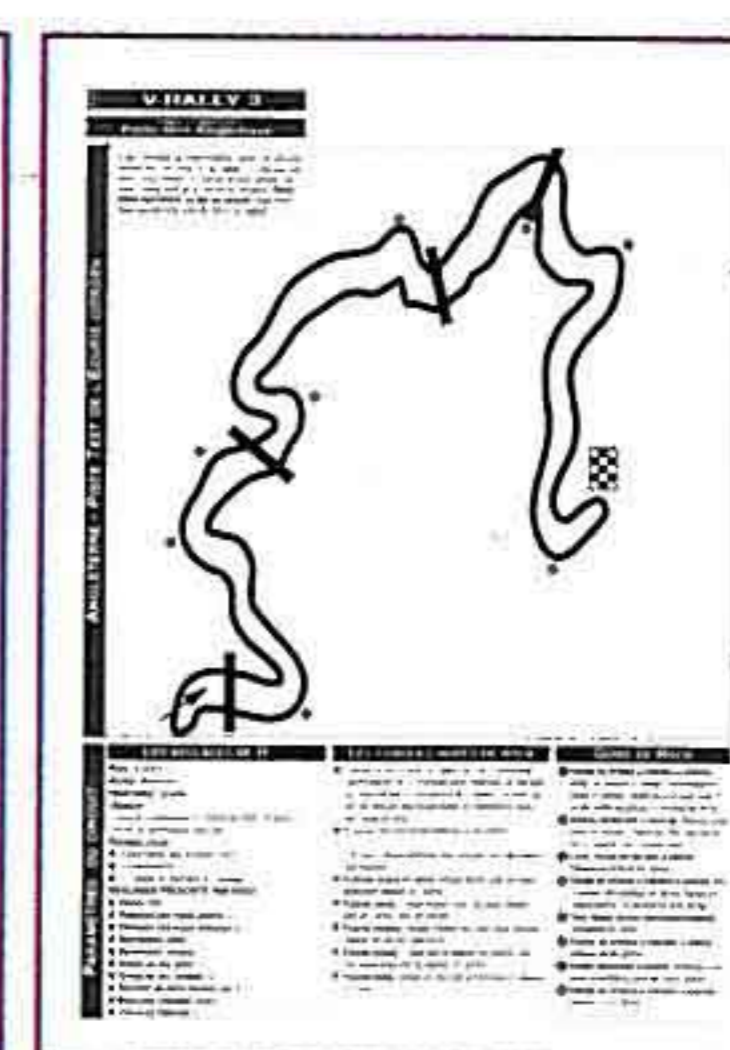
Exemple: Espion pour cible, La carte!



Exemple: GTA 3, Plan de la dernière mission



Exemple: GT Concept, Passer le permis



Exemple: V Rally 3, Guide du test Citroën

## 3617 ASTFAX

# ASTUCES, CODES, TIPS DE 3000 JEUX

## SOLUTIONS COMPLÈTES ET GUIDES DE 800 JEUX JEUX CONSOLES ET PC, MISE À JOUR PERMANENTE

Qu'il s'agisse de trouver votre cheminement dans un dédale, d'obtenir facilement des armes avec un simple code, de

trouver les clés d'une porte récalcitrante, de connaître les coups qui font mouche ou le code du circuit caché, astuces® est à

vos services 7j/7, 24h/24: par téléphone -08923 50 923 ou par minitel: 3615 astuces.



# RESIDENT EVIL

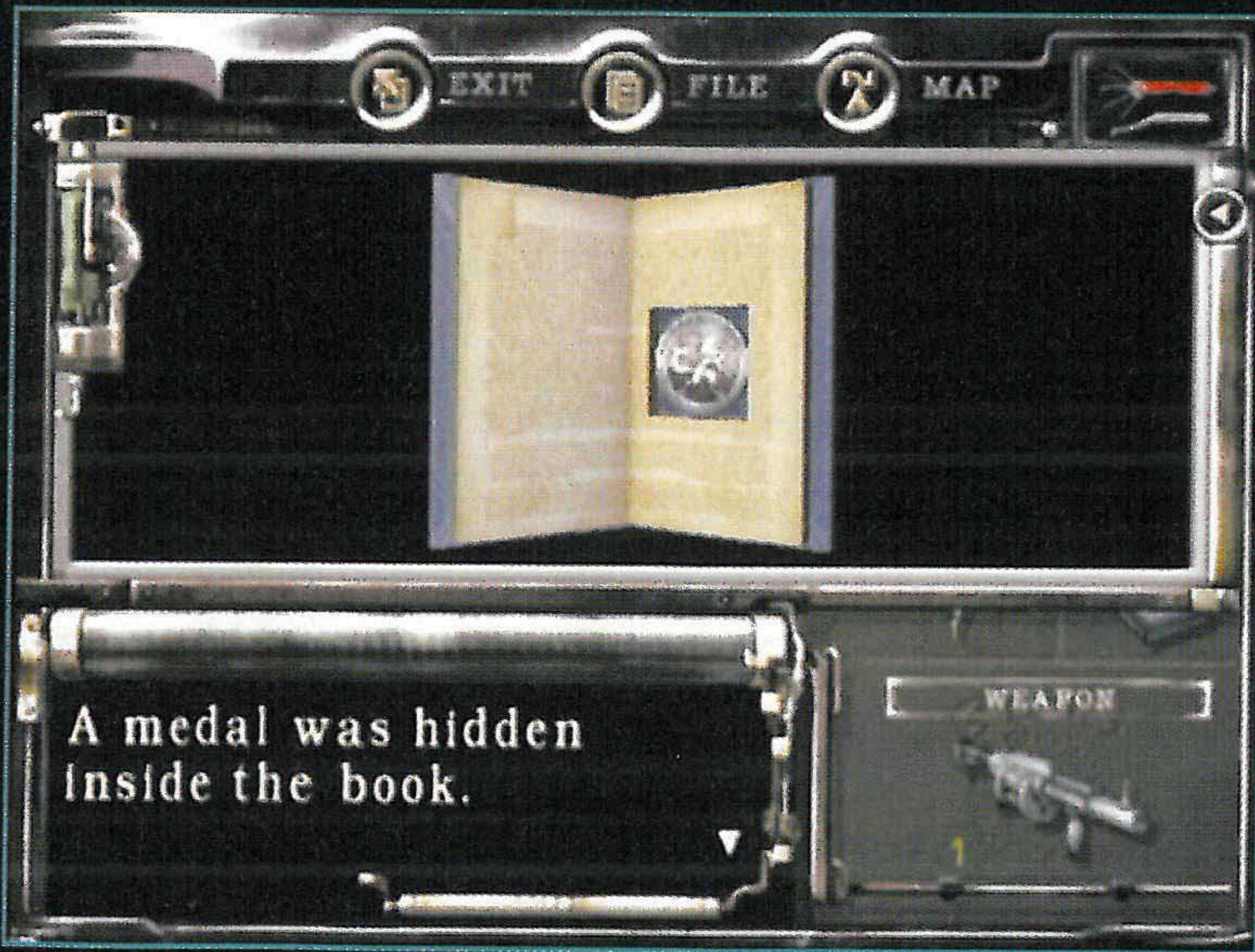
Voici les plans complets de l'aventure de Jill Valentine ! De quoi profiter au mieux de ce chef-d'œuvre du genre et pacifier le manoir en un rien de temps. À vos lance-roquettes, ça va saigner !

Aymeric Lallée



## À LIRE ABSOLUMENT

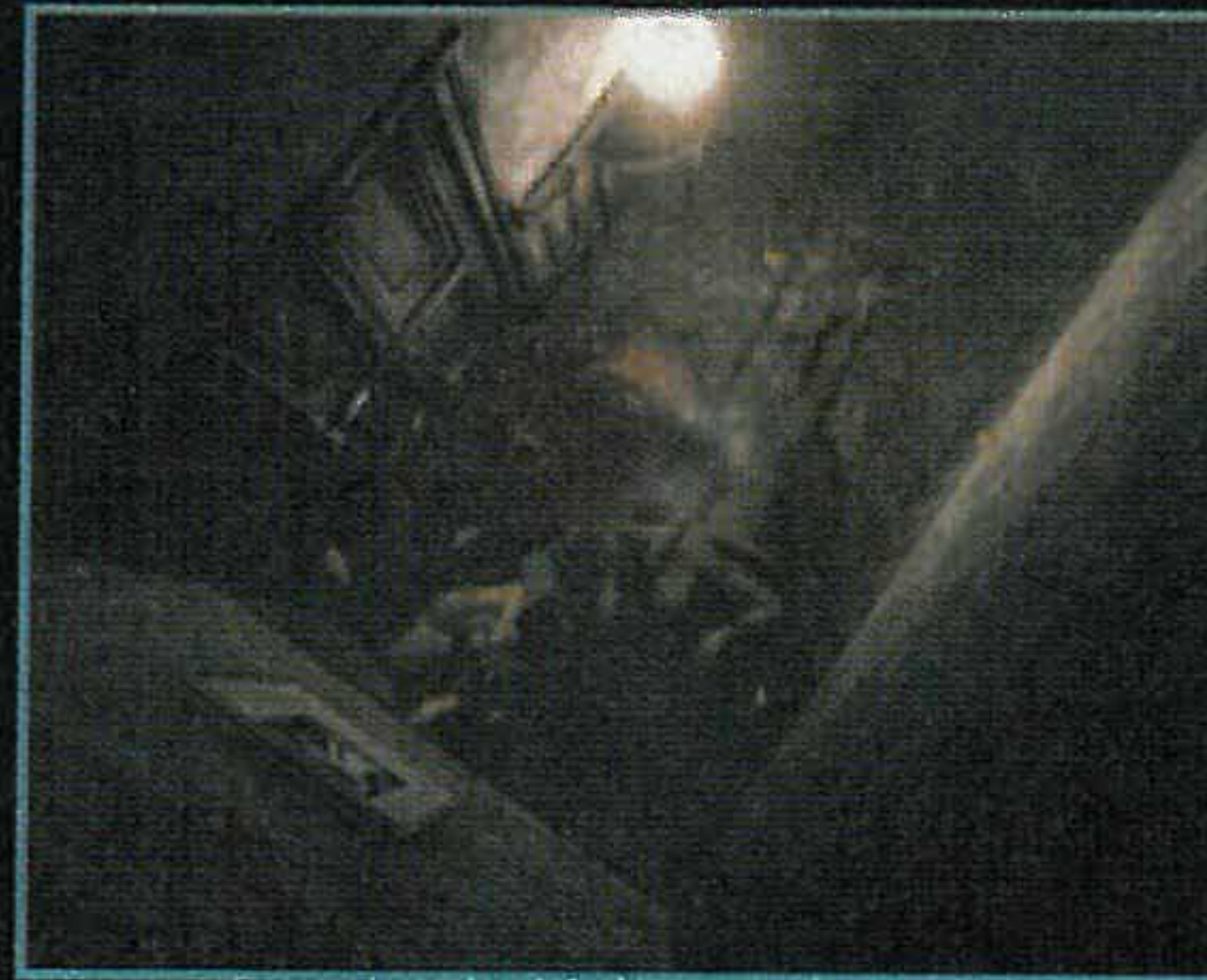
- ✦ Nous avons choisi de vous donner les plans complets du scénario de Jill en attendant ceux de Chris le mois prochain. Pour vous y retrouver, suivez simplement le cheminement des numéros sur les plans dessinés (pastilles rouges). Lors d'un événement majeur ou d'une action particulière à accomplir, nous avons ajouté des commentaires (pastilles noires). Avec ça, vous ne devriez pas vous perdre !
- ✦ Attention à bien gérer votre inventaire car il vous arrivera de manquer de place.
- ✦ Quand, dans un texte, vous lisez « sur ce même plan », il s'agit du plan mentionné précédemment dans le texte. Ce n'est pas forcément le plan dessiné sur la page.
- ✦ N'oubliez pas d'examiner vos objets dans l'inventaire pour en trouver d'autres cachés. C'est parfois indispensable pour résoudre certaines énigmes.
- ✦ De même, pensez à mélanger les plantes entre elles. Ceci s'applique également à certains objets. Les combinaisons sont indiquées au fur et à mesure de la solution.
- ✦ Tous les coffres sont reliés entre eux, ce qui permet de laisser un objet dans un coffre et de le retrouver dans un autre coffre placé à quelques kilomètres de là. C'est bien pratique.
- ✦ Quand on vous propose d'abandonner un objet, des clés le plus souvent, acceptez, elles ne sont plus d'aucune utilité.
- ✦ Pensez à avoir toutes vos clés sur vous en permanence, cela évite des allers-retours inutiles.



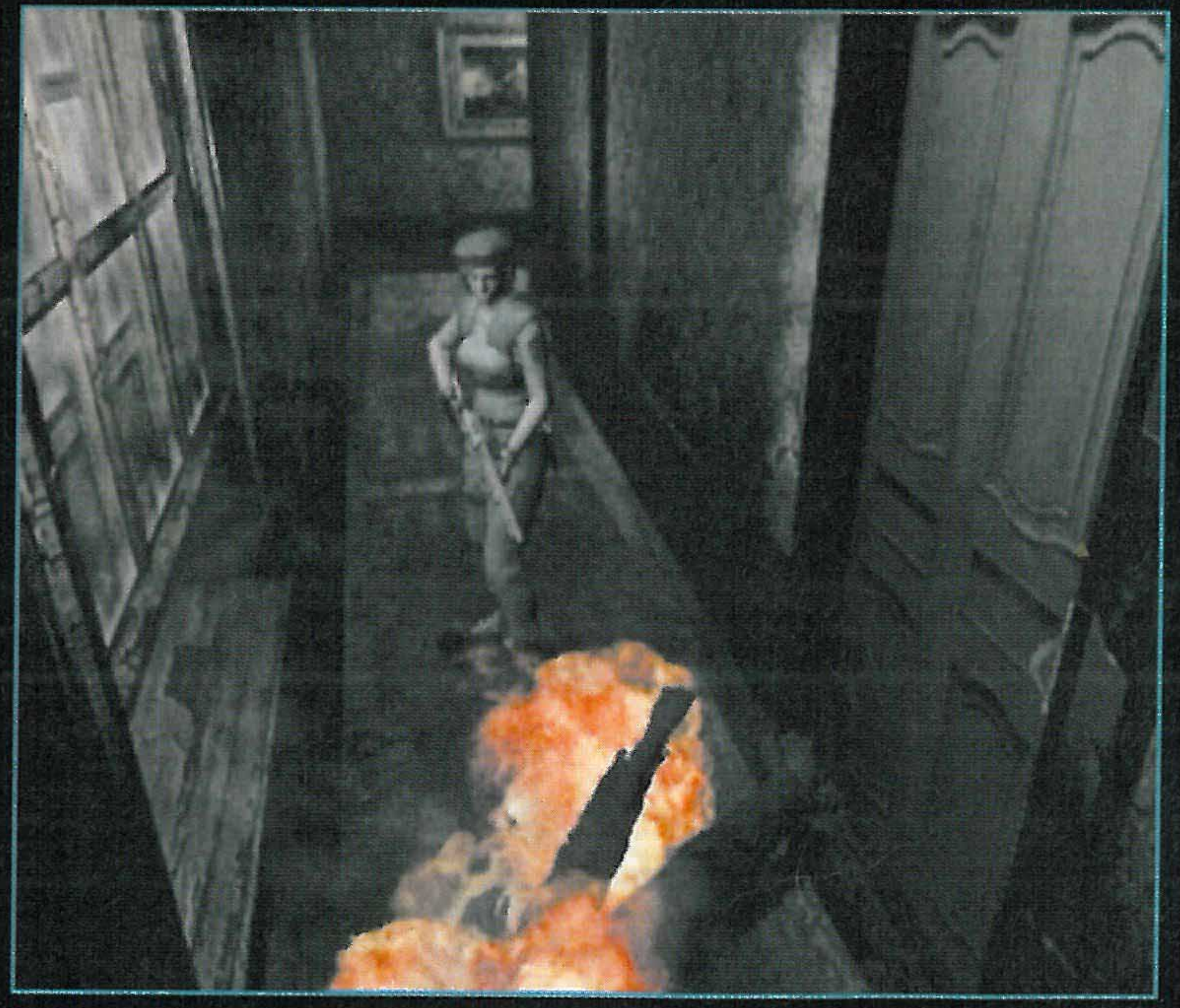
 Ces pastilles indiquent l'emplacement des machines à écrire utilisées lors des sauvegardes. Prenez-en bonne note.

## DE L'ART DE LA SURVIE

- ✦ Comme vous l'avez sans doute remarqué, vous trouvez des objets de défense comme des couteaux ou des grenades. Lorsqu'un zombie tente une étreinte, appuyez sur R1 pour l'utiliser et refuser le câlin.
- ✦ Les zombies peuvent être facilement esquivés. Ceux avec des griffes acérées qui se relèvent vous foncent dessus bêtement. Faites-en autant et, au moment du contact, décalez-vous légèrement sur le côté. Dans son élan, le zombie manquera de précision, c'est un coup à prendre.



- ✦ Pour en finir avec un zombie, deux solutions s'offrent à vous : soit vous lui faites exploser la tête, soit vous le brûlez. Sinon, ce dernier se relèvera à un moment inopportun et viendra vous gêner. Quand un zombie est à terre, utilisez votre bouteille de fuel, si vous êtes en possession de votre briquet, pour brûler le corps. Ainsi, vous éviterez qu'il ne revienne à la vie. À bon entendeur... (Des recharges pour la bouteille sont disponibles un peu partout dans le jeu sous le nom de kérosène).



## LES DIFFÉRENTES FINS DE JILL !

### LA MEILLEURE FIN :

- 1) Barry ne doit pas mourir pendant le jeu.
- 2) Libérez Chris de la prison avant de partir.

### UNE TRÈS BONNE FIN :

- 1) Barry ne doit pas mourir pendant le jeu.
- 2) Ne pas libérer Chris de la prison avant de partir.

### UNE BONNE FIN :

- 1) Barry est tué par le Tyrant dans la bataille finale.
- 2) Libérez Chris de la prison avant de partir.

### UNE MAUVAISE FIN :

- 1) Barry est tué par Lisa (ne lui rendez pas son arme).
- 2) Libérez Chris de la prison avant de partir.

### UNE TRÈS MAUVAISE FIN :

- 1) Barry est tué par le Tyrant dans la bataille finale.
- 2) Ne pas libérer Chris de la prison avant de partir.

### LA PIRE DES FINS :

- 1) Barry est tué par Lisa (ne lui rendez pas son arme).
- 2) Ne pas libérer Chris de la prison avant de partir.

## LES SECRETS DU SCÉNARIO DE JILL

- ✦ Once Again : finir le jeu une première fois. Ce mode vous permet de refaire le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté. Plus c'est dur, plus il y a d'ennemis, et plus rares sont les munitions.
- ✦ Real Survival Mode : terminer le mode Normal ou Hard. Le placement des ennemis est différent. Vous disposez de moins de munitions. La visée automatique est désactivée. Les coffres ne sont plus liés entre eux !
- ✦ Invisible Mode : terminer le Real Survival Mode ou finir les scénarios de Chris et Jill en Normal. Vous ne pouvez sauvegarder que sur un seul emplacement. Tous les ennemis sont invisibles ! Vous obtenez tous les costumes du jeu en terminant ce mode.
- ✦ Clé Spéciale : Terminez le jeu une fois pour l'obtenir. Elle ouvre une salle au rez-de-chaussée (salle des costumes) donnant accès aux costumes spéciaux.
- ✦ Les costumes spéciaux de Jill : Sarah Connor, terminez le jeu une fois ; Nemesis Jill, terminez le jeu deux fois.
- ✦ Barry Burton's Custom Samurai Edge : cette cartouche de Beretta vous permet de ne pas recharger et de tirer à l'infini. Pour l'avoir, terminez le jeu en moins de 5 heures.
- ✦ Lance-roquettes infini : Pour l'avoir, terminez le jeu en moins de 3 heures.
- ✦ Le Zombie qui tue : terminez les scénarios de Chris et de Jill l'un après l'autre en utilisant le même emplacement de sauvegarde. Ceci fait apparaître un zombie kamikaze plein d'explosifs qui fait péter le manoir si vous le touchez. Une véritable course-poursuite !









## PREMIER ÉTAGE (plan 2)



### PLAN 1

**36 :** Ici, sauvegardez. Gardez la bouteille de fuel, le briquet, l'engrais chimique et vos deux clés. Sortez et suivez le couloir.

**37 :** Prenez la batterie, laissez le fusil à pompe cassé et rechargez votre bouteille de fuel. Sortez et ouvrez la porte de droite.

**38 :** Placez l'engrais chimique dans le bac d'eau à droite. Placez la manette sur le rouge. Une fois la plante morte, prenez les 5 plantes médicinales vertes (mélangez-les si besoin) et prenez le masque sans yeux. Retournez à la dernière salle de sauvegarde (Salle 36), posez le masque et prenez vos armes. Maintenant, allez en salle 39.

**40 :** Prenez le bijou bleu là où vous avez fait tomber la statue, et allez en salle 41.

**41 :** Placez la gemme bleue sur la statue

du tigre. Prenez les munitions. À partir de là, vous avez deux possibilités : soit vous retournez en salle 2 pour atteindre la salle 42 située au sous-sol (sur ce même plan) et obtenir une dague, soit vous allez directement en 43 (Plan 2) en montant les escaliers du hall d'entrée. Quelque soit votre choix, traversez, dans l'ordre, les salles 4, 32 (Plan 2) et 43.

### PLAN 2

**43 :** Prenez la dague sur le banc, le lance-grenades à côté de votre comparse. Enfin, récupérez les deux plantes vertes au fond du balcon et sortez par où vous êtes entré. Passez dans le couloir de droite (salle 27) pour atteindre la salle 44.

**44 :** Richard est empoisonné. Pour le sauver, retournez à la deuxième sauvegarde en salle 36 au rez-de-chaussée (Plan 1). Pour cela passez par les salles 27, 32, 29, 30 (Plan 2), descendez l'escalier et rejoignez la salle 36.

Prenez le sérum dans la bibliothèque, la clé grise, votre briquet, vos armes et des recharges. Enfin, revenez en salle 44 par le même trajet. La radio en main, allez en 45.

**45 :** Allumez le chandelier avec votre briquet, fouillez l'armoire de gauche pour trouver des munitions et poussez l'armoire de droite pour obtenir la partition de musique. Sortez et revenez dans le couloir (salle 27) pour atteindre la salle 46.

**46 :** Ici, poussez l'armure du fond à droite dans son renforcement, puis celle qui est la plus proche de la caméra à gauche. Ensuite, poussez celle en face de la précédente. Le piège évité, pressez le bouton au milieu sur le socle central, et prenez la boîte au fond de la salle. Examinez-la. Pressez les boutons des faces situées au-dessus et en dessous de la face sur laquelle se trouvent une lune et un soleil. Vous obtenez le masque de la Mort.

Maintenant, retournez à la salle de sauvegarde du rez-de-chaussée (Plan 1) en 22. Barry a pensé à vous ! Gardez seulement le pistolet chargé et la clé grise, puis remontez les escaliers pour atteindre la salle 47.

**47 :** Barry parti, prenez l'hameçon sur le tableau à droite de l'aquarium. Prenez le leurre d'abeille sur le tableau à gauche de l'aquarium. Combinez ces deux éléments pour compléter le leurre. Prenez le spécimen d'abeille sur le tableau à gauche de la porte. Placez le leurre sur ce même tableau. Maintenant, placez le spécimen d'abeille sur le tableau à gauche de l'aquarium. Pressez le bouton et récupérez le « Wind Crest » (artefact du vent). Sortez et entrez dans la salle d'en face, en 48.

**48 :** Prenez le ruban d'encre, le kit de premiers soins (à examiner sur le dessus pour obtenir un spray) et l'herbe verte.





Disponible dans votre Micromania le 27 septembre.  
Réservez-le !



**Prolongez vos vacances !  
Après Virtua Tennis, retrouvez  
tout le savoir-faire de Sega !**



Découvrez **REPLAY**, l'émission du Jeu Vidéo sur MCM !

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



**PARIS**

- 75 MICROMANIA FORUM DES HALLES  
Tél. 01 55 34 98 20
- 75 MICROMANIA RUE DE RENNES  
Tél. 01 45 49 07 07
- 75 MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES  
Tél. 01 42 56 04 13
- 75 MICROMANIA CENTRE SEGA  
Tél. 01 40 15 93 10
- 75 MICROMANIA ITALIE 2  
Tél. 01 45 89 70 43
- 75 MICROMANIA GARE ÉOLE  
Tél. 01 44 53 11 15
- 75 MICROMANIA GARE MONTPARNASSE  
Tél. 01 56 80 04 00

**RÉGION PARISIENNE**

- 77 MICROMANIA CLAYE-SOUILLY  
Tél. 01 60 94 80 41
- 77 MICROMANIA PONTAULT-COMBAULT  
Tél. 01 60 18 19 11
- 77 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE  
Tél. 01 64 87 90 33
- 78 MICROMANIA VÉLIZY 2  
Tél. 01 34 65 32 91
- 78 MICROMANIA PARLY 2  
Tél. 01 39 23 40 90
- 78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN  
Tél. 01 30 43 25 23
- 78 MICROMANIA PLAISIR  
Tél. 01 30 07 51 87
- 78 MICROMANIA MONTESSON  
Tél. 01 61 04 19 00
- 91 MICROMANIA LES ULIS 2  
Tél. 01 69 29 04 99

- 91 MICROMANIA ÉVRY 2  
Tél. 01 60 77 74 02
- 92 MICROMANIA LES QUATRE TEMPS  
Tél. 01 47 73 53 23
- 92 MICROMANIA LA DÉFENSE 2  
Tél. 01 47 76 36 41
- 93 MICROMANIA BEL'EST  
01 41 63 14 16
- 93 MICROMANIA PARINOR  
Tél. 01 48 65 35 39
- 93 MICROMANIA ROSNY 2  
Tél. 01 48 54 73 07
- 93 MICROMANIA LES ARCADES  
Tél. 01 43 04 25 10
- 94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL  
Tél. 01 45 15 12 06
- 94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE  
Tél. 01 46 87 30 71
- 94 MICROMANIA CRÉTEIL SOLEIL  
Tél. 01 43 77 24 11
- 94 MICROMANIA BERCY 2  
Tél. 01 41 79 31 61
- 94 MICROMANIA VAL DE FONTENAY  
Tél. 01 53 99 18 45
- 95 MICROMANIA CERGY TROIS FONTAINES  
Tél. 01 34 24 88 81
- 95 MICROMANIA OSNY  
Tél. 01 30 38 48 18

**PROVINCE**

- 06 MICROMANIA ANTIBES  
Tél. 04 97 21 16 16
- 06 MICROMANIA CAP 3000  
Tél. 04 93 14 61 47

- 06 MICROMANIA NICE-ÉTOILE  
Tél. 04 93 62 01 14
- 13 MICROMANIA CARREFOUR VITROLLES  
Tél. 04 42 77 49 50
- 13 MICROMANIA AUBAGNE  
Tél. 04 42 82 40 35
- 13 MICROMANIA LA VALENTINE  
Tél. 04 91 35 72 72
- 13 MICROMANIA LE MERLAN  
Tél. 04 95 05 33 45
- 14 MICROMANIA CAEN MONDEVILLE 2  
Tél. 02 31 35 62 82
- 21 MICROMANIA DIJON LA TOISON D'OR  
Tél. 03 80 28 08 88
- 29 MICROMANIA QUIMPER  
Tél. 02 98 10 06 14
- 31 MICROMANIA TOULOUSE  
PORTET/GARONNE  
Tél. 05 61 76 20 39
- 31 MICROMANIA TOULOUSE LABEGE  
Tél. 05 61 00 13 20
- 33 MICROMANIA BORDEAUX-LAC  
Tél. 05 56 29 05 36
- 34 MICROMANIA  
MONTPELLIER POLYGONE  
Tél. 04 67 20 09 97
- 36 MICROMANIA CHATEAUXROUX  
Tél. 02 54 27 44 40
- 37 MICROMANIA TOURS  
ST-PIERRE DES CORPS  
Tél. 02 47 44 15 87
- 42 MICROMANIA SAINT-ETIENNE  
Tél. 04 77 80 09 92

- 44 MICROMANIA NANTES BEAULIEU  
Tél. 02 51 72 94 96
- 44 MICROMANIA NANTES ST-SÉBASTIEN  
Tél. 02 51 79 08 70
- 44 MICROMANIA NANTES ST-HERBLAIN  
Tél. 02 28 07 22 52
- 45 MICROMANIA ORLÉANS  
Tél. 02 38 42 14 54
- 45 MICROMANIA ST-JEAN-DE-LA-RUELLE  
Tél. 02 38 22 12 38
- 49 MICROMANIA ANGERS  
Tél. 02 41 25 03 20
- 49 MICROMANIA ANGERS GRAND MAINE  
Tél. 02 41 39 99 76
- 50 MICROMANIA CHERBOURG  
LA GLACERIE  
Tél. 02 33 20 53 04
- 51 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL  
Tél. 03 26 86 52 76
- 54 MICROMANIA NANCY  
Tél. 03 83 37 81 88
- 56 MICROMANIA LORIENT  
Tél. 02 97 87 01 88
- 56 MICROMANIA VANNES  
Tél. 02 97 40 50 98
- 57 MICROMANIA METZ SEMÉCOURT  
Tél. 03 87 51 39 11
- 59 MICROMANIA RONCQ  
Tél. 03 20 27 97 62
- 59 MICROMANIA LEERS  
Tél. 03 28 33 96 80
- 59 MICROMANIA EURLILLE  
Tél. 03 20 55 72 72

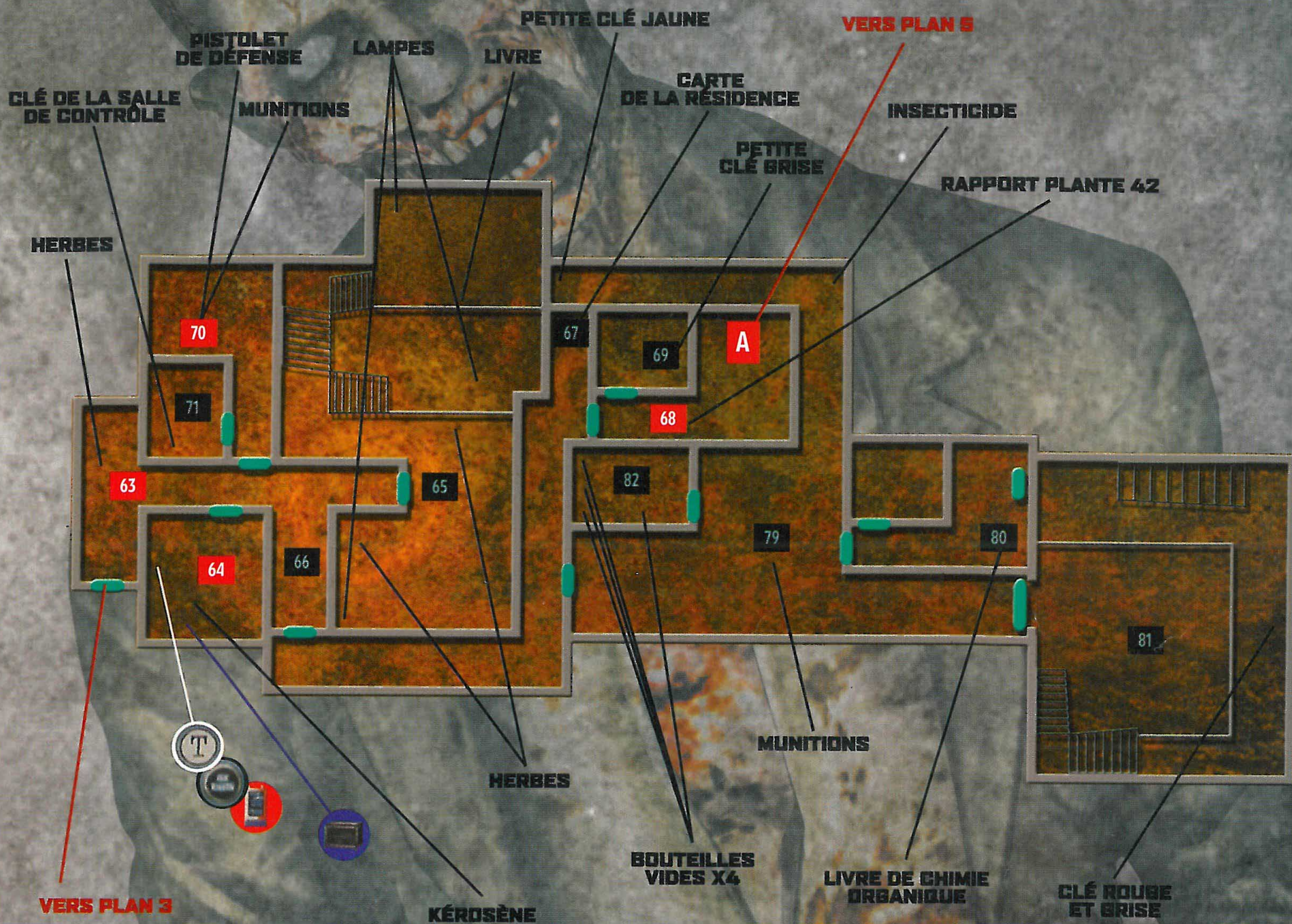
- 59 MICROMANIA LILLE V2  
Tél. 03 20 05 57 58
- 59 MICROMANIA VALENCIENNES  
PETITE FORÊT  
Tél. 03 27 51 90 79
- 62 MICROMANIA CITÉ-EUROPE  
Tél. 03 21 85 82 84
- 62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT  
Tél. 03 21 20 52 77
- 62 MICROMANIA BOULOGNE  
Tél. 03 21 31 63 51
- 66 MICROMANIA PERPIGNAN  
PORTE D'ESPAGNE  
Tél. 04 68 68 33 21
- 67 MICROMANIA STRASBOURG LES HALLES  
Tél. 03 88 32 60 70
- 67 MICROMANIA ILLKIRCH  
Tél. 03 90 40 28 20
- 67 MICROMANIA SCHWEIGHOUSE  
Tél. 03 88 07 27 18
- 67 MICROMANIA HAUTEPIERRE  
Tél. 03 88 27 72 51
- 68 MICROMANIA MULHOUSE ILE NAPOLEON  
Tél. 03 89 61 65 20
- 69 MICROMANIA ÉCULLY GRAND-OUEST  
Tél. 04 72 18 50 42
- 69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU  
Tél. 04 78 60 78 82
- 69 MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST  
Tél. 04 72 37 47 55
- 69 MICROMANIA SAINT-GENIS  
Tél. 04 72 67 02 92
- 72 MICROMANIA LE MANS SUD  
Tél. 02 43 84 04 79

- 72 MICROMANIA LE MANS  
LA CHAPPELLE SAINT-AUBIN  
Tél. 02 43 52 11 91
- 74 MICROMANIA ANNECY ÉPAGNY  
Tél. 04 50 24 09 09
- 76 MICROMANIA BARENTIN  
Tél. 02 35 91 98 88
- 76 MICROMANIA DIEPPE  
Tél. 02 35 06 05 15
- 76 MICROMANIA LE GRAND HAVRE  
MONTVILLIERS  
Tél. 02 35 13 86 98
- 76 MICROMANIA ROUEN  
Tél. 02 35 88 68 68
- 76 MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER  
Tél. 02 32 18 55 44
- 76 MICROMANIA GONFREVILLE L'ORCHER  
Tél. 02 34 47 41 14
- 77 MICROMANIA BOISSENAIT  
Tél. 01 64 19 00 36
- 77 MICROMANIA VAL D'EUROPE  
Tél. 01 60 42 40 68
- 83 MICROMANIA MAYOL  
Tél. 04 94 41 93 04
- 83 MICROMANIA GRAND-VAR  
Tél. 04 94 75 32 30
- 84 MICROMANIA AVIGNON LE PONTET  
Tél. 04 90 31 17 66
- 84 MICROMANIA AVIGNON SUD  
MISTRAL 7  
Tél. 04 90 81 05 40
- 86 MICROMANIA POITIERS CHASSENEUIL  
Tél. 05 49 41 38 08





## LA RÉSIDENCE (plan 4)



Passez la porte bleue. Descendez l'escalier et passez la porte du bas. N'oubliez pas de prendre la batterie et le spray au passage. Rendez-vous en 55 sur le plan 3.

### PLAN 3

**55 :** Sur le chemin, vous trouvez deux girouettes. Orientez la rouge vers l'ouest (W) et la bleue vers le nord (N). La grille s'ouvre.

**56 :** Marchez doucement pour ne pas énerver les corbeaux. Allez jusqu'aux deux tombes à droite. Placez le Sun Crest (l'artefact doré) sur la celle de droite. Prenez les trois artefacts apparus et déclenchez le mécanisme situé derrière le dessin de chacun d'entre eux dans le menu examiné. Placez-les tous sur la tombe de gauche. Vous obtenez le Magnum. Empruntez le chemin 57.

**58 :** Dans la maison, prenez la carte de la cour 1F en haut des escaliers. Une photo vous

attend sur le bureau de la salle suivante. Récupérez la manivelle dans le fond à droite. En sortant, une surprise vous attend. Ne tentez pas de la combattre, vous ne pouvez pas l'abattre pour le moment. Sortez par là où vous êtes venu et allez en 59 en passant par la salle où vous avez trouvé la dernière batterie de défense (après la salle 54 sur le plan 1). C'est juste avant le passage des girouettes, rappelez-vous...

**60 :** Placez la manivelle dans la colonne sur la gauche du lac pour faire disparaître l'eau. Passez les échelles et poursuivez en 61 en prenant le vieil ascenseur. Rendez-vous en 65 sur le plan 4.

### PLAN 4

**65 :** Allez sur la droite pour trouver une lampe sur une petite table. Allumez-la avec votre briquet. Un symbole apparaît alors sur la table, juste en dessous de la lampe.

Ce symbole et sa couleur changent à chaque partie, notez-les, vous en aurez besoin. De l'autre côté, montez les escaliers. Allumez la seconde lampe et notez le symbole et la couleur qui lui sont associés. Descendez les deux escaliers et allumez la lampe sur la table de droite. Notez tout. Prenez le kit de premiers soins et le livre rouge sur le bar. Remontez les deux escaliers et regardez les boules de billard. Leurs couleurs correspondent à celles des lampes. Associez le chiffre de chaque boule dont la couleur correspond au symbole de chaque lampe. Sortez de cette pièce par où vous y êtes entré.

**66 :** Poussez la caisse sur le trou central pour éviter de vous faire agresser par les racines. Montez sur la caisse et passez en salle 67.

**67 :** Au bout, vous trouvez le plan de la résidence. Ne regardez pas dans le trou derrière, vous seriez attaqué par des abeilles. Tentez

d'ouvrir la porte 002. Après la scène, allez en 68.

**69 :** Dans cette salle de bains, prenez la petite clé grise sur l'étagère. Servez-vous en pour ouvrir la porte 001 à l'entrée de la résidence. Cela vous permet d'atteindre la salle 70.

**71 :** Dans cette salle de bains, brûlez le corps du zombie. Videz la baignoire pour obtenir la clé de la salle de contrôle. Sortez et retournez dans le fond de la chambre 002 pour atteindre l'échelle située derrière les deux bibliothèques (salle 68, **pastille A** sur ce même plan). La chambre 002 est celle où vous avez vu Barry. Poussez la bibliothèque de gauche dans le fond et celle de droite, le plus à droite possible. Descendez l'échelle pour atteindre le sous-sol de la résidence (plan 5). Vous déboulez dans la salle 72.

### PLAN 5

**72 :** Poussez les trois caisses dans l'eau pour



## SOUS-SOL DE LA RÉSIDENCE B1F (plan 5)



pouvoir passer. Commencez par la caisse au bord de l'eau. Poussez ensuite la seconde. Enfin, la plus éloignée de l'eau doit être poussée contre le mur du fond, puis dans l'eau. Si vous vous emmêlez les pinceaux, remontez à l'échelle, puis revenez. Les trois caisses seront placées comme à votre première venue.

**73 :** Ici, dépêchez-vous ! La cuve cache un gigantesque secret qui veut votre peau !

**74 :** Descendez l'échelle pour atteindre le sous-sol de la résidence B2F.

**75 :** Prenez la carte et le kit de premiers soins. Activez la console de droite lorsque vous êtes en face de l'échelle. Activez la console à droite de la vitre frappée par le requin. Maintenant, activez celle à gauche de cette même vitre. Un rideau mécanique se ferme à moitié. Sortez de la salle pour aller sur la gauche et trouvez des valves.

Activez les trois. L'une relève le rideau, mais elle change à chaque partie. À vous de jouer ! Ensuite, actionnez à nouveau la console à droite de la vitre que le requin a frappée. Enfin, actionnez la console à gauche de cette vitre. Cette fois, le rideau se ferme. Ce n'est pas fini, actionnez une nouvelle fois la première console que vous avez activée pour vider les réservoirs d'eau. Vous êtes sauvé ! Sortez par la porte au fond du couloir.

**77 :** Au fond, contournez le requin géant et montez sur l'estrade. Lorsque vous tentez de prendre la clé de la galerie, le squale attaque une dernière fois et fait tomber la clé dans l'eau. Poussez la console électrique dans l'eau et actionnez le levier de gauche. Le requin électrocuté, vous ne risquez plus rien. Allez chercher la clé de la galerie dans l'eau. Allez en salle 78, montez l'échelle du fond et retournez dans la résidence (Plan 4) dans le couloir (pastille 67) pour atteindre la salle 79.

### PLAN 4

**79 :** Dans cette pièce, des abeilles vous poursuivent. Allez dans le couloir, et trouvez le corps du scientifique. Fouillez-le pour trouver l'insecticide. Sortez de cet endroit par où vous êtes entré. Dans le couloir (pastille 67), allez dans le fond, là où vous avez trouvé la carte de la résidence et utilisez l'insecticide dans le trou. Revenez dans la salle 79. Les abeilles sont mortes. Au fond du couloir se trouve une clé jaune servant à ouvrir la porte 003 pour atteindre la salle 80.

**80 :** Dans la bibliothèque, prenez le livre de chimie organique. Remplacez-le par le livre rouge trouvé dans le bar avec le billard (pastille 65). Un puzzle vous propose de reconstituer une Vénus avec les rainures des livres rouges. Pour cela, vous devez permuter deux livres de place à chaque fois. Vous pouvez les échanger jusqu'à ce que vous reconstituez la Vénus. Lorsque vous avez

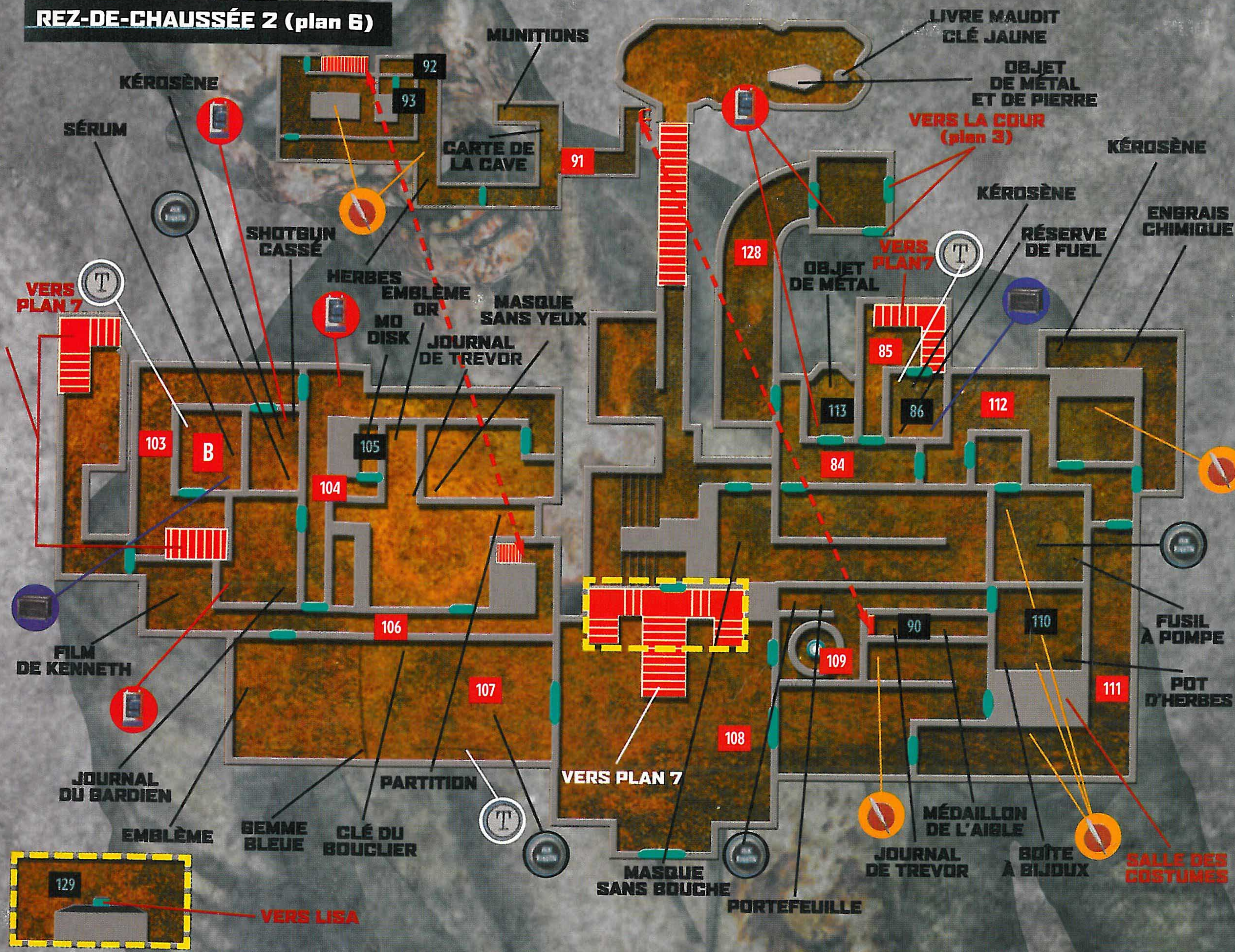
réussi, une porte apparaît sur la gauche. Soit vous la passez et affrontez le boss de la résidence, soit vous décidez de construire un virus pour détruire le boss sans munitions. Nous vous conseillons la seconde option. Quoi qu'il en soit, sauvegardez. Si vous décidez d'affronter le boss, prenez le Magnum, une recharge, votre fusil à pompe, deux ou trois remontants ainsi que quelques plantes bleues. Rendez-vous en salle 81. Si vous décidez de faire le virus (V-Jolt), allez en salle 82.

**81 :** Montez les escaliers. Combattez la plante au premier étage. Restez éloigné du bord pour ne pas tomber à cause des racines. Tirez dans le cœur de la plante avec votre Magnum. Six coups bien placés devraient suffire. Si vous êtes empoisonné, utilisez une plante bleue. Bougez constamment et gardez un œil sur votre jauge de vie. Si vous avez inoculé le V-Jolt à la plante avant le combat, Barry fera tout le travail pour vous. Une fois





## REZ-DE-CHAUSSÉE 2 (plan 6)



la plante morte, prenez la clé rouge et grise dans la cheminée et sortez par la double porte. Retournez dans le couloir (pastille 67). Wesker vous oblige à explorer plus encore le manoir. Rendez-vous en salle 84 sur le plan 6.

**82 :** Soyez sûr d'avoir quatre emplacements libres. Pour entrer, vous devez résoudre une énigme. Cliquez sur un symbole, il illumine tout le panel. Puis, cliquez sur le chiffre correspond à la couleur de chaque lampe et de chaque symbole. Vous avez dû les noter sur le billard en salle 65. Faites cela pour chaque symbole et vous entrerez. Prenez les quatre bouteilles vides. Utilisez le manuel de chimie organique et les papiers indiquant les formules sur les murs pour faire le V-Jolt. Sinon, remplissez une bouteille vide avec de l'eau du robinet. Prenez du UMB N° 3 dans la jarre rouge. Mélangez l'eau et le UMB N° 3 pour obtenir du NP-004. Prenez du Yellow-006 dans la bouteille jaune et combinez-le avec le NP-004 pour faire

du UMB N° 10. Collectez du Yellow-006 à nouveau et mélangez-le avec de l'eau pour faire du UMB N° 7. Mélangez le UMB N° 10 avec le UMB N° 7 pour avoir du VP-017. Enfin, combinez le VP-017 avec du UMB N° 3 pour créer le virus V-Jolt. Allez en salle 83 dans le sous-sol de la résidence B1F (plan 5) en passant, dans l'ordre, par les salles 79, 68, A, 78 (Plan 5), 76, 75. Montez le long de l'échelle, 74, 73 et enfin, 83.

### PLAN 5

**83 :** Ici, marchez dans les racines et utilisez le V-Jolt. Maintenant, remontez jusqu'à la salle 80 et passez en 81 pour combattre le boss affaibli par votre virus. N'oubliez pas de faire le plein de vie et de munitions avant le combat. Suivez les indications en 81.

### PLAN 6

**86 :** Faites une sauvegarde et prenez la clé rouge et grise. Sortez et montez les escaliers.

Allez dans la salle du plan du premier étage (en salle 89). Suivez les numéros sur le plan 7.

### PLAN 7

**89 :** Poussez la statue jusqu'au bout de la pièce suivante. Revenez en arrière et passez sur le côté droit du mur. Au bout, pressez le bouton. Faites le tour pour atteindre au plus vite la statue. Poussez-la vers la gauche pour qu'elle bloque le mur et se remette à sa place. Descendez dans le trou du fond menant à la salle 90 sur le plan 6.

### PLAN 8

**90 :** Prenez le livre rouge sur le sol. Examinez les pages pour trouver le médaillon de l'aigle. Pressez le bouton sur la tombe au fond du couloir. Descendez l'échelle pour atteindre la salle 91 sur ce même plan.

**92 :** Dans ce sous-sol, il s'agit juste d'activer la boîte de fusibles. Faites-le et entrez en salle 93.

**93 :** Prenez l'ascenseur qui est maintenant actif. Il vous emmène en salle 94 sur le plan 7.

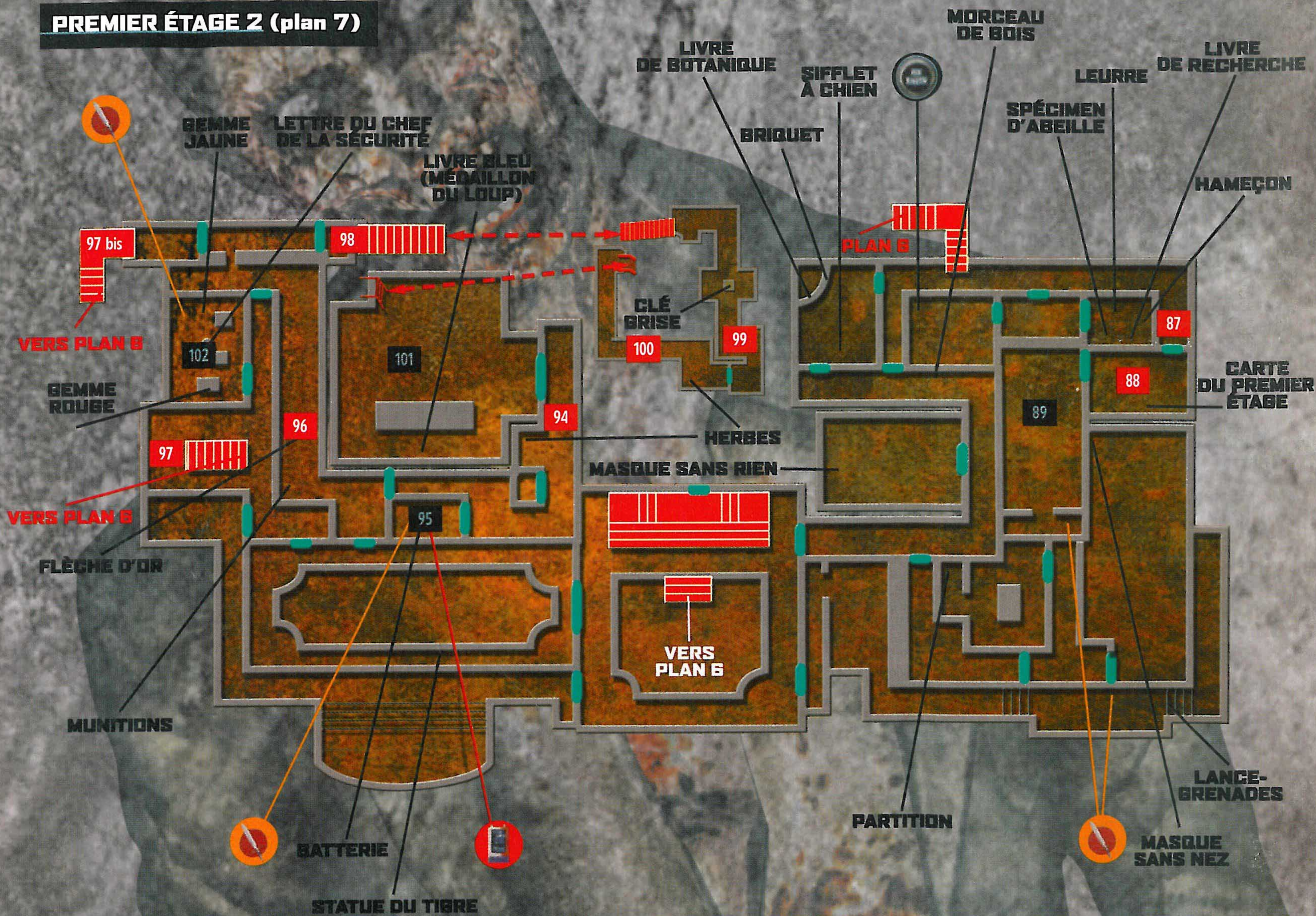
### PLAN 7

**95 :** Ici, récupérez la batterie et quelques munitions. Sortez et allez à gauche. Suivez les numéros pour atteindre la salle de sauvegarde B du rez-de-chaussée 2 (plan 6) si vous avez débloqué la porte qui mène en salle 97. Armez-vous jusqu'aux dents : lance-grenades avec des grenades acides en priorité et votre fusil à pompe. De quoi vous guérir en cas d'empoisonnement, de quoi remonter votre vie et enfin, la clé rouge et grise. Sauvegardez, et allez en salle 98, sur le plan 7, et montez les escaliers. *N. B. :* Si vous n'avez pas débloqué la porte qui mène en 97, faites le tour par l'escalier en 97 bis et rejoignez la salle de sauvegarde B du rez-de-chaussée 2 (plan 6). Sauvegardez et allez en 98 (Plan 7).

**101 :** Le serpent revient ! Descendez l'échelle



## PREMIER ÉTAGE 2 (plan 7)



au bout du couloir. Utilisez votre lance-grenades avec des grenades acides. Sinon, toute autre grenade ou le fusil à pompe feront l'affaire, mais ce sera plus long. Pour le reste, bougez constamment et soyez sûr de toucher avant de tirer. La bête vaincue, fouillez dans le tas de bouquins derrière la bibliothèque pour trouver un livre bleu, qui renferme le médaillon du loup. Sortez par où vous êtes venu et allez en salle 102 sur ce même plan.

**102 :** Commencez par éteindre la lumière. Une caméra cachée sous un aigle vous suit. Deux têtes d'animaux contiennent les gemmes jaunes et rouges. Dès que la caméra pointe sur l'un ou l'autre, vous ne pouvez pas récupérer les gemmes. Poussez chacune des tables sous les têtes d'animaux et attirez la caméra (aigle) en vous plaçant à côté d'une des têtes. À présent, courez à l'opposé de la pièce en passant sous l'aigle et montez sur

la table pour prendre la gemme. Si vous atteignez la gemme avant que la caméra ne pointe vers la tête proche de vous, vous pouvez obtenir le bijou. Répétez la même opération dans le sens inverse pour obtenir la seconde gemme. Ceci fait, prenez les objets de la salle et sortez. Retournez à la salle de **sauvegarde B** (plan 6), prenez votre lance-grenades et les grenades qu'il vous reste, la clé rouge et grise, les deux gemmes. Allez en salle 105 sur le plan 6.



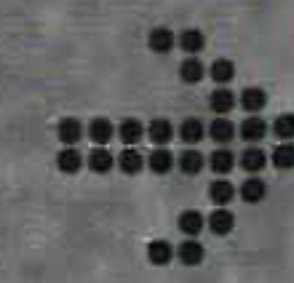
### PLAN 6

**105 :** Placez la gemme jaune dans l'œil du tigre pour obtenir le MO Disk. À présent, allez en salle 110 sur ce même plan.

**110 :** Ici, récupérez la boîte à bijoux et combinez-la avec la gemme rouge. Un puzzle s'offre à vous. Prenez la première pièce en haut à gauche et placez-la comme sur la photo. Faites de même avec la dernière pièce en bas à droite (**110 A**). Prenez la pièce du milieu et placez-la comme sur la photo (**110 B**). Enfin, placez la pièce d'en bas à droite comme indiqué (**110 C**). La dernière est évidente à placer. *N. B. :* placez-les très précisément pour qu'elles s'imbriquent bien l'une dans l'autre. Vous récupérez ainsi la clé emblème. Pour en terminer avec le manoir, faites le trajet suivant par les salles 111, 112, 84 pour atteindre la salle 113 sur ce même plan.

**113 :** Allumez la lampe sur le bureau.





## LE SOUS-SOL 1 ET 2 (plan 8)



Prenez l'objet de métal sur l'armoire de gauche. Retournez à la salle de sauvegarde en 86. Prenez votre fusil à pompe, la batterie, la manivelle qui vous a servi à vider l'écluse tout à l'heure, puis allez sur le plan 3 et placez la batterie à côté de l'ascenseur en 113 bis (pour cela, vous devez passer par l'écluse et le bassin). Prenez l'ascenseur à gauche de la batterie, retournez jusqu'à l'écluse et utilisez la manivelle pour remplir le bassin (salle 60). Là, retournez à l'ascenseur que vous venez d'utiliser, et descendez. La fontaine en 113 bis-61 cachait une échelle. Descendez, et rendez-vous sur le plan 8, le sous-sol 1 en 114.

### PLAN 8

**114 :** Sauvegardez, prenez votre fusil à pompe et des munitions. Il y a un précipice dans le couloir du fond. À gauche de celui-ci, se trouve un trou, plus petit, dans lequel vous pouvez placer une autre manivelle que celle que vous avez déjà. Sortez par la porte à gauche de

l'échelle, qui vous a mené dans ce trou à rats.

**116 :** Prenez le manche doré sur la console dans le couloir derrière le monte-charge. Suivez l'autre couloir pour atteindre la grotte 117.

**117 :** Une fois Enrico mort, fouillez son corps pour trouver une nouvelle manivelle. Retournez jusqu'à la sauvegarde en salle 114 pour l'utiliser dans le petit trou à côté du précipice. Restez très prudent, les ennemis pleuvent comme des petits pains. Avant de passer la porte après le précipice, sauvegardez impérativement la partie et prenez votre fusil à pompe, des munitions, de quoi vous soigner entièrement au moins une fois, et une plante bleue contre le poison. Allez en 118.

**118 :** Allez vers la pierre au fond du couloir. Faites demi-tour et retournez jusqu'à la porte en courant pour éviter la pierre qui vous fonce dessus. Prenez les munitions pour

le fusil à pompe à gauche de l'endroit où est partie la pierre et passez la double porte de l'autre côté.

**119 :** Armé de votre fusil à pompe, tournez en permanence autour de la bête pour éviter ses assauts. Tirez sur la rouge en priorité. Ne tirez pas deux fois d'affilée, pour éviter qu'elles aient le temps de s'approcher de vous, et gardez toujours vos distances. Lorsque toute la famille est au sol, prenez le couteau et utilisez-le pour enlever la toile sur la double porte. Passez en 120.

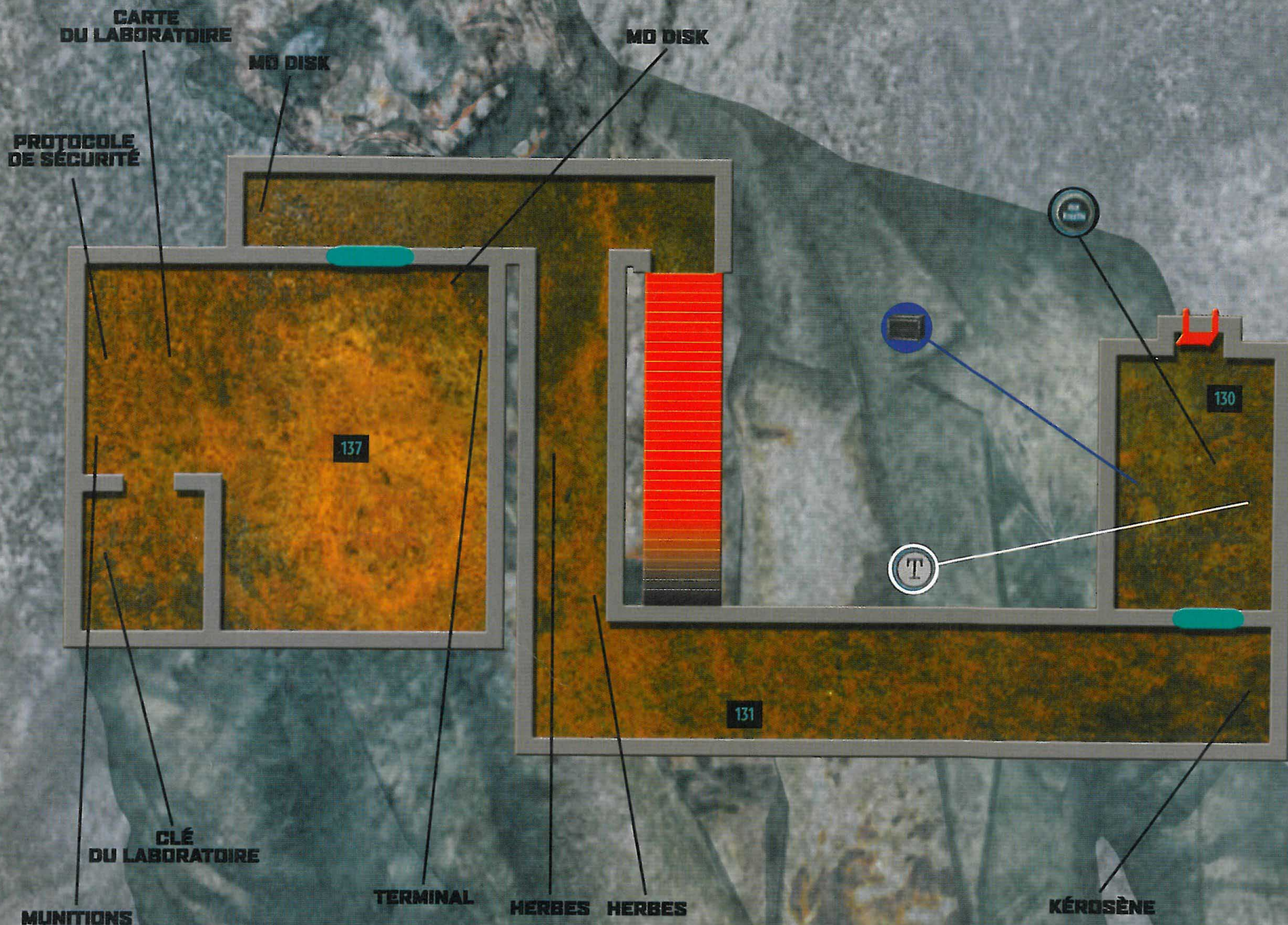
**121 :** Devant le précipice, utilisez votre nouvelle manivelle dans le petit trou de gauche à trois reprises. Dès que vous sortez du menu, la pierre qui est au fond vous fonce dessus. Faites demi-tour et cachez-vous dans le renforcement d'où vous êtes venu. Prenez le kit de premiers soins à l'endroit d'où la pierre est partie et passez la porte pour aller en 122.

**122 :** Poussez la statue le long du mur jusqu'à atteindre la marque brune. Là, utilisez votre manivelle dans le trou du mur d'en face de manière à pousser la statue. Placez-la sur le socle central. Poussez-la hors du rond central et remplacez-la une deuxième fois afin qu'elle soit dans le bon sens. Enfin, poussez-la dans le renforcement de droite. Vous récupérez un cylindre à combiner avec le manche doré. Examinez la pièce que vous venez d'obtenir et tournez-la jusqu'à reconstituer les chiffres romains. Remplacez le manche doré combiné au cylindre au même endroit où vous aviez trouvé le manche doré, soit en salle 116. On vous demande un code, le voici : 4231. Le monte-charge est actif. Empruntez-le et descendez dans le sous-sol 2 en 123.

**125 :** Au fond se trouvent des caisses empilées. Montez tout en haut de celles-ci pour trouver des munitions. Ensuite, poussez la caisse centrale sur le monte-charge 2



## LABORATOIRE B2F (plan 9)



et activez-le grâce au panel de droite. Retournez en 123. Descendez l'échelle pour aller au 126.

**126 :** La caisse est dans le monte-charge. Poussez-la jusque dans le compacteur au fond à droite. Activez le compacteur pour qu'il écrase la caisse et prenez le lance-flammes cassé. Retournez en 124 et activez le levier (il est indiqué sur le plan) et placez le lance-flammes cassé à droite de la porte qui mène en 127 pour pouvoir passer.

**127 :** Traversez le canal rempli d'eau le plus vite possible pour éviter les serpents. Prenez la boîte à bijoux sur le bureau et ouvrez-la en l'examinant pour trouver un anneau de pierre. Montez l'échelle du fond et allez à gauche pour continuer votre ascension via une dernière échelle. Vous voici de retour dans la résidence. Sauvegardez votre partie et prenez l'objet de métal dans la malle. Combinez l'anneau de pierre et l'objet

de métal pour obtenir l'objet de métal et de pierre. Retournez jusqu'au hall d'entrée du manoir sur le plan 6 (salle 108). N'oubliez pas le deuxième objet de métal et de pierre placé en 128 au passage sur le plan 6. Il est indispensable ! Allez sous l'escalier central du hall d'entrée du manoir (129) pour ouvrir la double porte grâce à vos deux objets de métal et de pierre.

**PLAN 6**

**129 :** Maintenant que vous avez combiné l'anneau de pierre et l'objet de métal et que vous avez pris au passage en 128 le second objet de métal et de pierre, vous possédez deux objets de métal et pierre. Placez-les sur la grille située sous le hall d'entrée du manoir (129, plan 6). Entrez et sauvegardez la partie avant le combat contre Lisa. Prenez tout votre arsenal et de quoi vous refaire une santé. Suivez le trajet imposé. Là, on vous demande si vous voulez redonner son arme à votre

coéquipier. Acceptez pour obtenir la vraie fin de Jill. S'ensuit un combat contre Lisa. La technique est la suivante : Tirez avec le lance-grenades sur Lisa. Elle est immortelle, mais ça l'affaiblit. Lorsqu'elle tombe et se rattrape au bord du précipice, prenez le Magnum et tirez dessus à bout portant pour qu'elle termine dans les abîmes. Enfin, ne restez jamais près d'elle, sinon elle vous éjecte de la plate-forme et c'est la mort ! Protégez Barry si vous voulez la vraie fin de Jill. Une fois seul avec Barry, parlez-lui. Remontez jusqu'au coffre et prenez les médailles du loup et de l'aigle avec vous. Retournez à l'endroit où vous avez affronté Lisa. Poussez les quatre pierres hors de la plate-forme pour dégager le passage. Enfin, placez les médailles sur les statues autour de la fontaine. Descendez les escaliers et prenez l'ascenseur. En bas, repérez la double porte avec le panneau Emergency et descendez l'échelle de gauche. Rendez-vous en 130 sur le plan 9.

**PLAN 9**

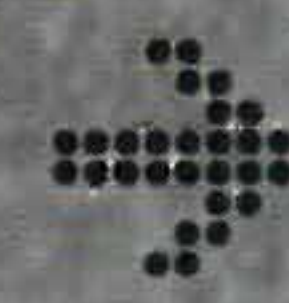
**130 :** Sauvegardez, prenez votre pistolet classique et ses munitions, le briquet et la bouteille de fuel ainsi que le MO Disk.

**131 :** Prenez le MO Disk au bout du couloir. Descendez les escaliers. Rendez-vous en 132 sur le plan 10.

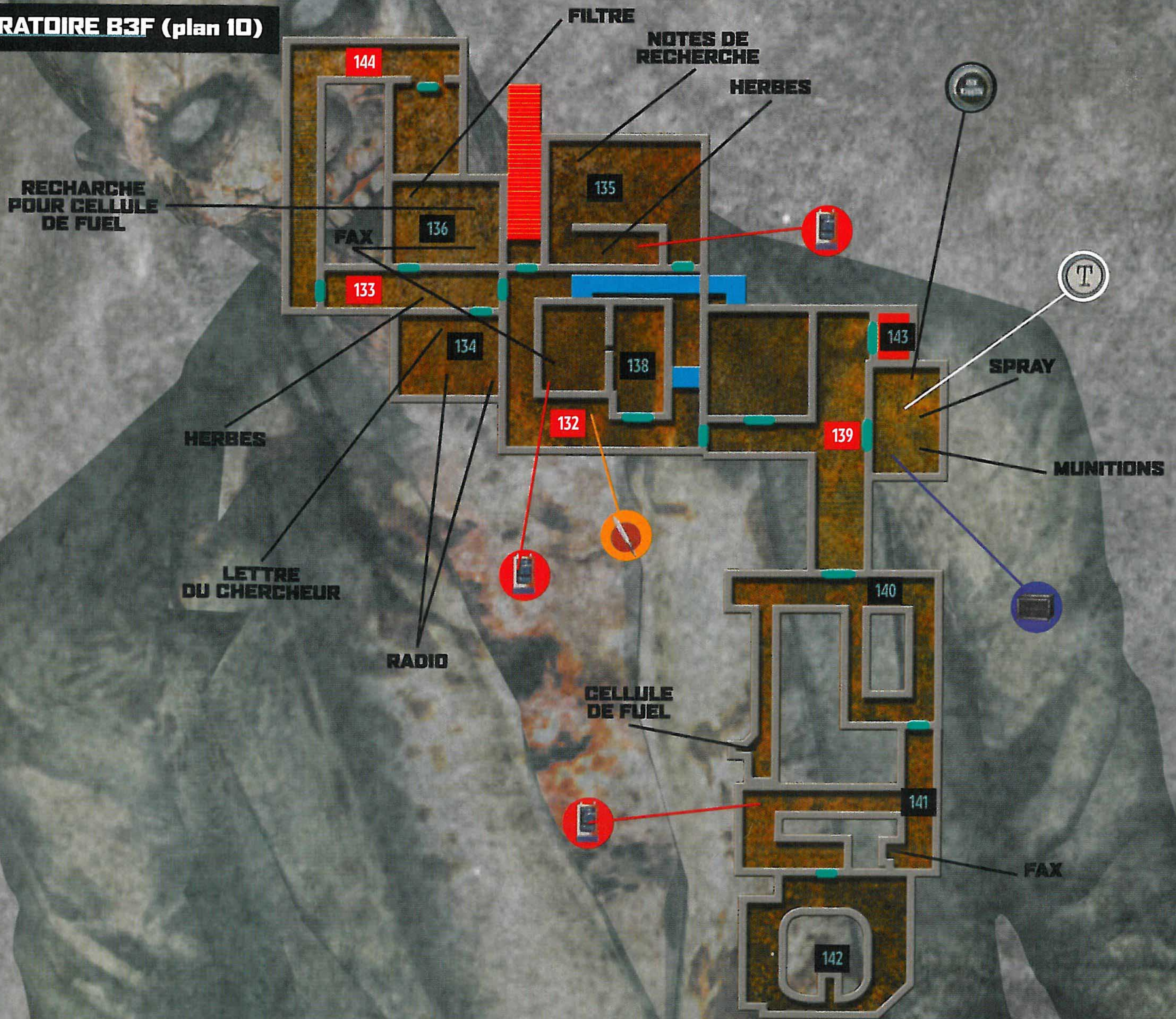
**PLAN 10**

**134 :** Prenez les deux radios. L'une est dans les cartons, l'autre sur le mur de gauche. Prenez la lettre sur le bureau, notez le nom John Ada. Placez la radio de Clark entre les deux premières sur le mur blanc. Placez celle de Gail Holland sur la droite du mur blanc. Sur le mur d'en face, juste à côté de l'entrée, changez la lumière grâce à l'interrupteur. Chaque radio vous montre un organe digestif différent : le colon, l'œsophage, le foie, les poumons. En anglais, c'est *Colon, Esophagus, Liver* et *Lungs*. Les initiales de ces mots





## LABORATOIRE B3F (plan 10)



anglais forment le mot Cell (cellule en français). Allez en 135 en passant par le 133 puis 132.

**135 :** Prenez la note près de l'ordinateur et connectez-vous à celui-ci. Login : John et Password : Ada. Ouvrez les portes du laboratoire B3F (plan 10). Pour ouvrir les portes du laboratoire B2F (plan 9) tapez le mot de passe Cell. Prenez un kit de premiers soins et une batterie dans les armoires derrière les cadavres. Sortez et allez en 136 en passant par les salles 132 et 133.

**136 :** Ici, prenez les filtres transparents et notez le fax sur le bureau. Placez-y un MO Disk. Retournez les chercher si besoin. Sortez et retournez au dernier point de sauvegarde en 130 sur le plan 9. Au passage, prenez votre lance-grenades, toutes vos grenades, la bouteille de fuel et le briquet. Allez en 137 au laboratoire B2F (plan 9).

### PLAN 9

**137 :** Prenez le Spray et le MO Disk. Utilisez votre filtre sur le projecteur. Les photos apparaissent en fond rouge au lieu de blanc. La dernière montre un code barres donnant une série de chiffres : 8462. Entrez ce code dans le terminal. La porte du fond est maintenant ouverte, entrez et prenez la clé du laboratoire. Descendez dans le laboratoire B3F (Plan 10) et ouvrez la porte menant en salle 138 en passant par le couloir 132.

### PLAN 10

**138 :** Poussez l'étagère vers le fond, prenez les munitions sur la gauche et montez sur l'estrade de droite. Passez dans le conduit d'aération. Tuez les deux mutants avec votre lance-grenades et prenez le conduit sur le mur à gauche de Jill lorsqu'elle est entrée. Ensuite, poussez l'étagère, et placez votre deuxième MO Disc dans le second fax. Sortez et allez en 139 sur ce même plan.

**140 :** Pacifiez cette salle. Prenez la cellule de fuel vide et revenez sur vos pas. Allez en 136 jusqu'à la recharge de fuel la remplir. Remplacez-la en 140. Si vous courez ou combattez, la cellule explose. La voie est libre ? Allez en 141.

**141 :** Placez votre dernier MO Disk dans le fax. Ensuite, allez en 142.

**142 :** Activez l'ascenseur. Passez en salle de sauvegarde (130, Plan 9), prenez votre arsenal et deux potions de vie complète. Allez en 143.

**143 :** En bas, prenez les munitions et passez la porte. Le Tyrant est à vous ! Tirez deux coups au plus pour ne pas lui laisser le temps d'approcher. Cinq ou six coups de Magnum suffisent. Ensuite, fouillez le corps de Wesker. Il y a une clé à côté de lui (que si Barry est mort). Enfin, réveillez Barry s'il est avec vous. Activez l'ordinateur au fond à côté du grillage et sortez. Après la cinématique, allez en 144.

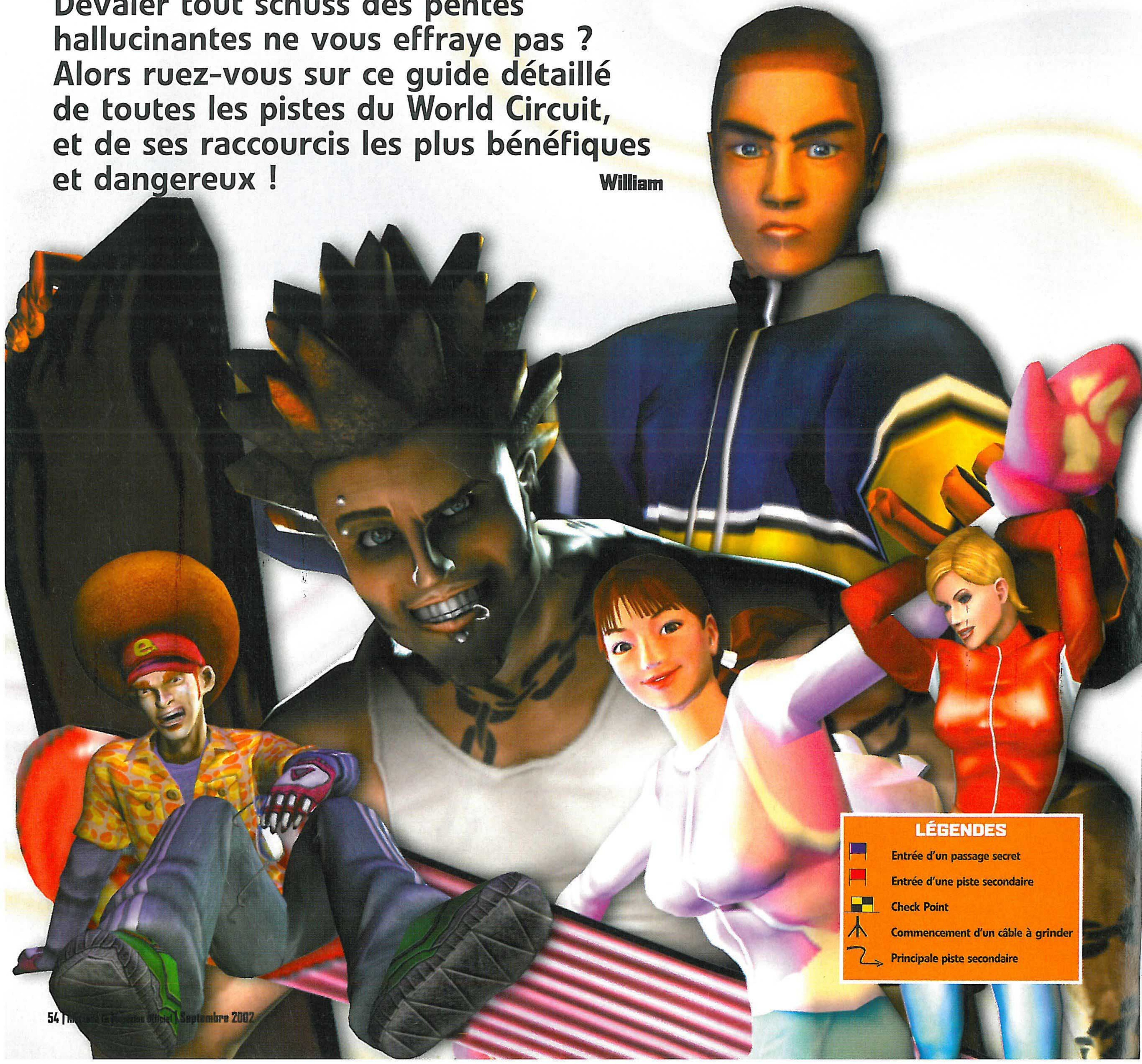
Activez les trois leviers pour ouvrir la porte au fond du couloir (salle 133). Sauvez Chris (salle 144). Retournez au laboratoire B2F (Plan 9) pour sauvegarder en salle 130. Sauvegardez ! Prenez vos meilleures armes et deux potions de vie. Gardez impérativement une place dans votre inventaire ! Remontez l'échelle et ouvrez la double porte Emergency avec la clé trouvée près de Wesker (si Barry est mort, sinon la porte s'ouvre elle-même). Dans le couloir, prenez la batterie et placez-la dans l'encoche à droite de l'ascenseur. Vous voilà sur l'héliport. Prenez la roquette de signalement et placez-la au centre du lieu. Avant que le Tyrant ne soulève Barry, tirez-lui dessus avec le Magnum pour éviter la mort de votre camarade. Ensuite, esquiviez les attaques en tournant autour du Tyrant. Tirez toutes les munitions de votre Magnum, puis de votre lance-grenades, et enfin de votre fusil à pompe. Le pilote de l'hélicoptère vous balance un lance-roquettes à utiliser sur le Tyrant. C'est gagné !








# SSX TRICKY

Dévaler tout schuss des pentes hallucinantes ne vous effraye pas ? Alors ruez-vous sur ce guide détaillé de toutes les pistes du World Circuit, et de ses raccourcis les plus bénéfiques et dangereux !

William



## LÉGENDES

-  Entrée d'un passage secret
-  Entrée d'une piste secondaire
-  Check Point
-  Commencement d'un câble à grincer
-  Principale piste secondaire



# LE B.A.-BA du snowboarder

## FAITES MONTER L'ADRÉNALINE...

Une jauge d'adrénaline accompagne vos performances : au fur et à mesure des figures que vous placez, celle-ci se remplit. Sur certains sauts (comme le tout premier de Garibaldi), vous pourrez même compléter votre jauge en une seule figure, en réalisant un 720° en diagonale, assorti d'un ou plusieurs grabs. Autre solution, le "Knockdown" : parvenez à faire chuter un adversaire avec le C-Stick, et votre jauge deviendra automatiquement pleine.



## ... ET LÂCHEZ-VOUS !

Quel que soit l'état de votre jauge, vous pouvez la dépenser en boost en appuyant sur B. Si par ailleurs votre barre d'adrénaline est pleine, votre snowboarder, pris d'une bouffée d'hormones, disposera de 20 secondes pour lancer un Über Trick, figure déjantée et des plus spectaculaires. Si vous parvenez à passer six Über Tricks de suite (attention, ils nécessitent plus de temps qu'une figure classique pour être exécutés), votre jauge d'adrénaline restera pleine jusqu'à la fin de la course, et vous disposerez alors de boosts et d'Über Tricks à volonté.



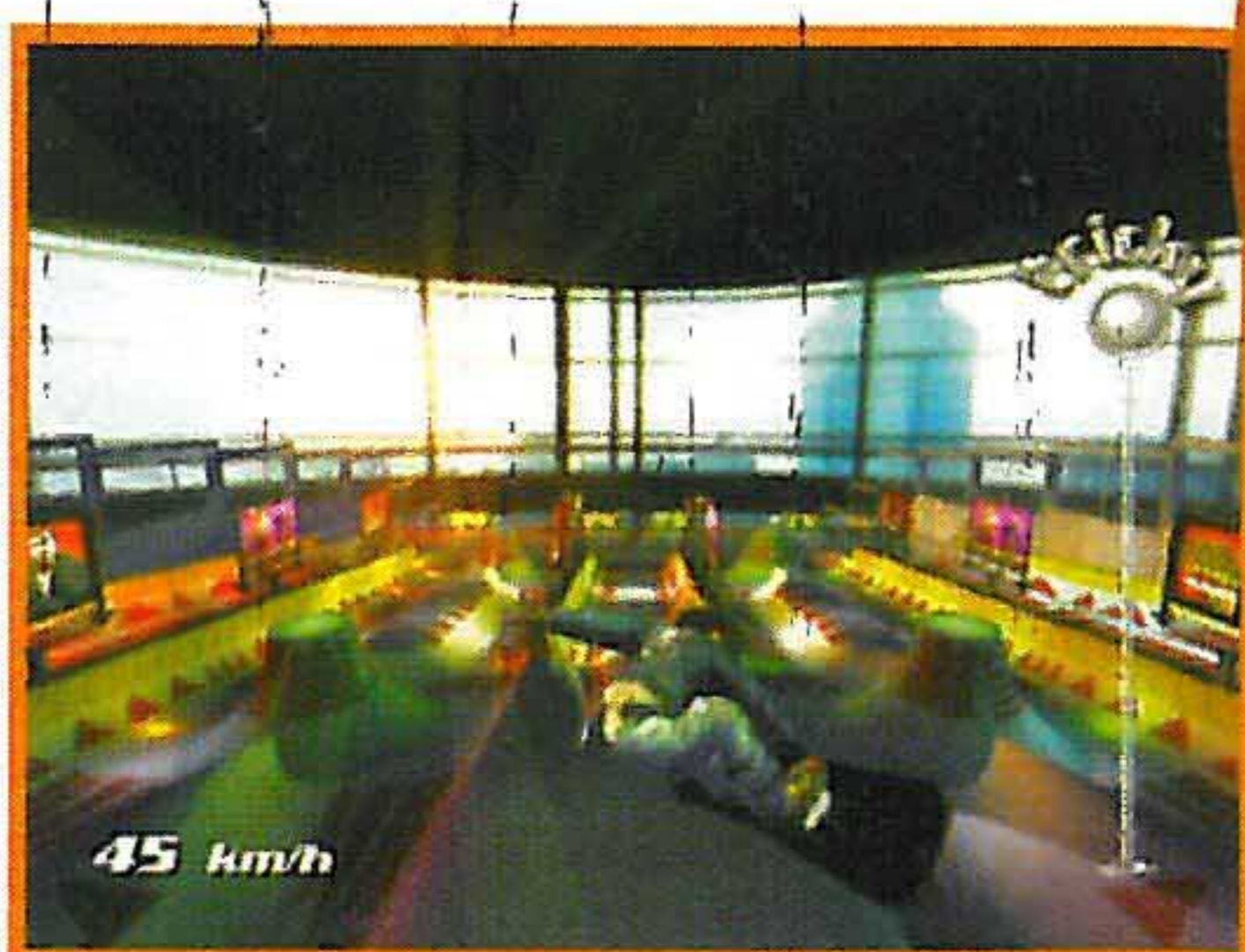
## L'ART DU GRIND

Maîtriser l'art du "grind" est essentiel, puisque c'est en glissant sur les éléments du décor que 1) vous remplirez le plus rapidement votre barre Tricky, 2) vous accéderez à des zones cachées, 3) vous couperez certains passages de la piste, 4) vous obtiendrez un maximum de flocons orange et rouge en mode Show Off. Pour réussir votre coup, glissez sur la barre et pivotez avec le pavé directionnel pour vous présenter perpendiculairement à celle-ci. Vous serez alors beaucoup plus stable. Dirigez-vous vers la gauche ou la droite pour suivre la trajectoire de la barre. Notez qu'avec de la maîtrise, vous pourrez sauter d'une barre à une autre en inclinant votre board avec le stick pour agripper les rails placés plus haut.



## LE PARADIS EXISTE !

Une fois que vous maîtriserez toutes les subtilités de SSX Tricky, le Word Circuit ne devrait plus vous poser de problème. Gagnez une médaille sur chacun des 8 circuits en mode Course, et vous débloquerez "Untracked", gigantesque morceau de freeride sans limites de temps ni de points. Gagnez une médaille sur chacun des 8 circuits en mode Show Off et vous débloquerez Pipedream, sorte de parc d'attractions indoor pour accros du freestyle.



## VOL AU-DESSUS D'UN NID DE CASSE-COU



C'est sur votre maîtrise des tremplins que vous ferez la différence en mode Show Off. Votre devise doit être : "il n'existe pas de bosse qui ne puisse servir à passer un trick". Mieux, déclenchez votre boost à l'approche du bord d'une falaise ou d'un tremplin, vous sauterez alors plus haut et plus loin, ce qui vous permettra d'enchaîner plusieurs figures (si votre jauge est vide, n'hésitez pas à sauter sur place en plein milieu de la piste pour réaliser quelques rotations latérales). Notez que vos rotations seront plus rapides si vous commencez à appuyer sur le pavé directionnel pendant que vous maintenez le bouton de saut. Assurez votre réception, sans quoi aucun point ne vous sera attribué. Si vous sentez que votre saut est mal engagé, finissez votre rotation avec le stick pour vous recevoir en urgence.





# GARIBALDI



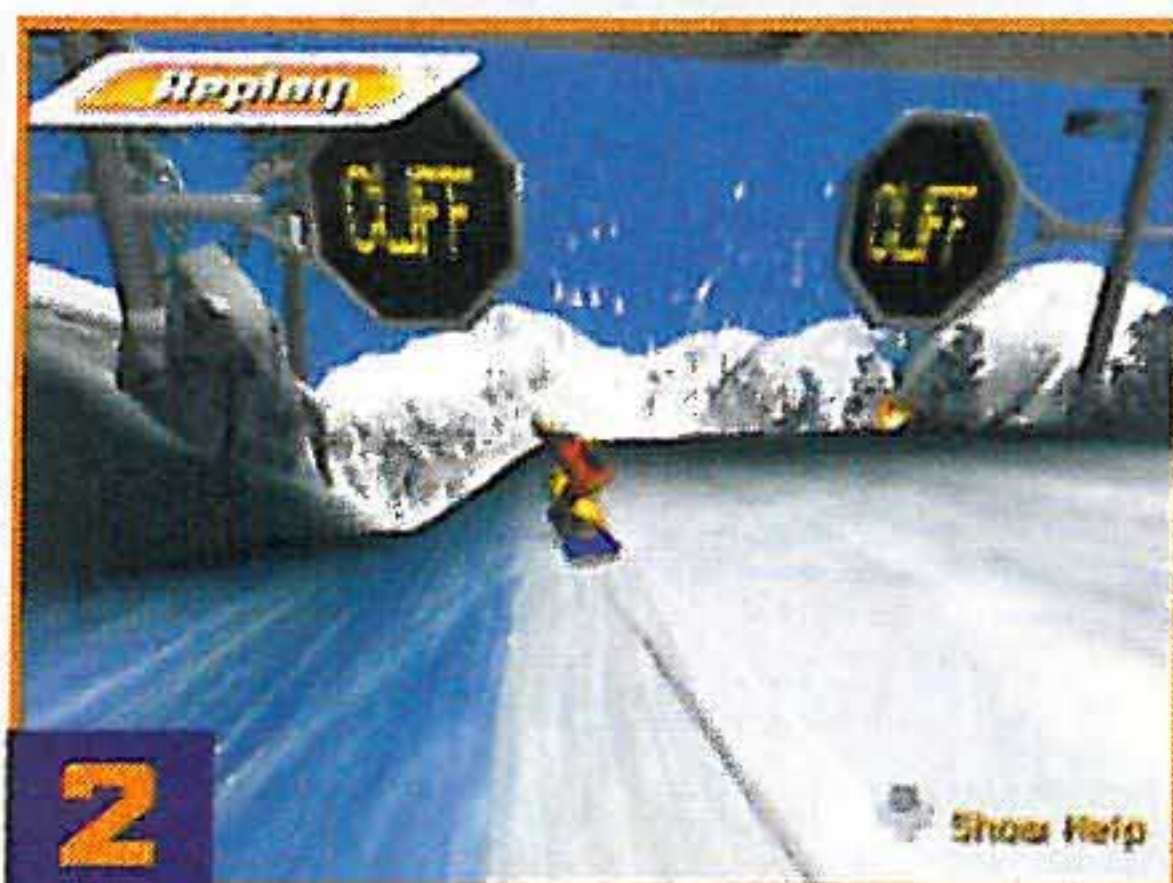
**9**  
**DIFFICULTÉ :** ■ ■ ■ ■ ■  
 La seconde porte bleue de la partie verglacée de la piste donne sur un filin. Celui-ci vous amènera sur la piste secondaire, non balisée et pleine de sauts.



**7**  
**DIFFICULTÉ :** ■ ■ ■ ■ ■  
 Préférez la piste de gauche, la bleue. Il y a une ouverture dans la clôture jaune, qui vous permettra de couper très légèrement le virage à droite.



**3**  
**DIFFICULTÉ :** ■ ■ ■ ■ ■  
 Voyez cette porte marquée SSX, à gauche dans le second virage. Rentrez dans ces portes, rouges ou bleues, pour trouver des raccourcis et des zones cachées.



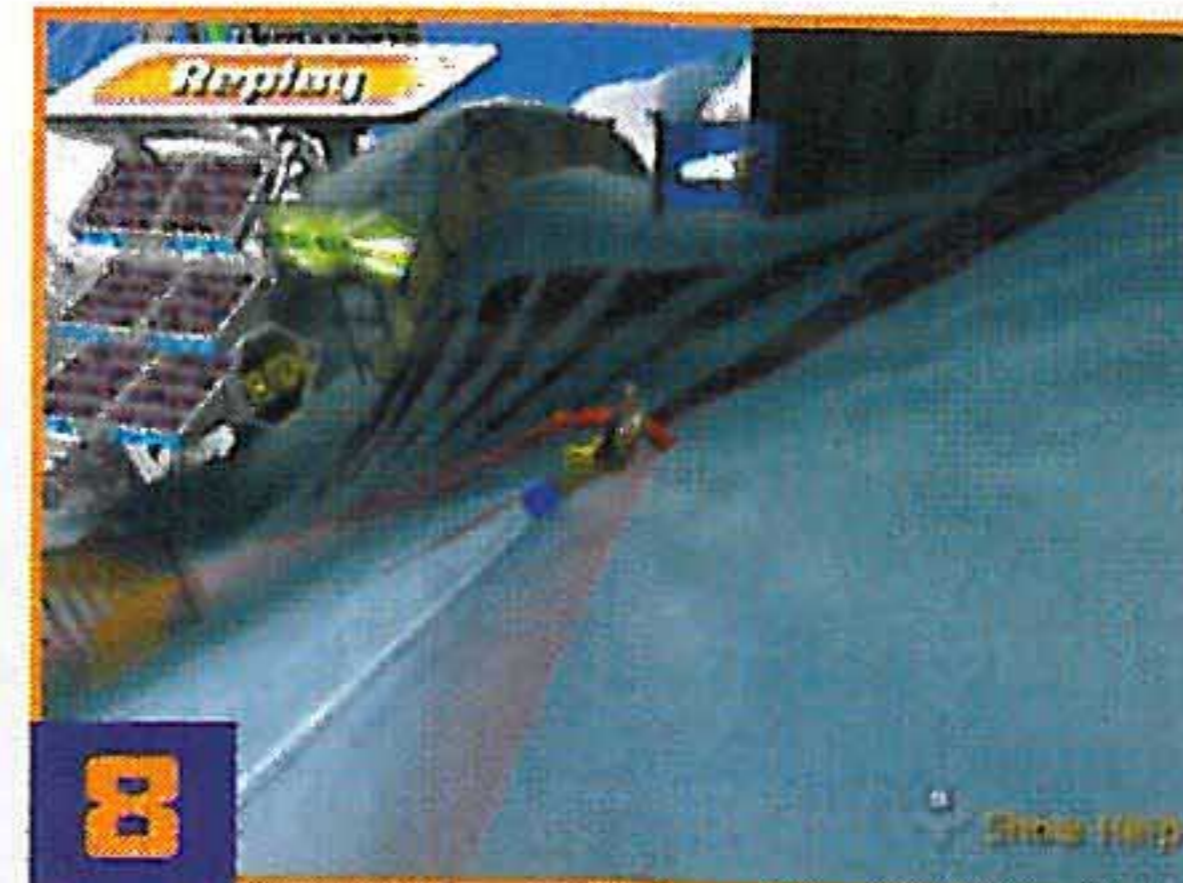
**2**  
**DIFFICULTÉ :** ■ ■ ■ ■ ■  
 Le premier tremplin est l'endroit idéal pour remplir votre Trick Book. Si vous visez le chrono, préférez le petit tronçon verglacé sur la gauche.



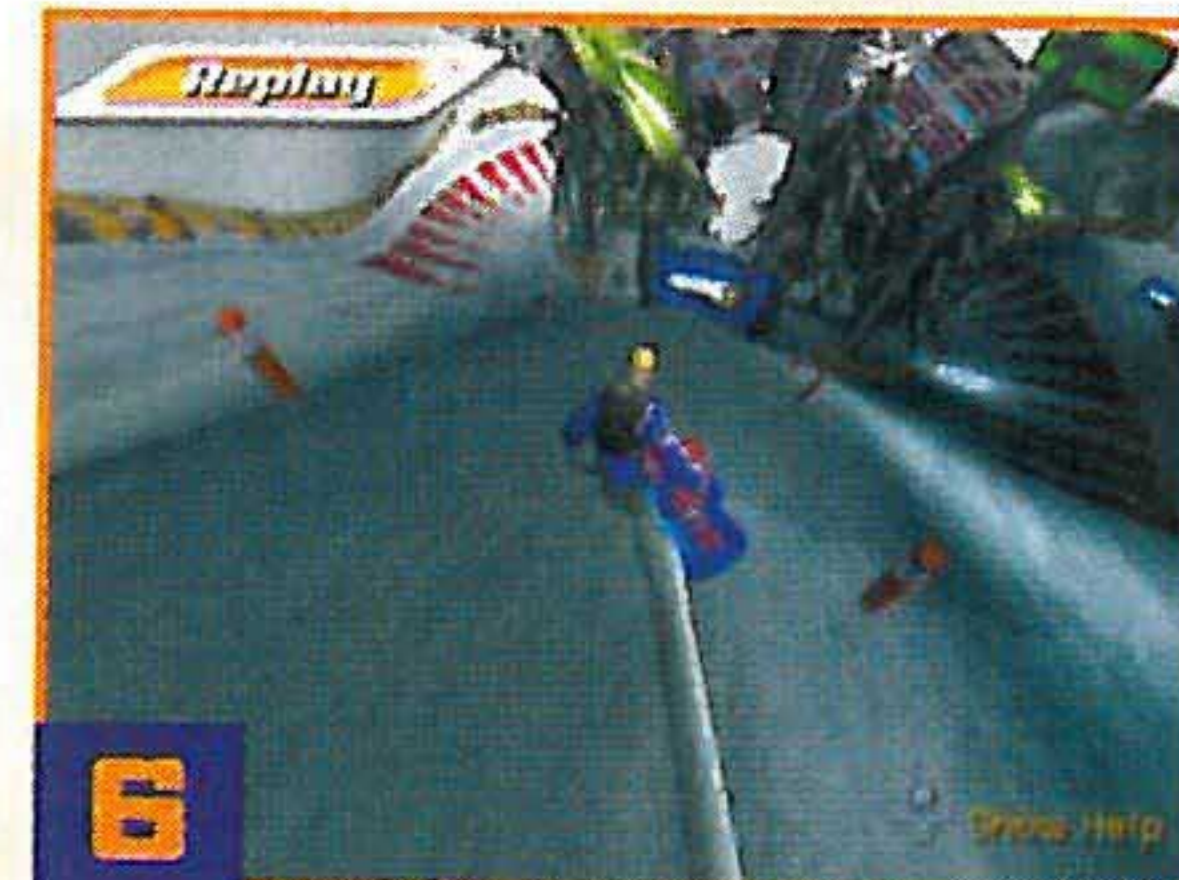
**4**  
**DIFFICULTÉ :** ■ ■ ■ ■ ■  
 Prenez cette butte de travers, avec un boost, pour sauter sur la butte à l'écran géant. Un tunnel vous mènera directement au premier check point.



**1**  
**DIFFICULTÉ :** ■ ■ ■ ■ ■  
 Immédiatement à droite, derrière les plots jaunes, un câble vous permettra de survoler plusieurs virages, jusqu'à la fin du passage n°3.



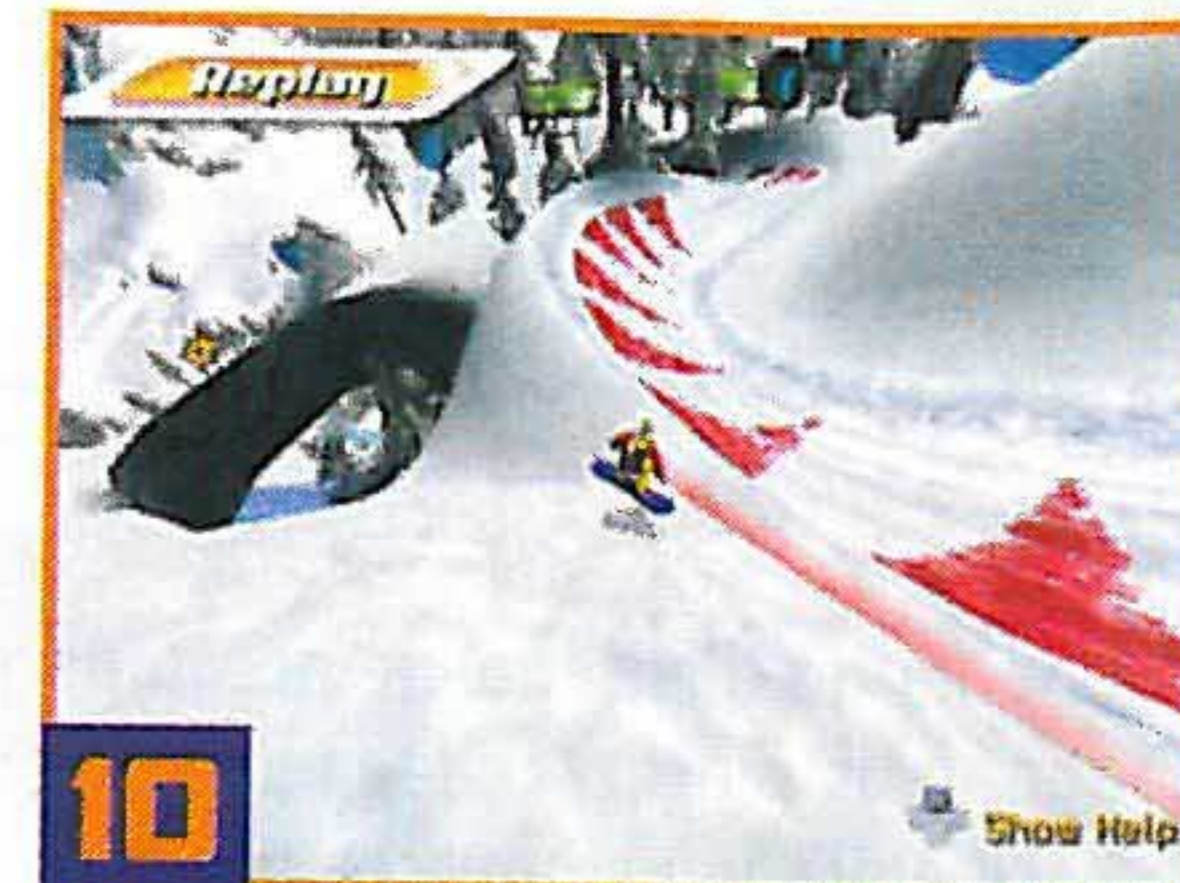
**8**  
**DIFFICULTÉ :** ■ ■ ■ ■ ■  
 Derrière cette porte de la piste rouge, vous trouverez une section de hors-piste idéale pour le Show Off. Vous pourrez toujours revenir sur la piste principale grâce à un tunnel situé plus loin, sur une butte à gauche et marqué d'une porte bleue. Sinon, vous continuerez jusqu'à une piste secondaire, faite d'une suite de sauts au-dessus d'un courant d'eau. Vous arriverez alors à l'avant-dernier virage.



**6**  
**DIFFICULTÉ :** ■ ■ ■ ■ ■  
 À la bifurcation signalée par deux pancartes, bleue et rouge, continuez tout droit dans l'axe de la porte bleue. Attention tout de même aux obstacles !



**ARRIVÉE**



**10**  
**DIFFICULTÉ :** ■ ■ ■ ■ ■  
 Allez tout droit pour couper ce virage en épingle. Prenez légèrement sur la gauche pour gagner du temps, ou sautez avec un boost.



# SNOWDREAM



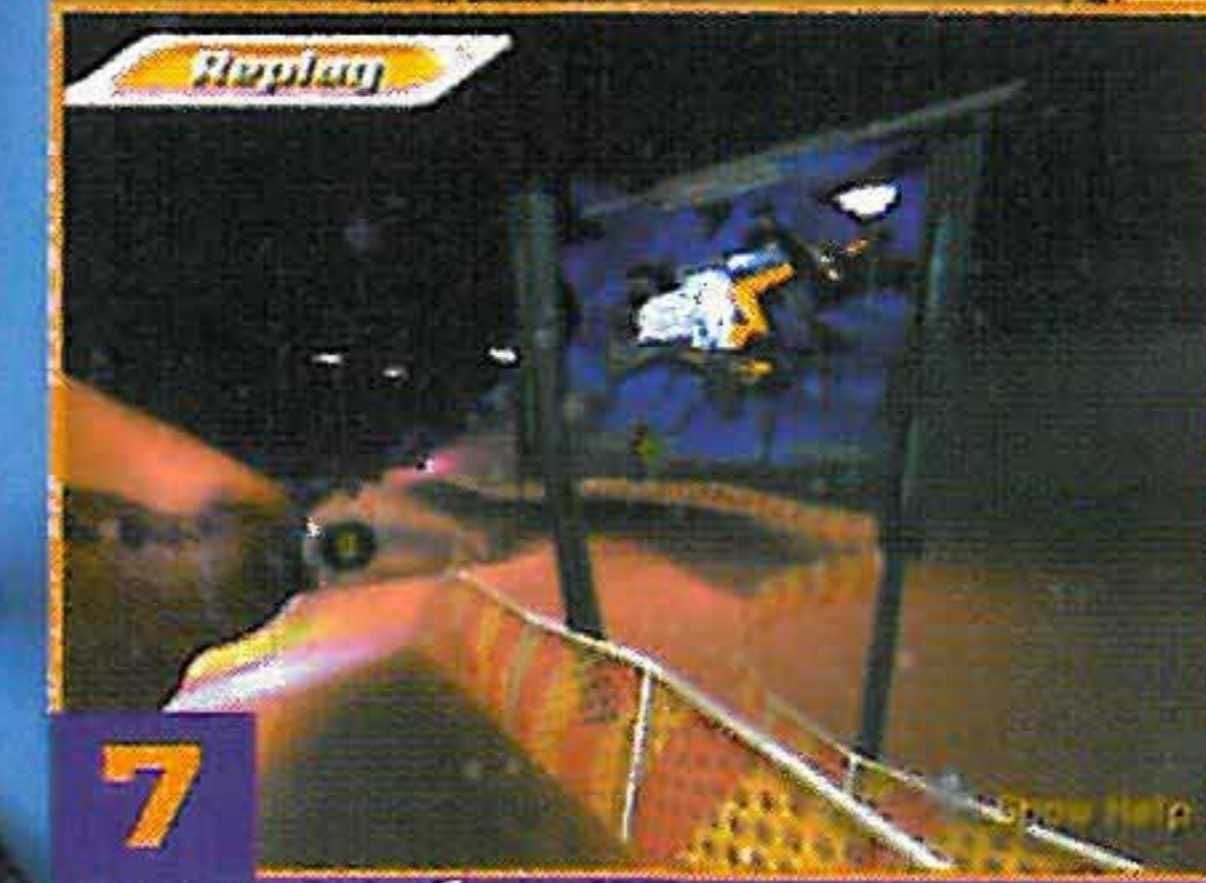
ARRIVÉE



**6**  
**DIFFICULTÉ :** ■■■■■  
 Rejoignez la porte bleue, en prenant la butte légèrement en oblique, et en sautant au dernier moment. Trois voies s'offrent à vous. Toutes vous ramèneront à la piste principale, mais plus ou moins loin. Celle de droite est peu utile, puisqu'elle vous ramène dans le virage. Préférez grinder sur la rampe en bois, sauter sur la plate-forme, puis sauter par-dessus la petite bâtisse en bois.



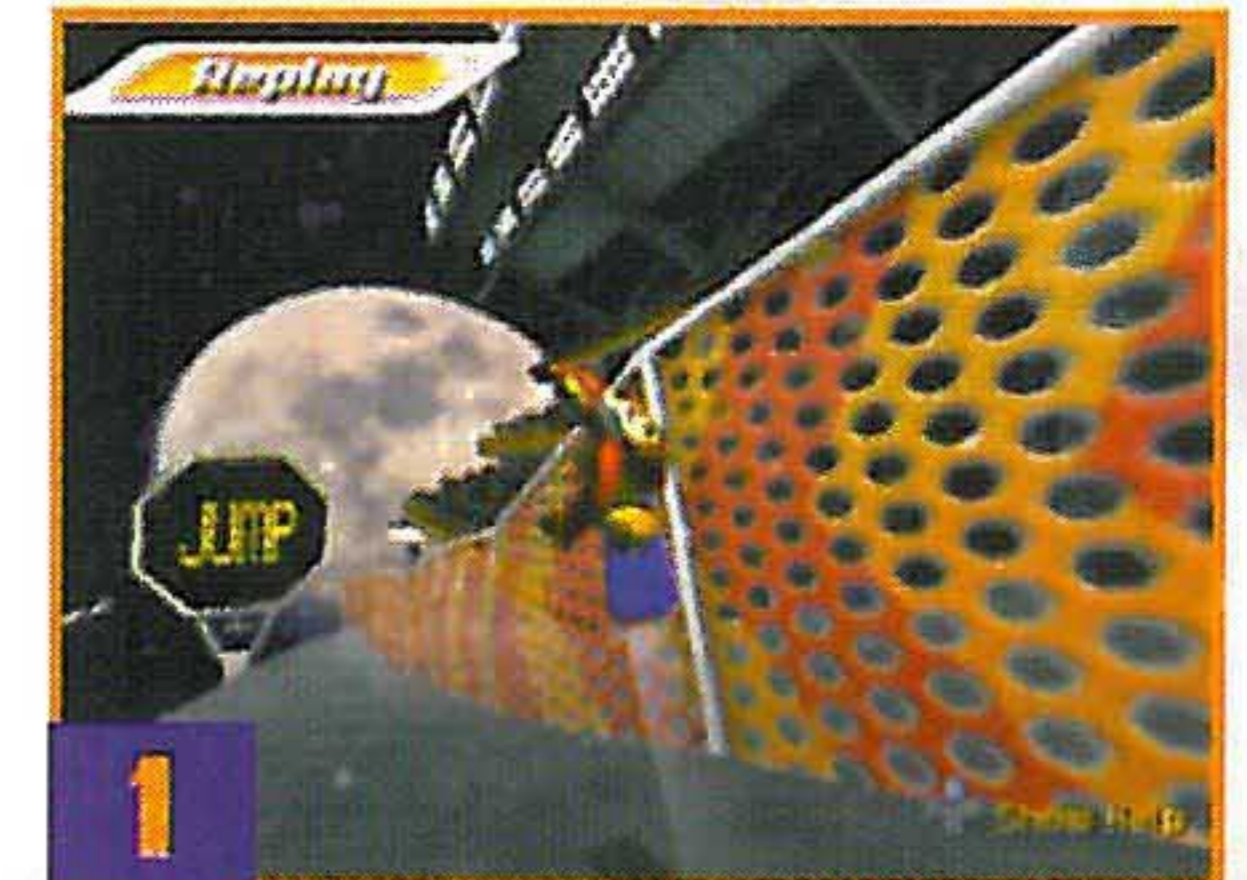
**8**  
**DIFFICULTÉ :** ■■■■■  
 Sur la fin, il y a deux pistes, dont l'une est plus rapide, mais surélevée et plus difficile d'accès. Guettez les câbles et chevauchez les clôtures.



**7**  
**DIFFICULTÉ :** ■■■■■  
 Empruntez la porte bleue. Vous accédez à un tronçon de piste, ponctué par un tremplin qui vous amènera sur la partie la plus rapide de la piste.



**5**  
**DIFFICULTÉ :** ■■■■■  
 Foncez dans la porte bleue au milieu : un grind vous amènera jusqu'à un projecteur de poudreuse faisant office de tremplin.



**1**  
**DIFFICULTÉ :** ■■■■■  
 Dès le départ de la course, vous pouvez sauter sur la barrière jaune de droite pour grinder jusqu'au prochain passage spécial.



**4**  
**DIFFICULTÉ :** ■■■■■  
 Encore plus loin à gauche, une porte, cette fois-ci bleue, donne sur un câble et des tribunes à grinder.



**3**  
**DIFFICULTÉ :** ■■■■■  
 Plus loin à gauche, une porte rouge donne sur un câble à grinder jusqu'au premier check point. L'occasion de se faire des points.



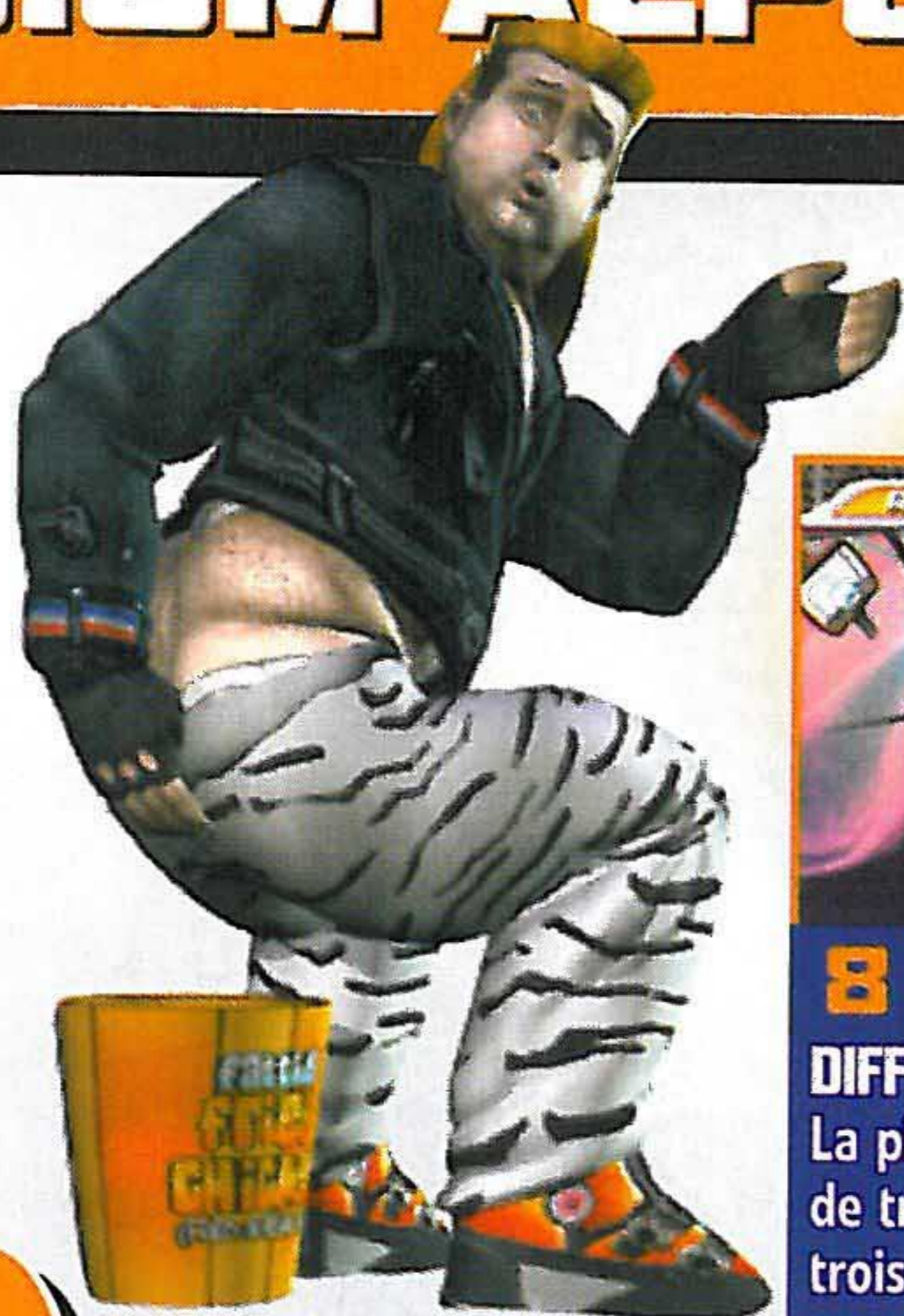
**2**  
**DIFFICULTÉ :** ■■■■■  
 Quand vous apercevez le premier virage à gauche, coupez par la droite. Vous trouverez un tube métallique à grinder jusqu'à une poudreuse.

DÉPART



# ELYSIUM ALPS

ARRIVÉE



**10**  
**DIFFICULTÉ :** ■ ■ ■ ■ ■  
 Observez la gauche de ce tremplin : il s'y trouve une caverne au sol verglacé, qui vous emmènera directement au half-pipe, près d'un câble.



**9**  
**DIFFICULTÉ :** ■ ■ ■ ■ ■  
 Dans ce virage se trouve une porte rouge, et derrière elle une pente qui vous ramènera à la piste principale, ou au prochain raccourci en sautant.



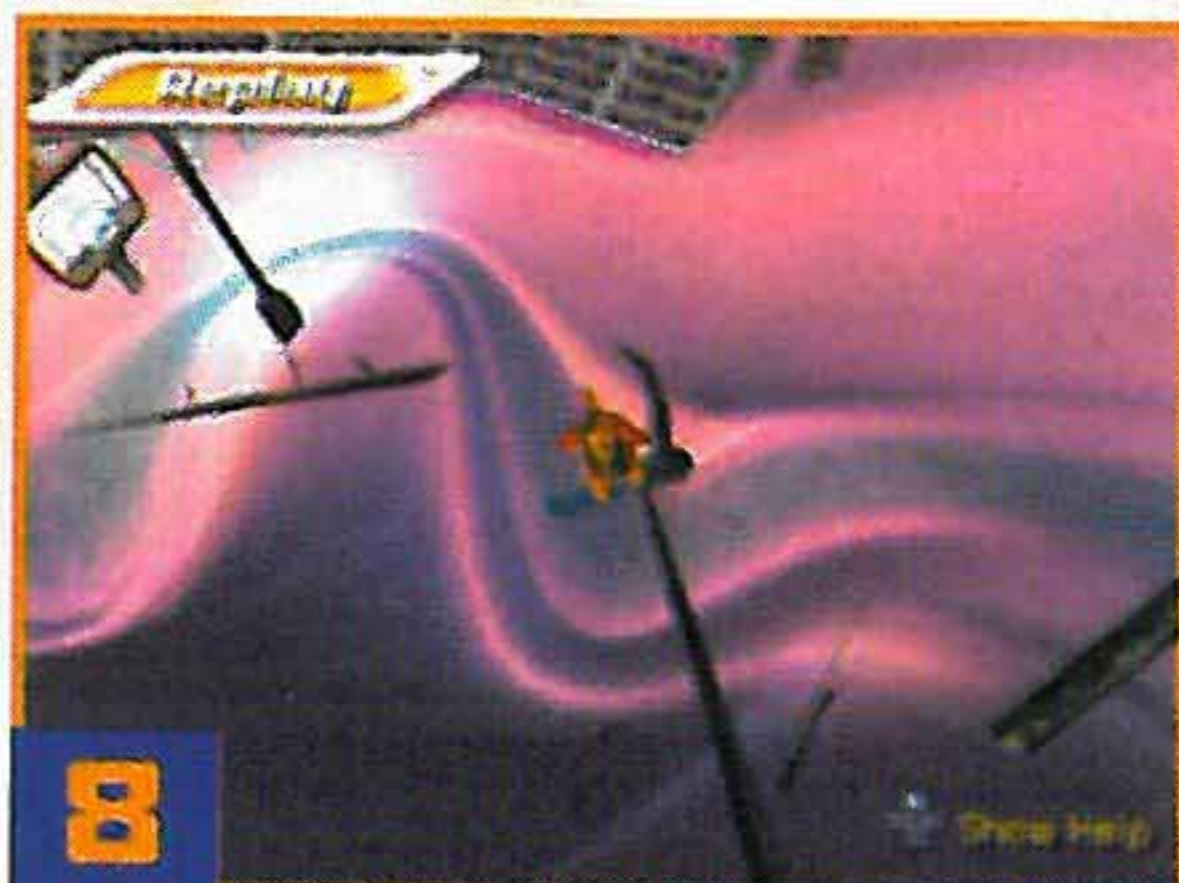
**3**  
**DIFFICULTÉ :** ■ ■ ■ ■ ■  
 Tout droit ! Foncez dans cette porte rouge, enchaînez avec la bleue, puis gridez un des deux troncs d'arbres pour vous frayer une ligne droite.



**2**  
**DIFFICULTÉ :** ■ ■ ■ ■ ■  
 Derrière la porte rouge, un filin mène jusqu'à une falaise. Arrivé à la pancarte "à pic", sautez pour rejoindre la route aux clôtures en bois.



DÉPART



**8**  
**DIFFICULTÉ :** ■ ■ ■ ■ ■  
 La piste principale est recouverte de troncs. Au sortir de la forêt, trois troncs d'affilée coupent perpendiculairement les courbes. À prendre.



**7**  
**DIFFICULTÉ :** ■ ■ ■ ■ ■  
 Deux pancartes, rouge et bleue, annoncent une bifurcation, qui rejoint en fait très vite la piste principale, sinueuse, lente et glissante. En revanche, juste derrière le panneau rouge, un tronc d'arbre offre un pont vers une vraie piste secondaire, nettement plus rapide. Vous pouvez également rejoindre ce passage soit en montant la pente à rebrousse-poil, soit plus tard avec un autre tronc.



**6**  
**DIFFICULTÉ :** ■ ■ ■ ■ ■  
 À gauche de la grotte, une porte rouge annonce un ancien passage. Sur la gauche, une autre porte rouge vous mènera au prochain passage.



**5**  
**DIFFICULTÉ :** ■ ■ ■ ■ ■  
 Ce filin vous permettra de grincer le long des tribunes. Sinon, à gauche et à droite du tremplin, vous pouvez foncer sans perdre de temps à sauter.



**4**  
**DIFFICULTÉ :** ■ ■ ■ ■ ■  
 Voici la route aux clôtures en bois. Suivez-la jusqu'à la barrière, puis sautez de tronçon en tronçon pour survoler une dizaine de virages en lacets !



**1**  
**DIFFICULTÉ :** ■ ■ ■ ■ ■  
 Dès le début de l'épreuve, vous trouverez une porte bleue sur votre droite. Continuez droit derrière elle pour rejoindre la piste en dévalant la pente.



# MESABLANCA



**9**  
**DIFFICULTÉ :** ■ ■ ■ ■ ■  
 La meilleure solution pour passer au plus vite ces virages est de rider les clôtures en bois qui les bordent. Si vous maîtrisez, utilisez votre boost.



**8**  
**DIFFICULTÉ :** ■ ■ ■ ■ ■  
 Une explosion s'est produite sur la piste ! Il s'agit d'un arbre électrocuté : allez dans sa direction pour couper le virage à droite.



**3**  
**DIFFICULTÉ :** ■ ■ ■ ■ ■  
 Après le check point, tournez à gauche en direction du panneau rose, puis continuez tout droit. En dévalant la pente, vous couperez un grand virage.



**1**  
**DIFFICULTÉ :** ■ ■ ■ ■ ■  
 Sautez du second tremplin pour accéder à cette intersection surélevée. Gauche et droite rejoignent la piste ; la porte rouge mène à une forêt rapide.



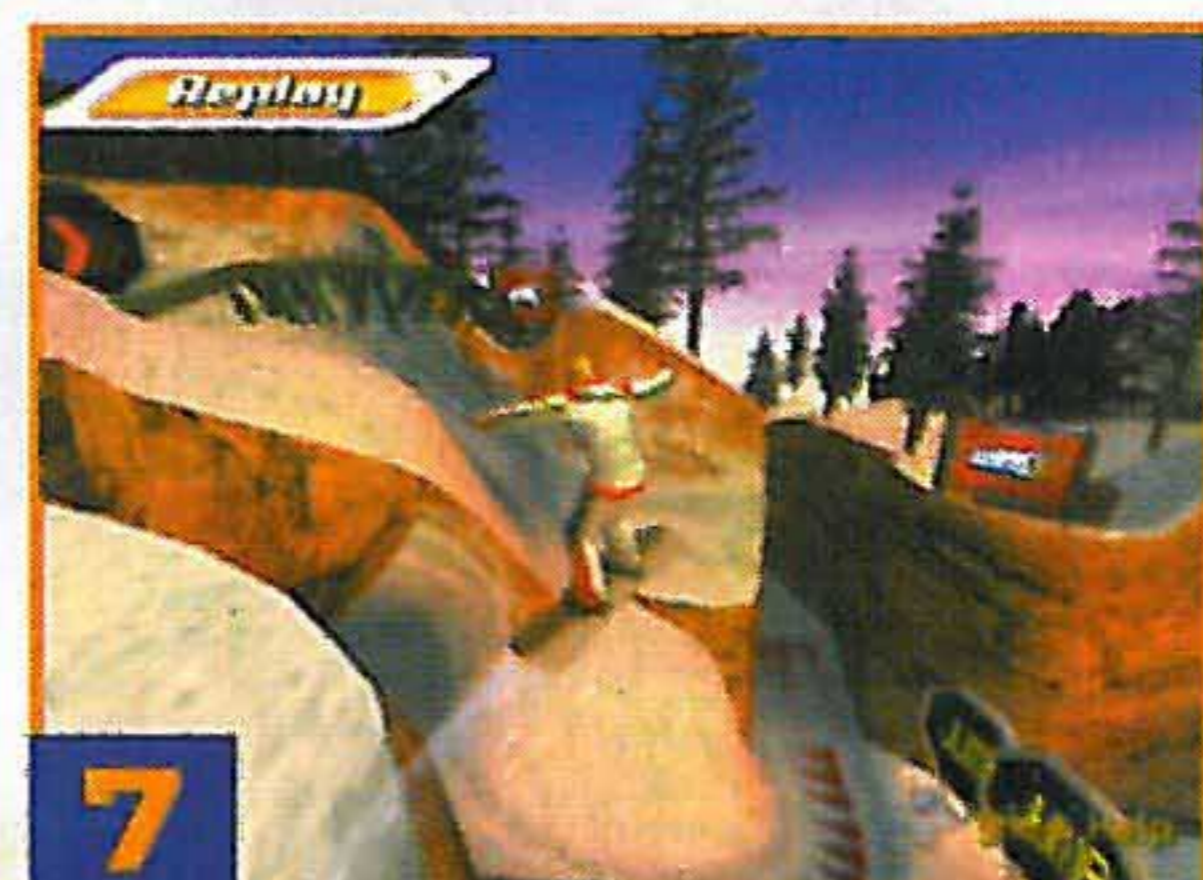
**4**  
**DIFFICULTÉ :** ■ ■ ■ ■ ■  
 Empruntez cette porte bleue pour passer sur l'arche jusqu'aux mines, principal raccourci de ce parcours, et idéale pour le grind.



**2**  
**DIFFICULTÉ :** ■ ■ ■ ■ ■  
 Plusieurs câbles, comme celui-ci, vous permettront de passer des virages montants et descendants en grindant le filin métallique.



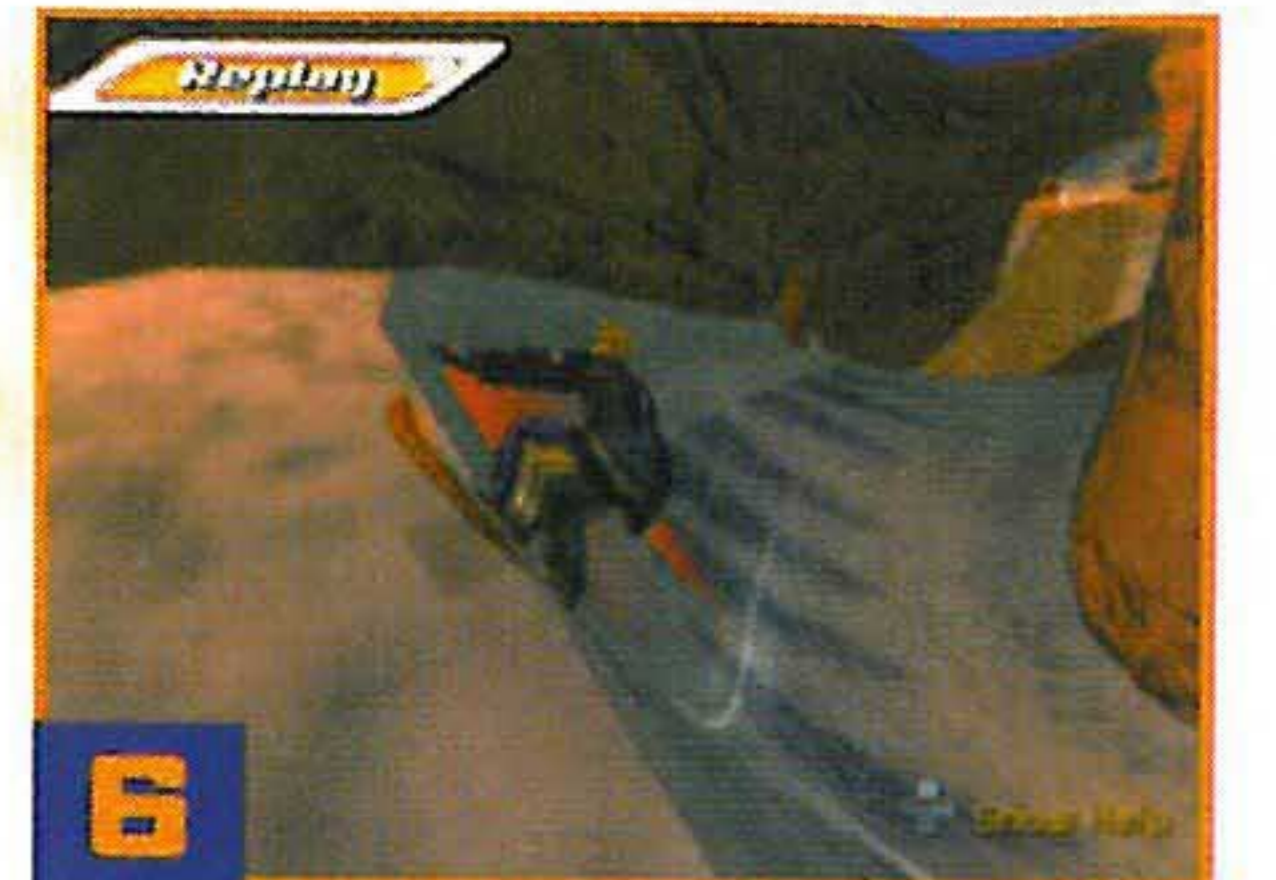
**5**  
**DIFFICULTÉ :** ■ ■ ■ ■ ■  
 Empruntez le câble derrière la porte bleue et sautez pour atteindre le chemin de fer aérien qui vous mènera à la prochaine entrée de la mine.



**7**  
**DIFFICULTÉ :** ■ ■ ■ ■ ■  
 Attention, intersection très chaude ! Vous y arrivez depuis la piste principale, mais il vaut mieux emprunter le cours d'eau givré, puis se faufiler à gauche des tribunes. Scrutez les éléments de décor : sur la colline au centre, un arbre plié offre un pont vers la porte rouge de gauche. Plus à droite, une butte permet de sauter jusqu'à la seconde, avec un boost rouge, et un excellent timing.



**10**  
**DIFFICULTÉ :** ■ ■ ■ ■ ■  
 Remarquez la fente à droite : précipitez-vous au travers de ce passage et vous rejoindrez directement la ligne droite finale.



**6**  
**DIFFICULTÉ :** ■ ■ ■ ■ ■  
 Le pont se passe en fonçant tout droit avec un turbo. Une fois sur la piste enneigée, "ratez" le tremplin pour descendre sur un cours d'eau givré.





# MERQUURY CITY



**8**  
**DIFFICULTÉ :** ■■■■■  
 Contournez le dernier tremplin vitré du passage des ponts. Vous trouverez une petite entrée murée, qui mène au métro. Ralentissez pour l'éviter.



**9**  
**DIFFICULTÉ :** ■■■■■  
 Si vous avez du boost rouge, faufilez-vous par ce passage ou par le suivant. Sautez d'immeuble en immeuble et vous éviterez le half-pipe. Utile !



**5**  
**DIFFICULTÉ :** ■■■■■  
 Ce signe rouge annonce un des passages les plus importants du parcours : celui du parking. Allez au niveau du bas. En sortant du parking, vous avez le choix. Si vous allez sur le building de gauche, un rail montant vous amènera jusqu'à une soucoupe OVNI, qui vous téléportera plus loin, dans la forêt. Prendre le building de droite vous amènera, après plusieurs sauts et rails, à la rivière glacée.



**6**  
**DIFFICULTÉ :** ■■■■■  
 Cette porte rouge mène à la rivière glacée et au tunnel d'aération. Notez qu'en coupant à travers champs vers la droite, vous irez aux grands ponts.



**7**  
**DIFFICULTÉ :** ■■■■■  
 Il existe plusieurs petits raccourcis dans la partie finale de la ville, dont celui-ci, plus important, au bout du filin métallique.



**10**  
**DIFFICULTÉ :** ■■■■■  
 Au lieu de vous engouffrer dans le haf-pipe, rentrez dans l'immeuble de gauche. Il s'agit d'une station de métro, dont la sortie mène à la ligne d'arrivée.

DÉPART



**1**  
**DIFFICULTÉ :** ■■■■■  
 À quasiment chaque bifurcation, vous pouvez couper en fonçant tout droit, en empruntant, selon les cas, porte, rail, rampe ou toit d'immeuble.



**2**  
**DIFFICULTÉ :** ■■■■■  
 Au lieu de prendre l'une des bifurcations, foncez dans l'immeuble et traversez-le. Vous couperez par les toits, en sautant avec un boost.



**3**  
**DIFFICULTÉ :** ■■■■■  
 Nouvel immeuble à traverser. Utilisez la barrière pliée comme un tremplin. De l'autre côté, un câble à grinder vous amènera sur un autre toit.



**4**  
**DIFFICULTÉ :** ■■■■■  
 À plusieurs endroits de la piste, souvent parsemés de barrières jaune et noire, vous pourrez couper et vous faufiler entre les immeubles.

ARRIVÉE



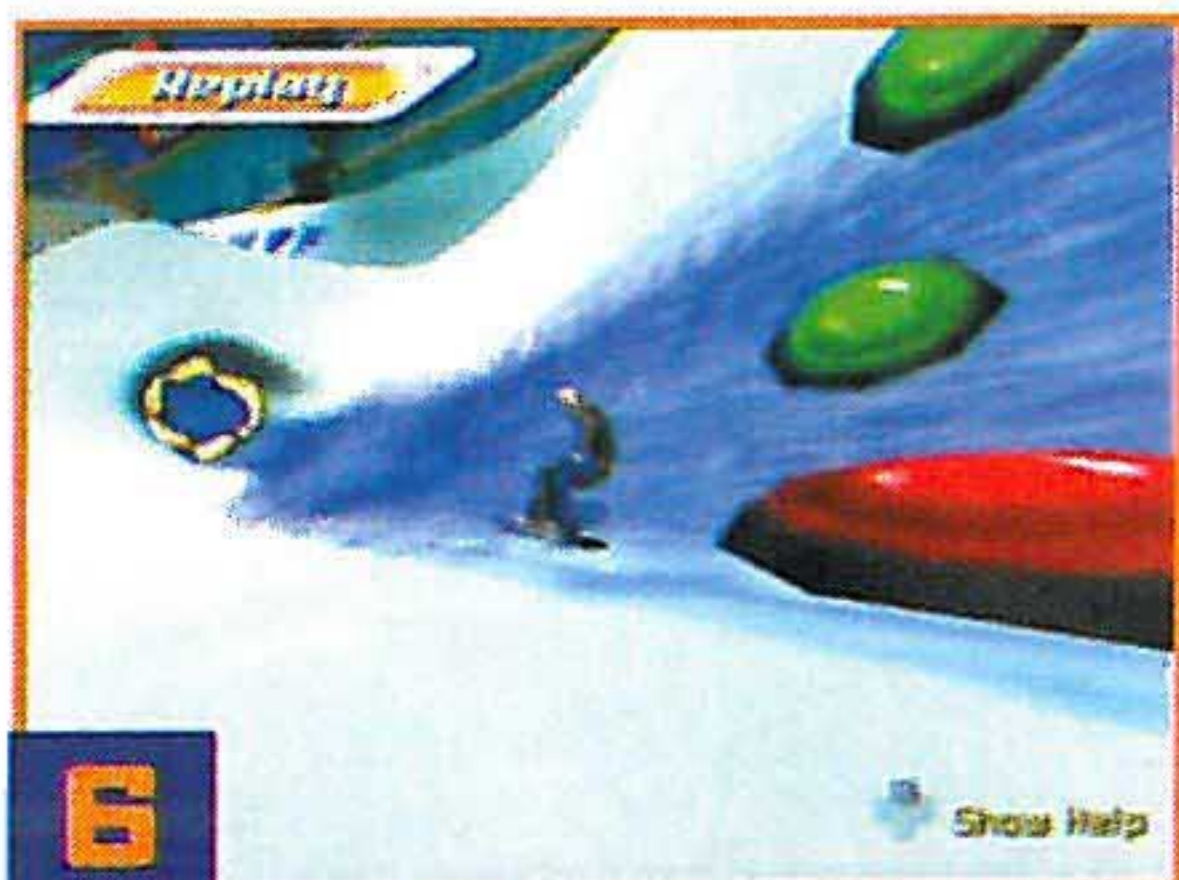
# TOKYO MEGAPLEX



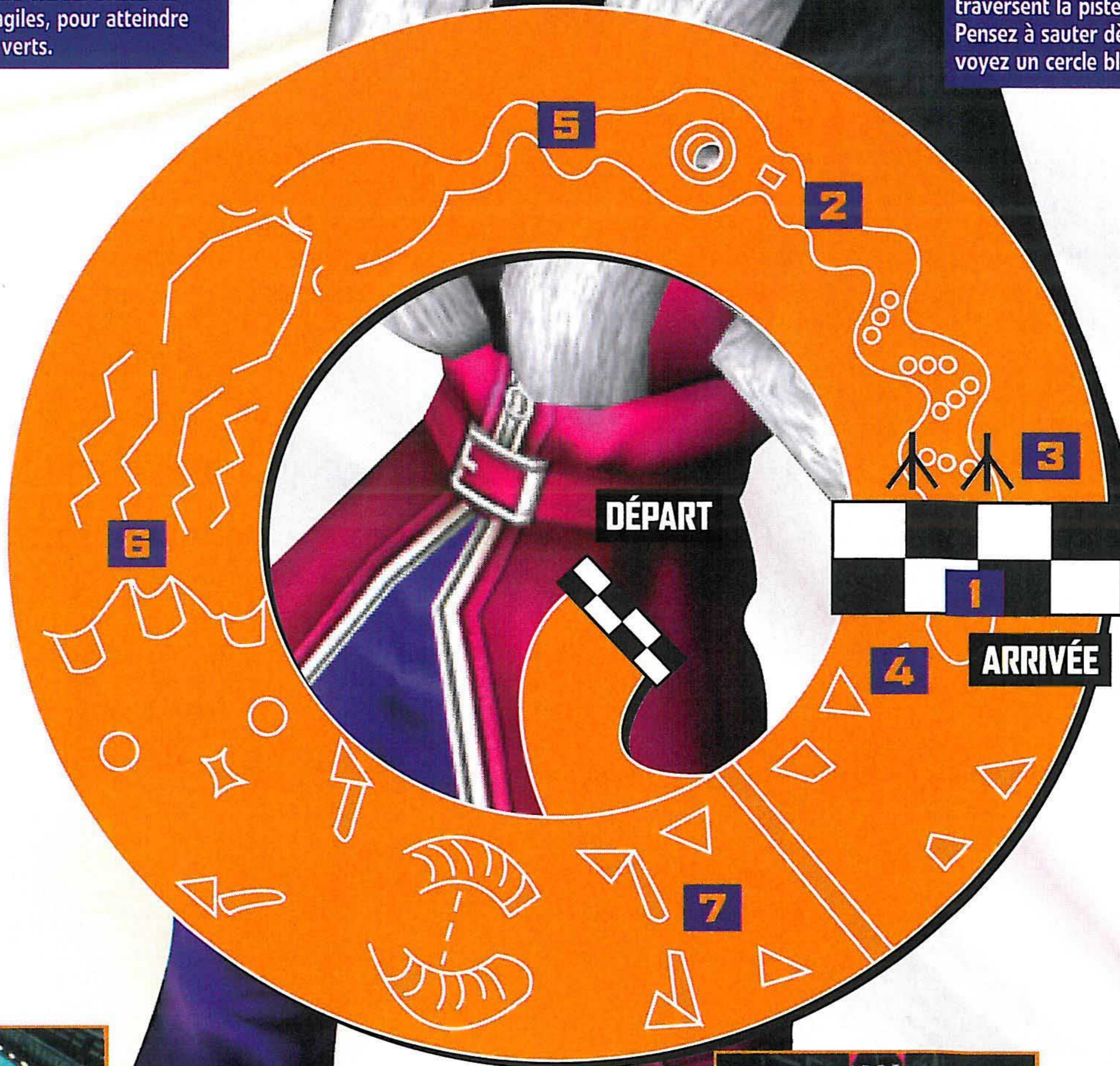
**7**  
**DIFFICULTÉ :** ■■■■■  
 Tremplins et projecteurs permettent de monter sur cette plate-forme vitrée. Évitez les vitres, fragiles, pour atteindre les tubes verts.



**4**  
**DIFFICULTÉ :** ■■■■■  
 En actionnant puis en empruntant le tremplin à gauche du tunnel horizontal, vous serez porté sur la plate-forme la plus haute. Il est également possible de s'y téléporter en appuyant sur Y dans le tunnel. Vous pourrez ainsi grinder deux câbles, rouge et blanc. Si vous êtes mauvais équilibriste, il est temps de s'entraîner, car ces câbles traversent la piste entière ! Pensez à sauter dès que vous voyez un cercle bleu clair.



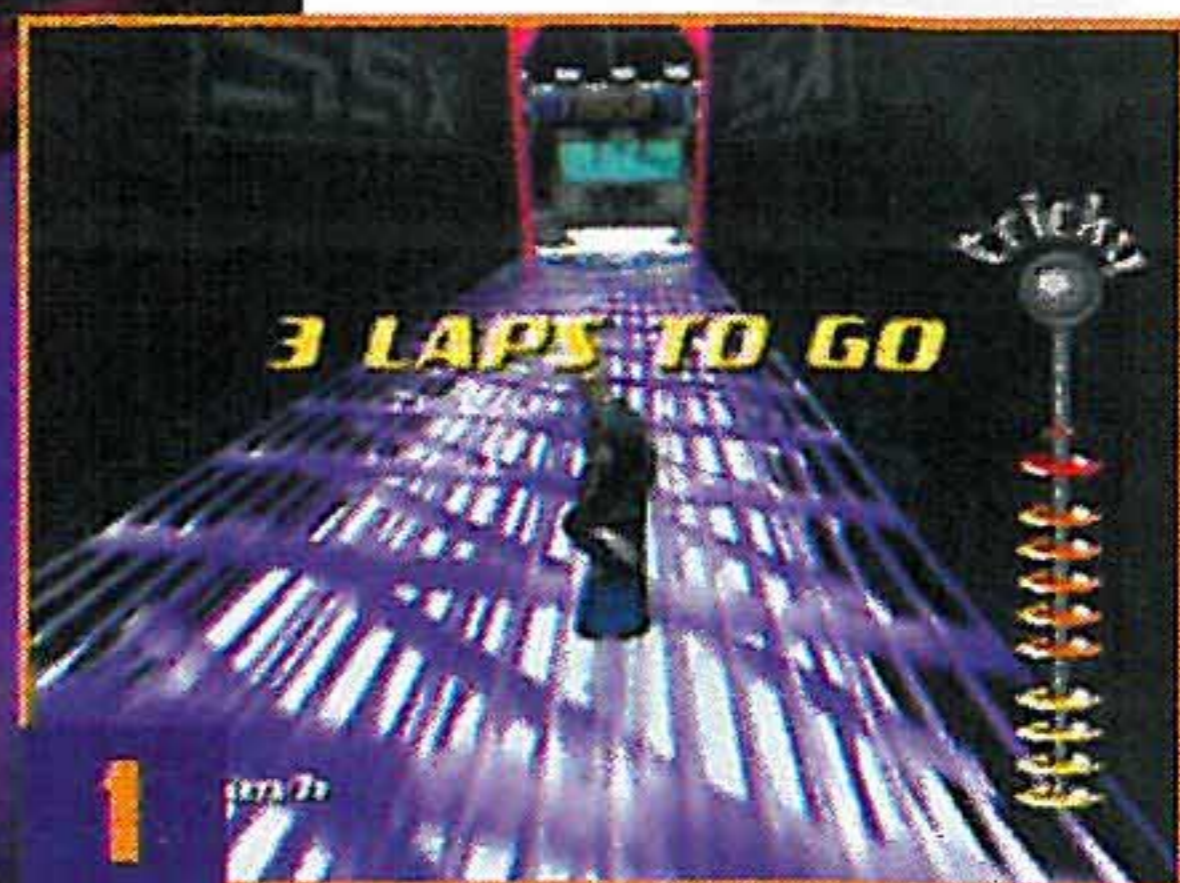
**6**  
**DIFFICULTÉ :** ■■■■■  
 Les portes des tubes verts s'ouvrent en passant sur les interrupteurs au sol. Le tube du milieu mène à un rail rouge et blanc bien utile.



**3**  
**DIFFICULTÉ :** ■■■■■  
 Le tunnel vertical ponctuant chaque tour vous met face à deux demi-tubes verts. Utilisez-le le plus longtemps possible pour éviter les obstacles au sol.



**5**  
**DIFFICULTÉ :** ■■■■■  
 Dans ce circuit psychédélique, les projecteurs mauves sont vos meilleurs amis. Ils vous projettent en l'air, permettant d'attraper des rails ou de passer des Übers Tricks.



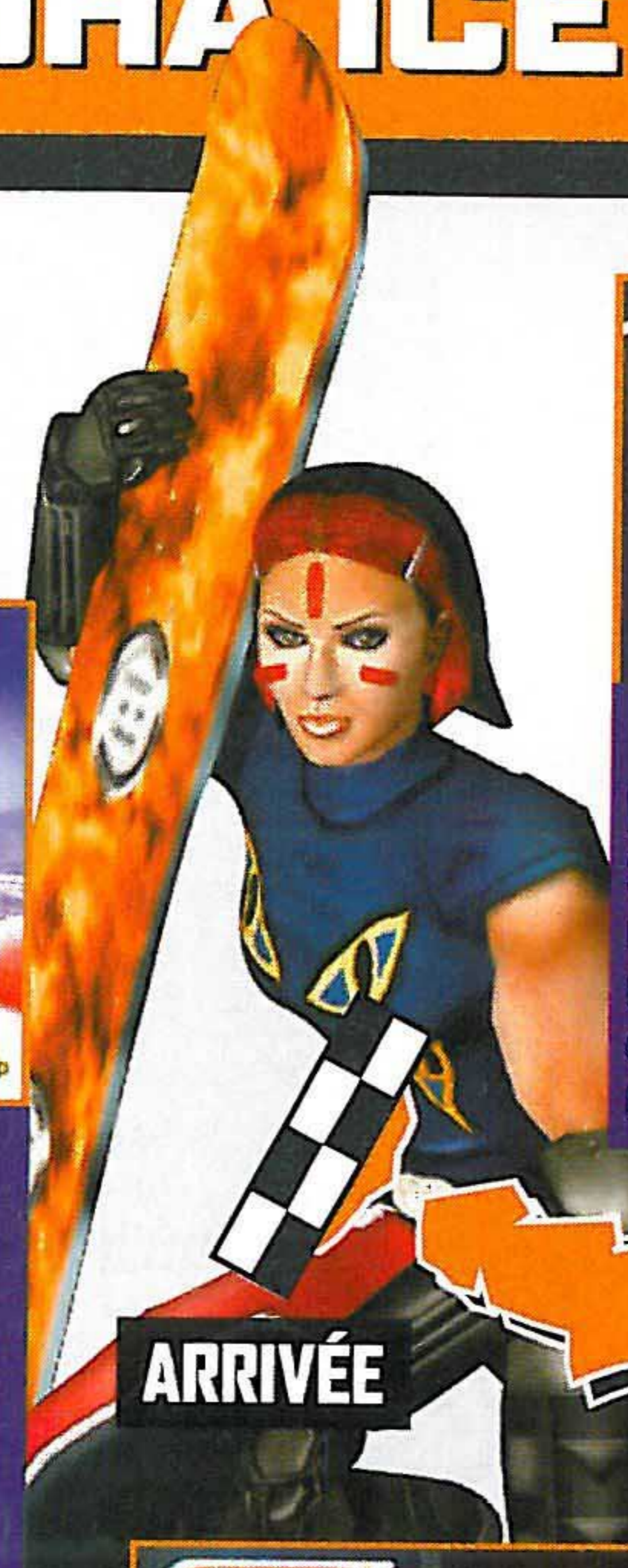
**1**  
**DIFFICULTÉ :** ■■■■■  
 Cette piste hors normes est en fait une sorte de flipper géant sur 3 niveaux, que vous devez parcourir 3 fois. Rails et tubes sont les plus rapides.



**2**  
**DIFFICULTÉ :** ■■■■■  
 En appuyant sur un interrupteur placé au sol, une rampe sort de terre. Elle vous permet d'atteindre le tunnel vert qui se trouve en face.



# ALOHA ICE JAM



**7**  
**DIFFICULTÉ :** ■■■■□  
 Vers le milieu du parcours, vous aurez à faire face à une sorte de half-pipe redoutable. La piste, soudain courbe et verglacée, vous balance sans cesse d'un côté à l'autre selon le virage. Cette partie vous fera perdre énormément de temps si vous ne la coupez pas. Le mieux est de sauter dans la bouche de ce masque géant pour atteindre un tube transparent aérien. Sautez d'un tronçon à l'autre.



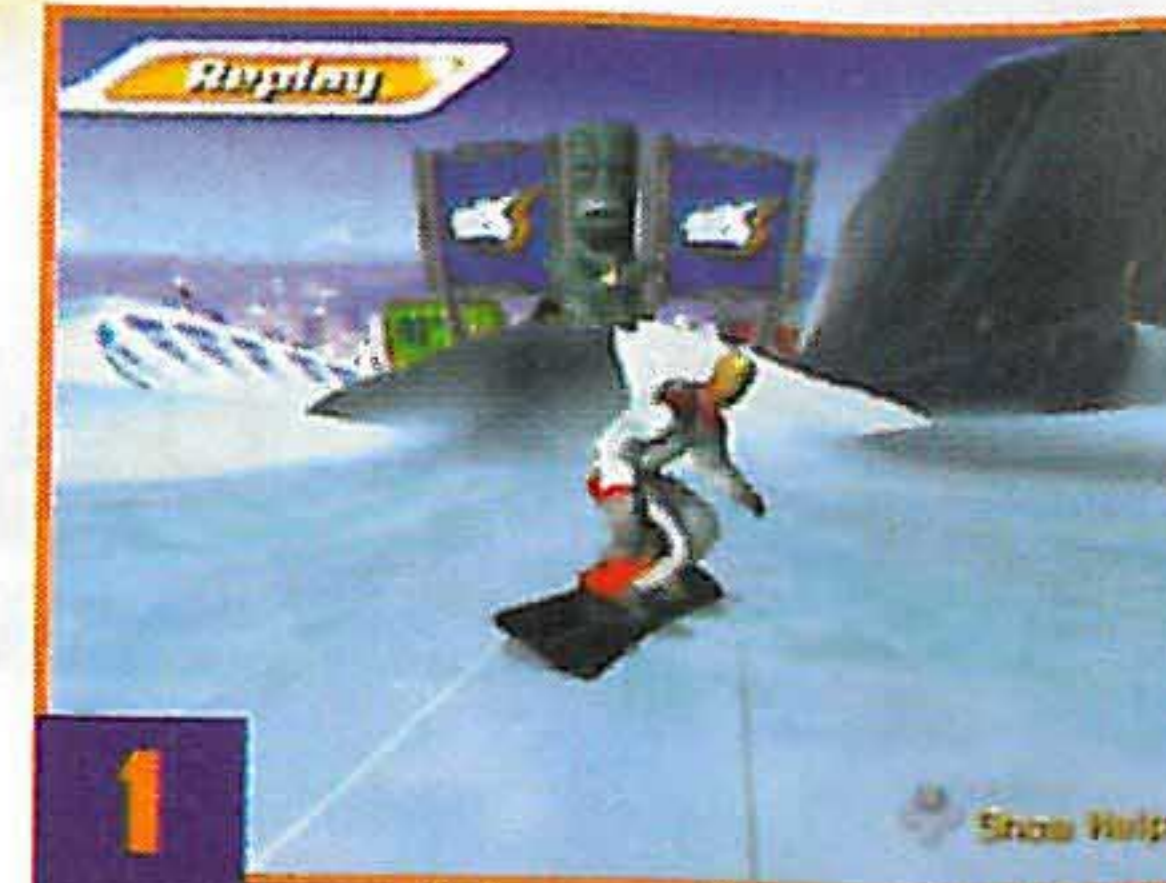
**8**  
**DIFFICULTÉ :** ■■■■□  
 Dès l'entrée dans la grande caverne, virez à gauche pour emprunter cette porte rouge. Ce raccourci vous amène directement face au bon passage, le n°10.



**9**  
**DIFFICULTÉ :** ■■■■□  
 Sans être aussi efficace que le raccourci précédent, cette porte rouge vous permettra de couper en suivant un câble puis un tunnel d'aération.



**10**  
**DIFFICULTÉ :** ■■■■□  
 En glissant sur ces filins jusqu'en haut, vous atteindrez un nouveau tube en plexiglas. Celui-ci mène tout droit et sans obstacle à la ligne d'arrivée.



**1**  
**DIFFICULTÉ :** ■■■■□  
 Ces portes bleues marquées SSX permettent de couper les virages en les traversant. Mais était-il encore besoin de vous le rappeler ?



**2**  
**DIFFICULTÉ :** ■■■■□  
 Derrière cette porte rouge, un câble vous fera traverser les chutes d'eau pour atteindre un tunnel secret. Prenez tout de même garde à l'hélice.



**3**  
**DIFFICULTÉ :** ■■■■□  
 Prenez le tremplin au bout du tunnel en verre, et sautez par-dessus la statuette et le panneau. De l'autre côté vous trouverez l'entrée d'un tunnel souterrain.



**4**  
**DIFFICULTÉ :** ■■■■□  
 Le passage n°4 est un superbe tunnel ruisselant d'eau. Au bout de celui-ci, foncez tout droit au lieu de sauter, et vous apercevrez cette entrée.



**6**  
**DIFFICULTÉ :** ■■■■□  
 Sur la gauche de la piste se trouve une porte rouge. Derrière, un très long câble à grinder vous permettra d'éviter de nombreux virages du glacier.



**5**  
**DIFFICULTÉ :** ■■■■□  
 Les passages n°3 et n°4 évités, vous pourrez emprunter cette porte rouge. Une route envahie de pingouins vous mènera juste avant le masque géant.







# ALASKA



ARRIVÉE

DÉPART



4

**DIFFICULTÉ :** ■ ■ ■ ■ ■  
Sautez depuis le petit monticule à droite sur les blocs de glace, un à un, jusqu'au dernier. Un rail vous mènera à un passage surélevé et plus rapide.



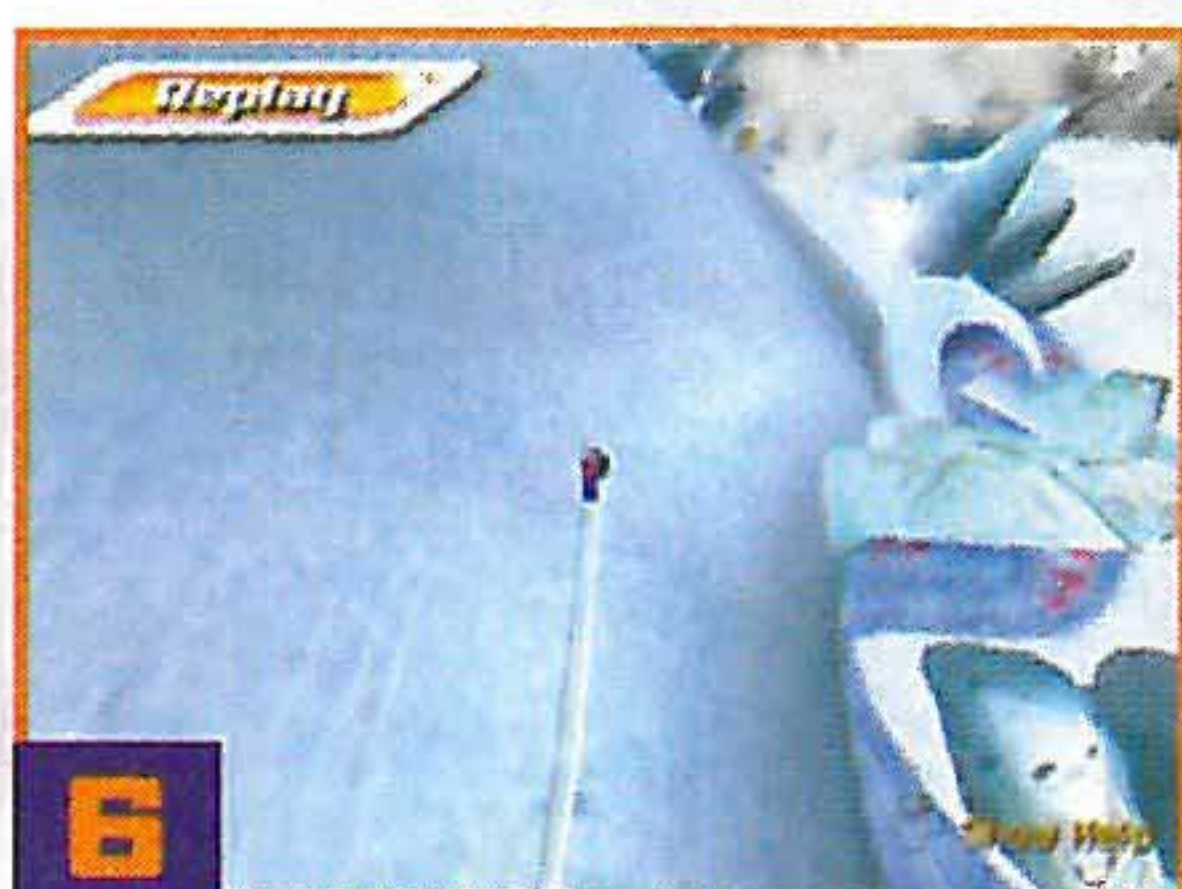
2

**DIFFICULTÉ :** ■ ■ ■ ■ ■  
Il est possible de passer très rapidement cette partie du parcours grâce à quelques câbles, malheureusement souvent très difficiles à emprunter.



1

**DIFFICULTÉ :** ■ ■ ■ ■ ■  
Utilisez un boost rouge pour escalader cette corniche, en passant par le bas-côté glacé. Vous accéderez à un tremplin ouvrant sur trois tunnels. L'entrée la plus haute donne sur un tunnel extrêmement long : un excellent raccourci. Le second mène à un câble. Enfin, le plus bas est le plus court, et le moins important. Notez que vous pouvez également sauter jusqu'à la porte rouge, à gauche.



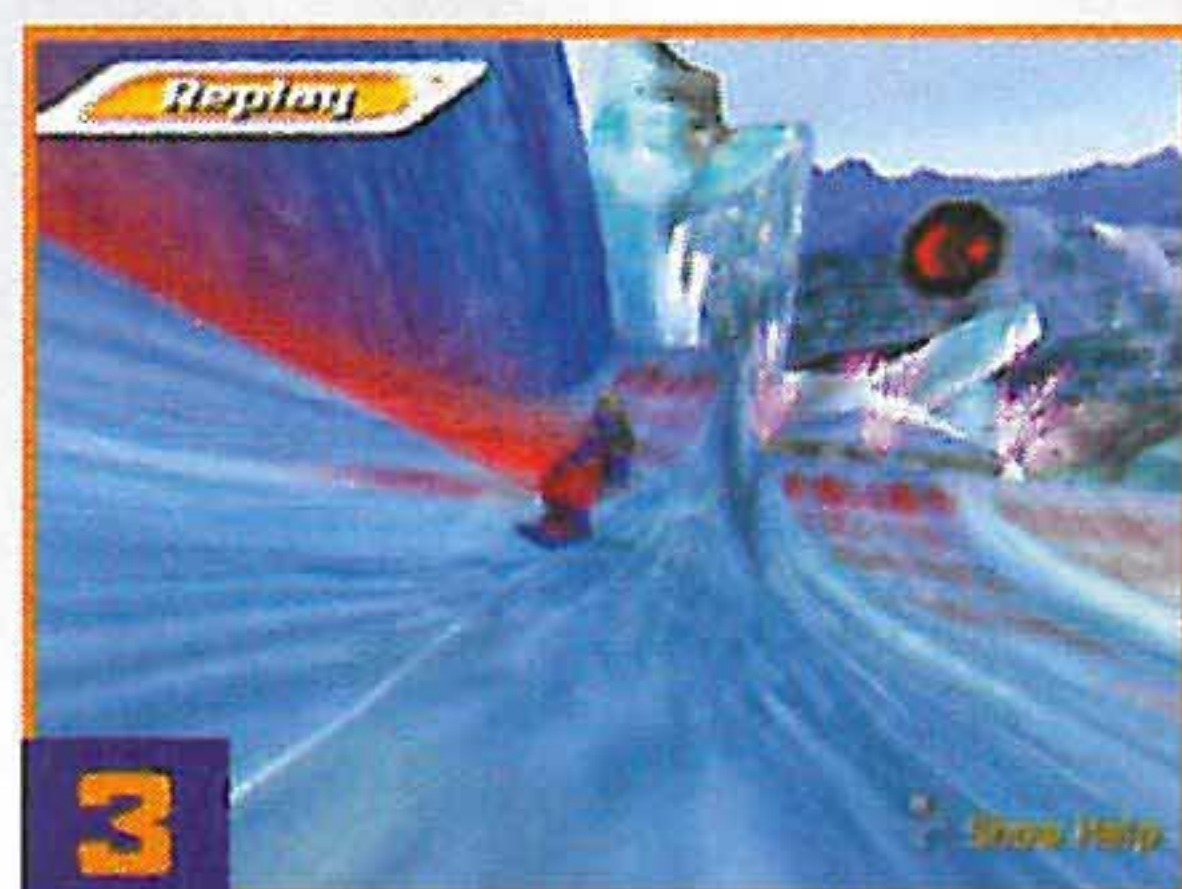
6

**DIFFICULTÉ :** ■ ■ ■ ■ ■  
Ce half-pipe aux virages incessants vous fera perdre beaucoup de temps : évitez-le en passant par les dunes de neige, sur sa gauche.



5

**DIFFICULTÉ :** ■ ■ ■ ■ ■  
Dans la caverne, il est possible de couper légèrement la piste principale en passant par les chemins obstrués par les stalagmites.



3

**DIFFICULTÉ :** ■ ■ ■ ■ ■  
Prenez le tremplin de gauche avec un boost pour accéder à la corniche, voire, au rebord des rochers. Foncez en sautant par-dessus les creux.



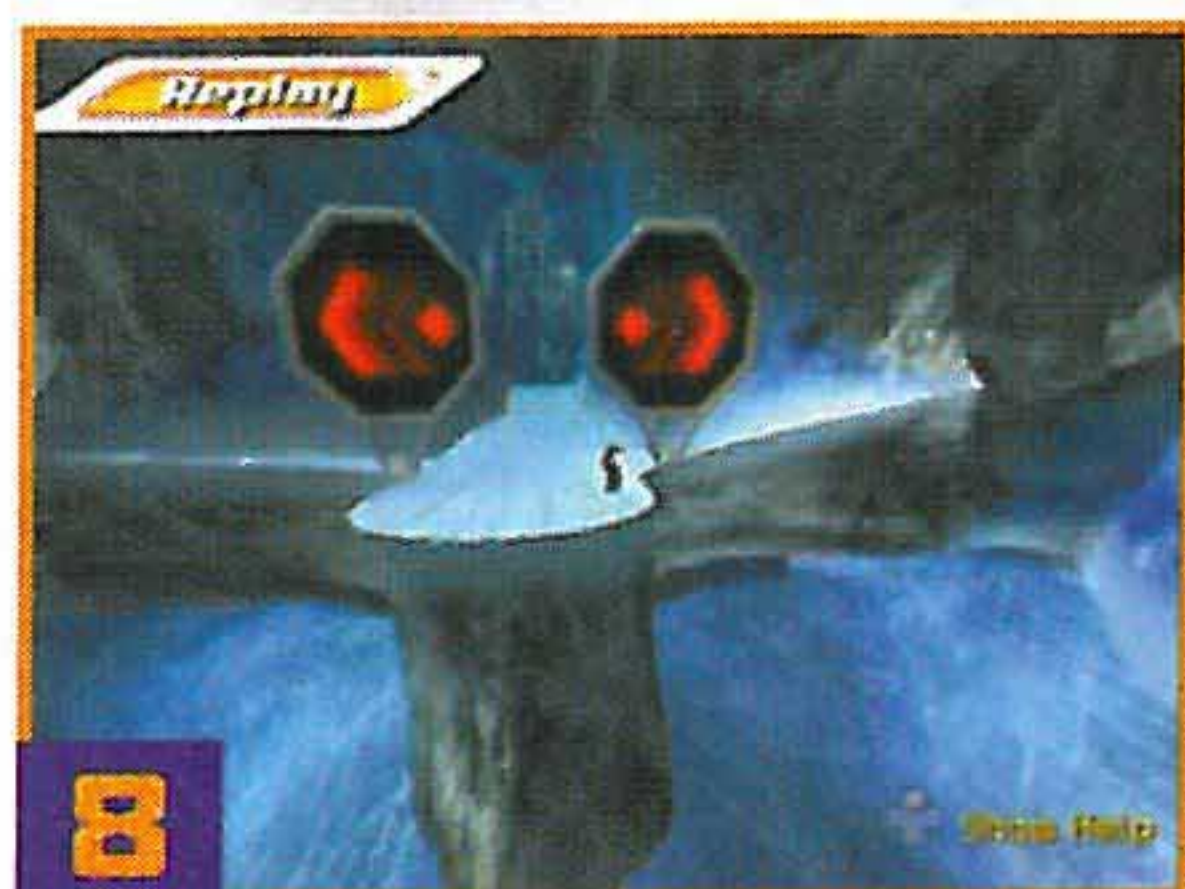
10

**DIFFICULTÉ :** ■ ■ ■ ■ ■  
Des ventilateurs vous poussent dans la dernière montée. A la fin de celle-ci, évitez de sauter pour atterrir grâce à votre élan sur une piste plus rapide.



9

**DIFFICULTÉ :** ■ ■ ■ ■ ■  
Prenez la voie du milieu, et, avec un boost rouge et un maximum de vitesse, sautez pour atteindre la butte en face. Choisissez l'entrée gauche.



8

**DIFFICULTÉ :** ■ ■ ■ ■ ■  
Prenez ce tremplin avec un maximum de vitesse, et un boost rouge, et vous accéderez à une caverne glacée surélevée menant au passage suivant.



7

**DIFFICULTÉ :** ■ ■ ■ ■ ■  
Ces virages verticaux vous impressionnent ? Coupez-les ! Si vous parvenez à sauter dans les gradins du milieu, vous passerez au travers.





# SONIC ADVENTURE 2 BATTLE

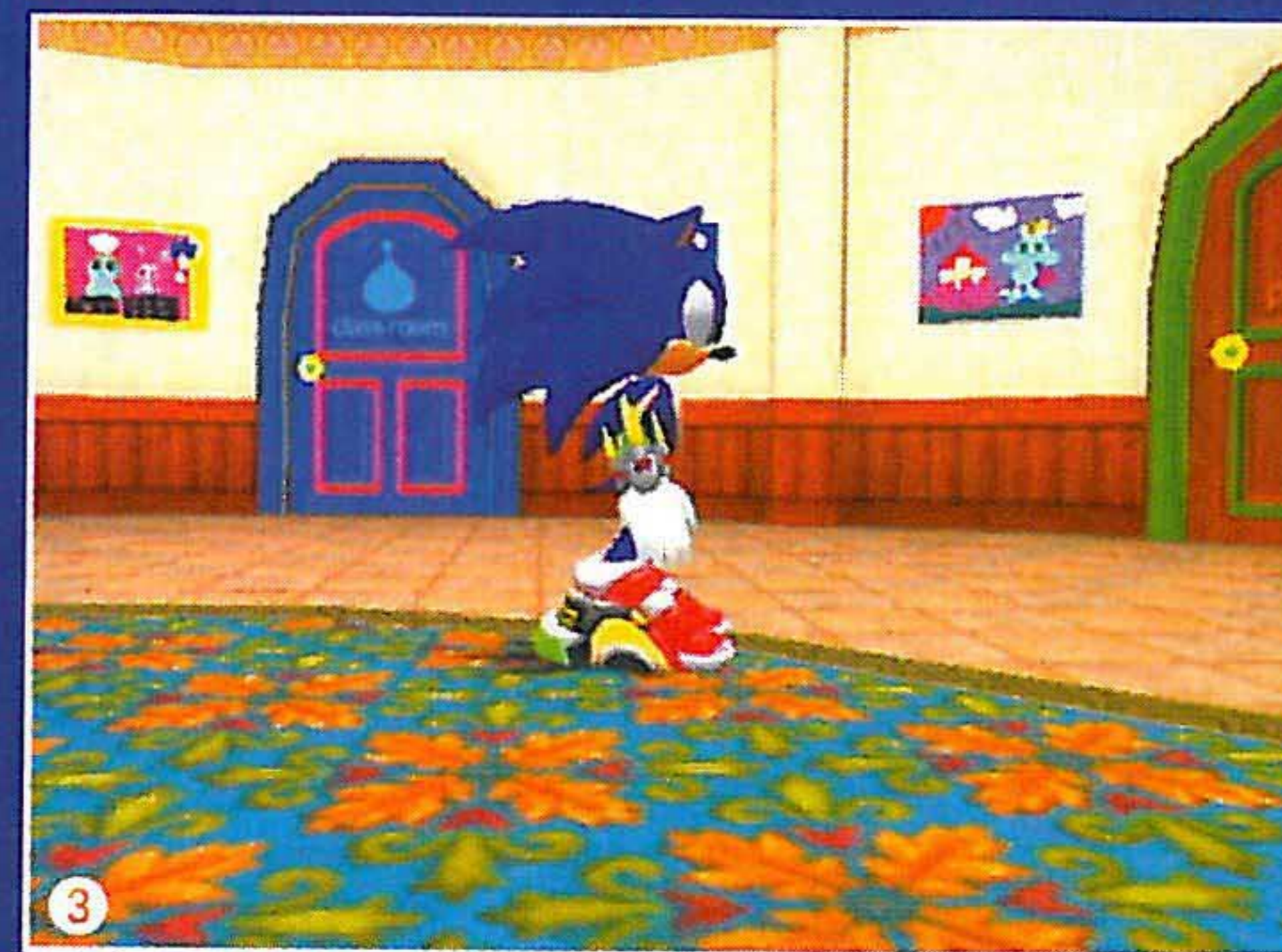
Après les guides sur la quête principale, voici quelques pages sur l'élevage des Chaos. De l'éclosion d'un œuf de Chao à l'ultime transformation, vous découvrirez tout ce qu'il faut savoir sur l'élevage de ces étranges créatures.

Wonder

## SPECIAL CHAOS

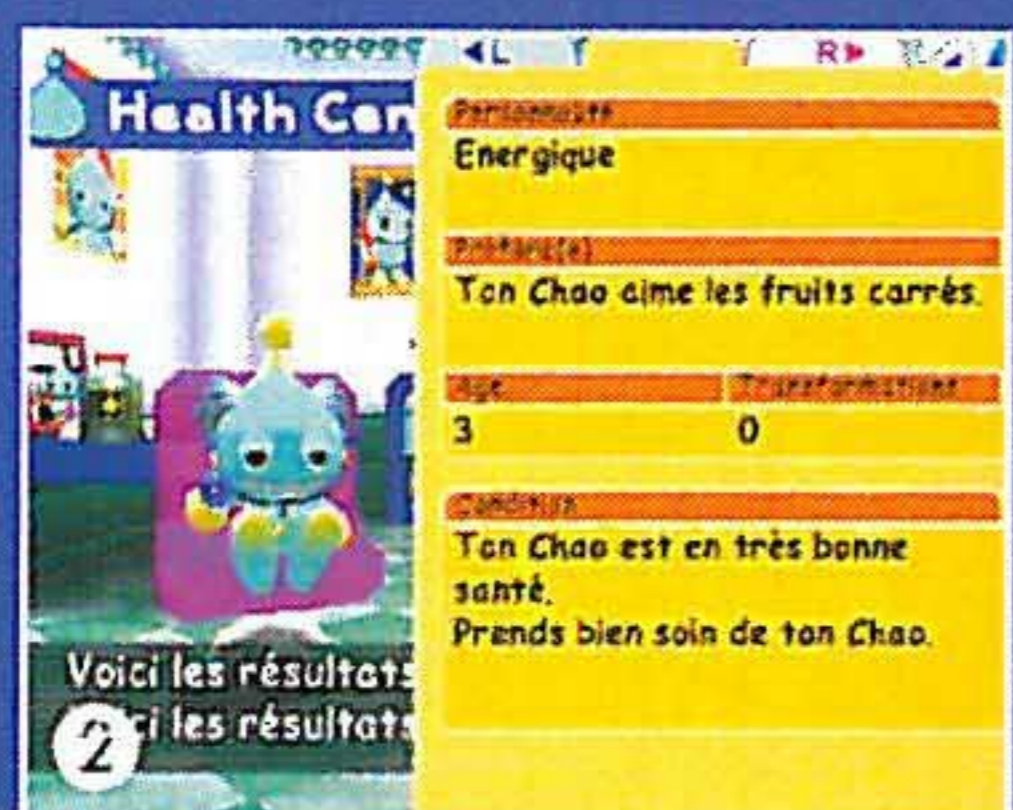
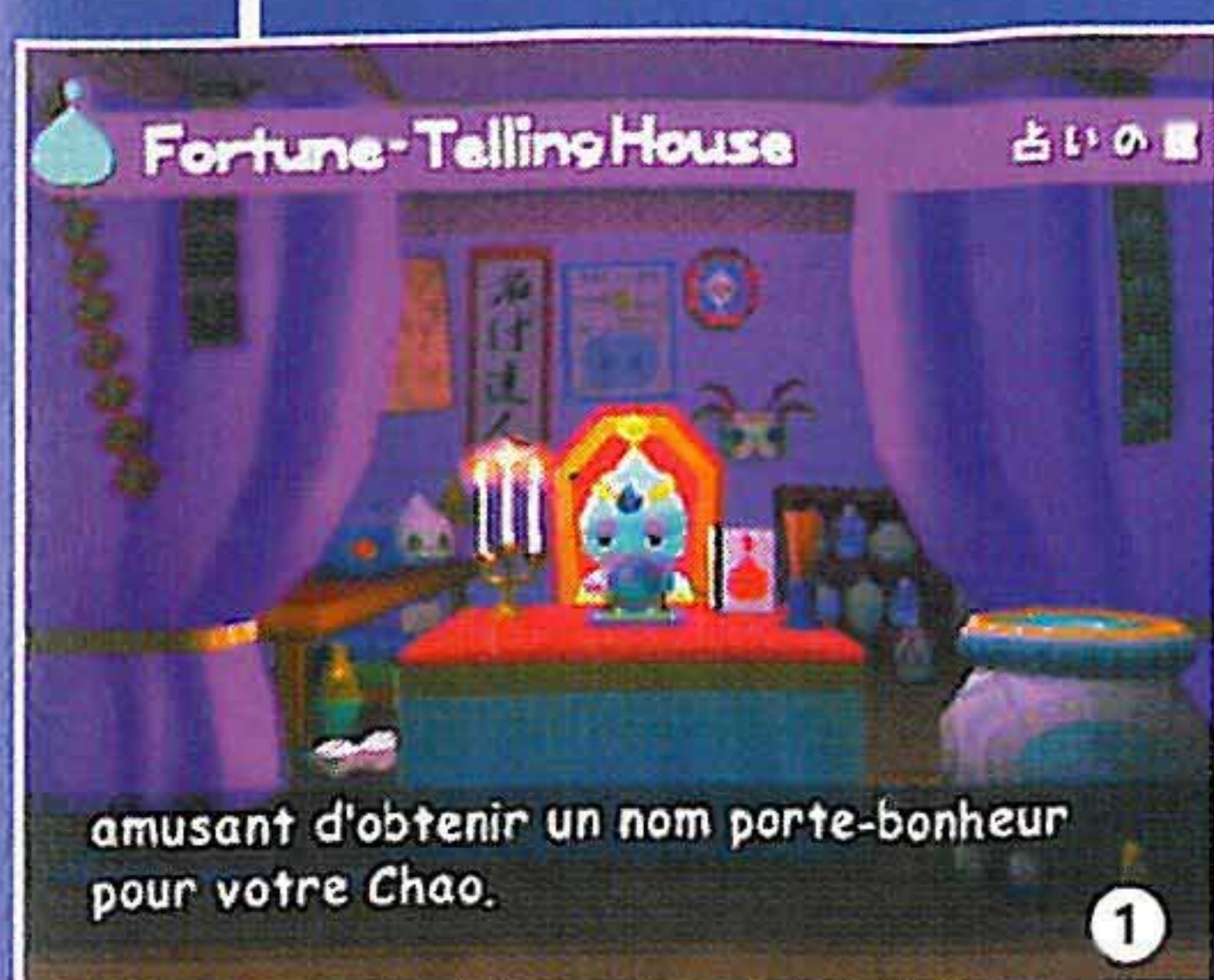


Le Chao World est au départ composé de deux parties, le Chao Garden ① et le Jardin d'enfants ②. Vous élevez vos Chaos dans la première et récoltez objets utiles et informations cruciales dans la seconde. Ensuite, vous pouvez ouvrir deux autres secteurs, le Hero Garden ③ et le Dark Garden ④. Il y a aussi le Chao Stadium qui se trouve derrière la cascade dans le Chao Garden.





## LE JARDIN D'ENFANTS



Dès que vous avez fait éclore l'œuf (en l'agitant ou en le caressant), allez avec au Jardin d'enfants. Tout d'abord, allez voir la Diseuse de bonne aventure ① pour lui donner un nom. Ensuite, allez à l'infirmerie ② pour lui faire passer un Check-up complet, ce qui, notamment, vous permettra de connaître son fruit préféré. Dans la Salle de classe, vous pouvez lui donner des cours de chant, de dessin ou de musique, tandis que chez le Principal, vous obtiendrez d'utiles conseils de jeux. Le dernier endroit important est le Marché noir (c'est l'armoire dans un coin), où vous pouvez acheter des fruits, des œufs de Chao rare et quelques objets ③. Voici un petit tableau qui récapitule le prix des fruits que vous pouvez acheter. Notez que les fruits octroient 40 points de Stamina aux Chao, sauf le Fruit Chao qui en donne 40 à chaque caractéristique, mais qui est très rare. Les Noix de coco poussent sur les arbres des jardins correspondants.



Fruits	Prix
Coco	-
Coco Hero	-
Coco Dark	-
Fruit Rond	80
Fruit Triangle	80
Fruit Carré	80
Fruit Hero	120
Fruit Dark	120
Fruit Cœur	300
Fruit Chao	200

## ÉLEVER SON CHAO

Direction le Chao Garden. C'est là que vous élevez entièrement votre nouvel ami. Quelques consignes : ne sautez pas dessus, ne le lancez pas, prenez-le doucement dans vos bras et caressez-lui la tête ① de temps à autre, mais pas trop. Pour le faire évoluer, ramenez-lui les petits animaux ② que vous trouvez dans les différents niveaux du jeu ainsi que les Drivers ③, ces espèces de capsules colorées que laissent les robots derrière eux quand vous les détruisez. Le tableau qui suit vous indique toutes les modifications des caractéristiques du Chao pour chacun des animaux et des Drivers que vous trouvez.



	Driver	Swim	Fly	Run	Power	Humeur
	Driver Rouge	-	-	-	+24	+1
	Driver Vert	-	-	+24	-	+1
	Driver Jaune	+24	-	-	-	+1
	Driver Violet	-	+24	-	-	+1
<b>Animaux</b>						
	Lapin	-	+8	+40	-16	+1
	Raton laveur	+20	+16	+4	+8	+1
	Mouton	+8	+8	+16	+16	+1
	Putois	+8	+12	+16	+12	+1
	Licorne	+16	+12	+36	-	+1
	Paon	+12	+48	-16	-12	+1
	Panthere	-8	-8	+40	+8	+1
	Condor	+20	+60	-24	+16	+1
	Dragon	+20	+4	+8	+32	+1
	Tigre	-8	-16	+20	+36	+1
	Gorille	-4	-8	+4	+40	+1
	Loutre	+44	-4	+8	-16	+1
	Phoque	+40	-16	-	+8	+1
	Pingouin	+36	+12	+8	-24	+1
	Phœnix	+12	+32	+4	+16	+1
	Perroquet	-	+48	-20	+4	+1
	Semi-Poisson	+32	-	+8	+24	+1
	Chauve-souris	+8	+40	+8	+8	+1
	Sanglier	-4	-12	+32	+16	+1
	Chien-squelette	+8	+8	+32	+16	+1
	Ours	+8	-16	+4	+36	+1



## TRANSFORMATIONS DU CHAO

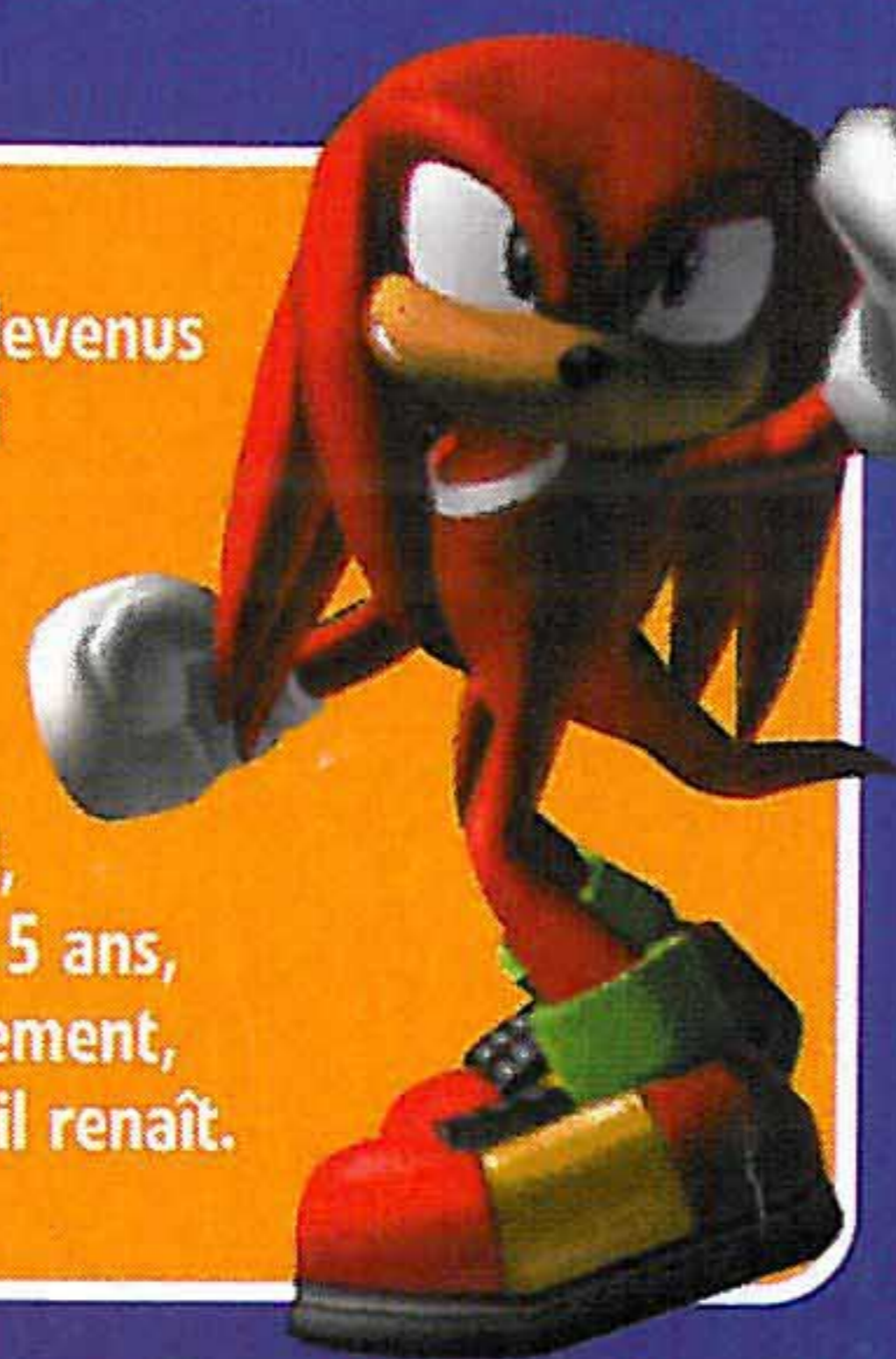


Il y a plusieurs façons de faire évoluer votre Chao. Non seulement il prend les attributs (ailes, cornes, couleur) des animaux que vous lui amenez ①, mais il déteint sur la mentalité des personnages qui lui amènent ces animaux ou qui le nourrissent. Ainsi, il peut prendre 3 mentalités : Héros quand ce sont les Héros qui s'occupent de lui, Dark quand ce sont les personnages Dark, et Neutre si Héros et Dark se partagent la tâche de façon égale. Rapidement, le Chao prend une couleur qui correspond à cette mentalité : blanche pour Hero, noire pour Dark. Lorsque votre Chao a emmagasiné environ 500 points dans chacune de ces caractéristiques, il se transforme. Il deviendra immobile, et un cocon va se former autour de lui. Quelques secondes plus tard, il réapparaît transformé ②. De plus, les transformations, côté Dark et Hero, vous permettent d'obtenir deux nouveaux Chao's Gardens : les Dark et Hero Gardens, accessibles dès l'entrée dans le Chao World ③.

## MORT ET RENAISSANCE DU CHAO



Vous pouvez accoupler vos Chao quand ils sont devenus adultes (après la première transformation). Quand un Chao se trouve dans la saison des amours, un parterre de fleurs se forme autour de lui et il ne bouge plus. Amenez alors un autre Chao adulte pour qu'ils entament la danse de l'amour. Vous obtiendrez un œuf. Mais, beaucoup plus tard, votre Chao commencera à vieillir, et vers l'âge de 5 ans, il sera entouré d'un cocon et disparaîtra. Heureusement, il peut laisser derrière lui un œuf à travers lequel il renaît.



## DARK, LIGHT ET HEROS CHAO

Même s'il meurt deux fois, vous pouvez encore faire évoluer votre Chao pour lui donner sa forme ultime, dépendante de son allégeance. Une fois qu'il est devenu

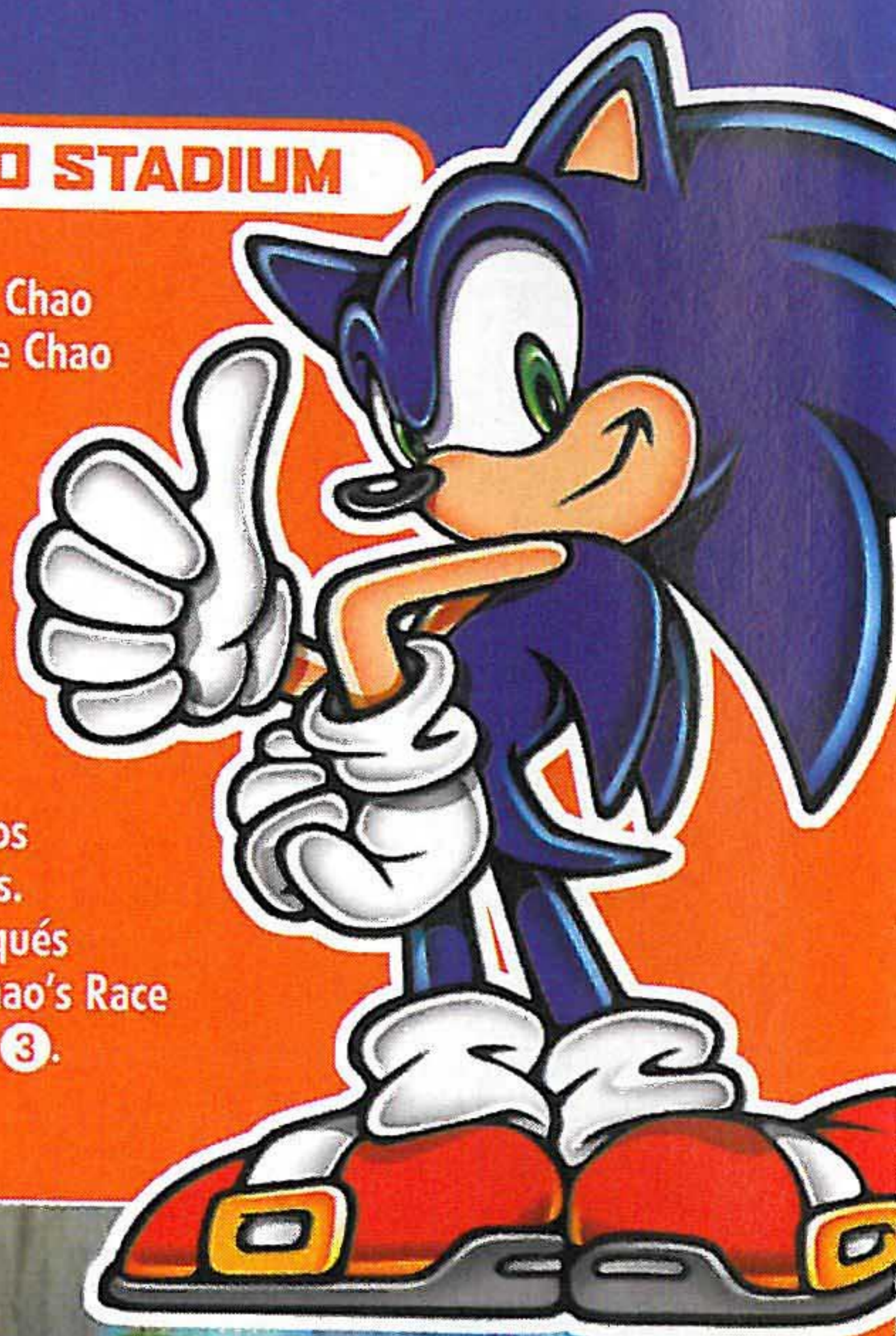
adulte pour la troisième fois, apportez-lui un animal de chaque type (il y en a 21), puis donnez-lui à manger un Fruit Chao (s'il est Neutre), un Fruit Hero ou un Fruit

Dark (s'il est Hero ou Dark). Après la prochaine phase sous forme de Cocon, vous obtenez un Hero, un Dark ① ou un Light Chao ②. Bien sûr, il faut faire tout cela avec les personnages de la bonne allégeance, et dans le Garden correspondant.



## LE CHAO STADIUM

Derrière la cascade du Chao Garden ① se trouve le Chao Stadium. Lieu où ces charmantes créatures peuvent se livrer à des courses effrénées et des combats acharnés. Vous pouvez aussi y gagner de nombreux objets utilisables par vos Chao ainsi que des Emblèmes. Deux sports sont pratiqués dans ce stadium : la Chao's Race ② et le Chao's Karate ③.







## Chao's Race

Au départ, vous ne pouvez concourir que dans la course des débutants (Beginner's Race), composée de 3 épreuves courtes (une de nage, une d'escalade et une de course à pied). Chaque épreuve possède 3 niveaux de difficulté ④, que vous ne pouvez atteindre qu'en ayant réussi les précédents. Si vous gagnez les 3 épreuves en difficulté 3, vous gagnez un Emblème et l'accès à la Jewel Race. Si vous avez ouvert le Dark et le Hero Garden, vous pouvez concourir dans 2 nouvelles courses, Dark et Hero Race ⑤. Enfin, dans la Jewel Race, vous n'avez au départ que 4 longues épreuves, mais 2 autres apparaissent quand vous atteignez le niveau 2 (sur 5) dans les 4 premières ⑥. Si vous réussissez toutes les épreuves au niveau maximum de difficulté pour chacune des 5 courses, vous gagnez en tout 5 Emblèmes.



④ Retournez à "Sélection d'un Chao".



⑤ Sélectionnez une course.

## JEWEL RACE

### COURSE SELECT

course	level
Aquamarine	1 2 3 4 5
Topaz	1 2 3 4 5
Peridot	1 2 3 4 5
Garnet	1 2 3 4 5
Onyx	1 2 3 4 5
Diamond	1 2 3 4 5

⑥ ? Back

Retournez à "Sélection d'un Chao".

## Chao's Karate

Une seule épreuve dans ce mode de jeu : le tournoi. Mais il possède 4 niveaux de difficulté ⑦ : Beginner, Standard, Expert et Super. Dans chacun de ces niveaux, vous affrontez 5 adversaires. Si votre Chao a un bon score en Power et en Stamina, il ne devrait pas avoir de difficulté. Le niveau Expert n'apparaît que si vous avez gagné les deux précédents. Le niveau Super apparaît, bien sûr, quand vous avez gagné le niveau Expert ⑧. Chacun de ces niveaux de difficulté octroie un Emblème.



## ASTUCES

### Chaos Spécifiques

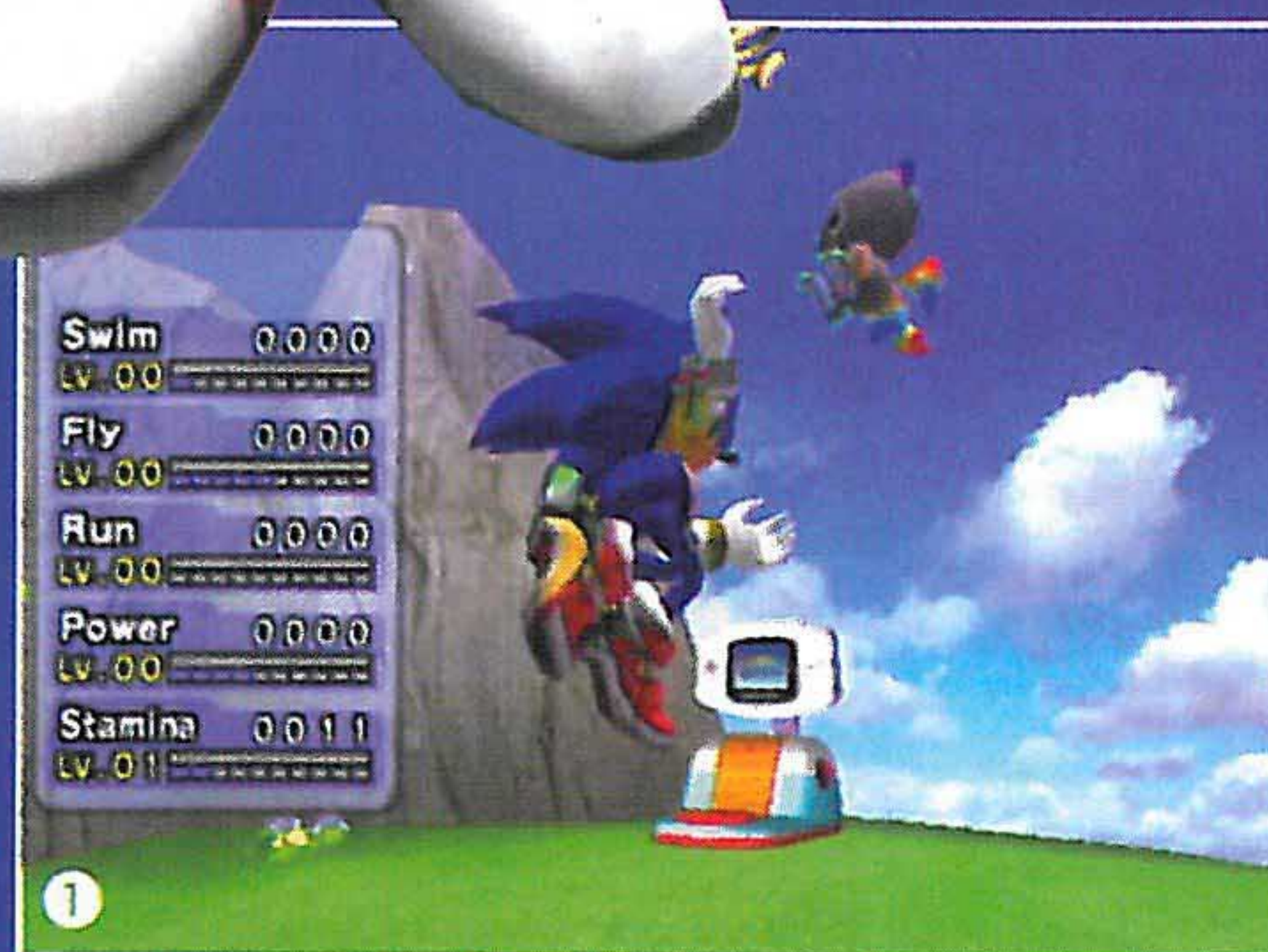
Vous n'êtes pas obligé de faire évoluer vos Chao dans toutes les caractéristiques. Vous pouvez même les spécialiser dans une seule et obtenir, à l'âge adulte, un Chao de type Coureur ①, Grimpeur, Nageur ou Volant ②. Pour cela, il faut leur apporter les animaux et les Drivers qui correspondent à ces qualités. Vous pouvez aussi acheter des œufs de couleur au Marché noir et faire évoluer un Chao dans une couleur qui n'est pas habituelle ③.



① Prends bien soin de ton Chao. Voici les résultats.



② Prends bien soin de ton Chao. Voici les résultats.



### Maltraitance

Lorsqu'un Chao naît et qu'il n'est pas encore affilié aux Héros ou aux personnages Dark, vous pouvez quand même l'orienter très rapidement en le maltraitant ou en le jetant sur un mur ①. Selon le personnage que vous incarnez, Hero ou Dark, il prendra l'orientation opposée. Vous vous en apercevez vite en voyant sa couleur tirer vers le blanc s'il est maltraité par un personnage Dark, et vers le noir s'il l'est par un Hero ②.



## ASTUCES (SUITE)

### Couvre-chefs

Knuckles et Rouge peuvent déterrer des citrouilles et des crânes dans les Gardens. Apportez-en un (ou une) au Chao et, après un instant de confusion, il le placera sur sa tête. Ça peut même lui être utile et le protéger dans le Chao's Karate. Cette astuce fonctionne aussi avec certains objets du Marché noir, comme la Pomme ou la Caisse.



## LES CHAOS ET LA GBA

L'un des faits intéressants de ce *Sonic* est qu'il propose une interaction entre le GameCube et la GameBoy Advance. Dans chaque Garden se trouve une borne d'accès à la GBA ①. Placez-vous dessus en portant un Chao pour faire apparaître plusieurs options ②. L'une d'elles vous permet d'envoyer le Chao vers le Tiny Garden du *Sonic Advance* de la GBA ③, l'autre vous permet de l'en retirer. Notez que vous pouvez quand même utiliser

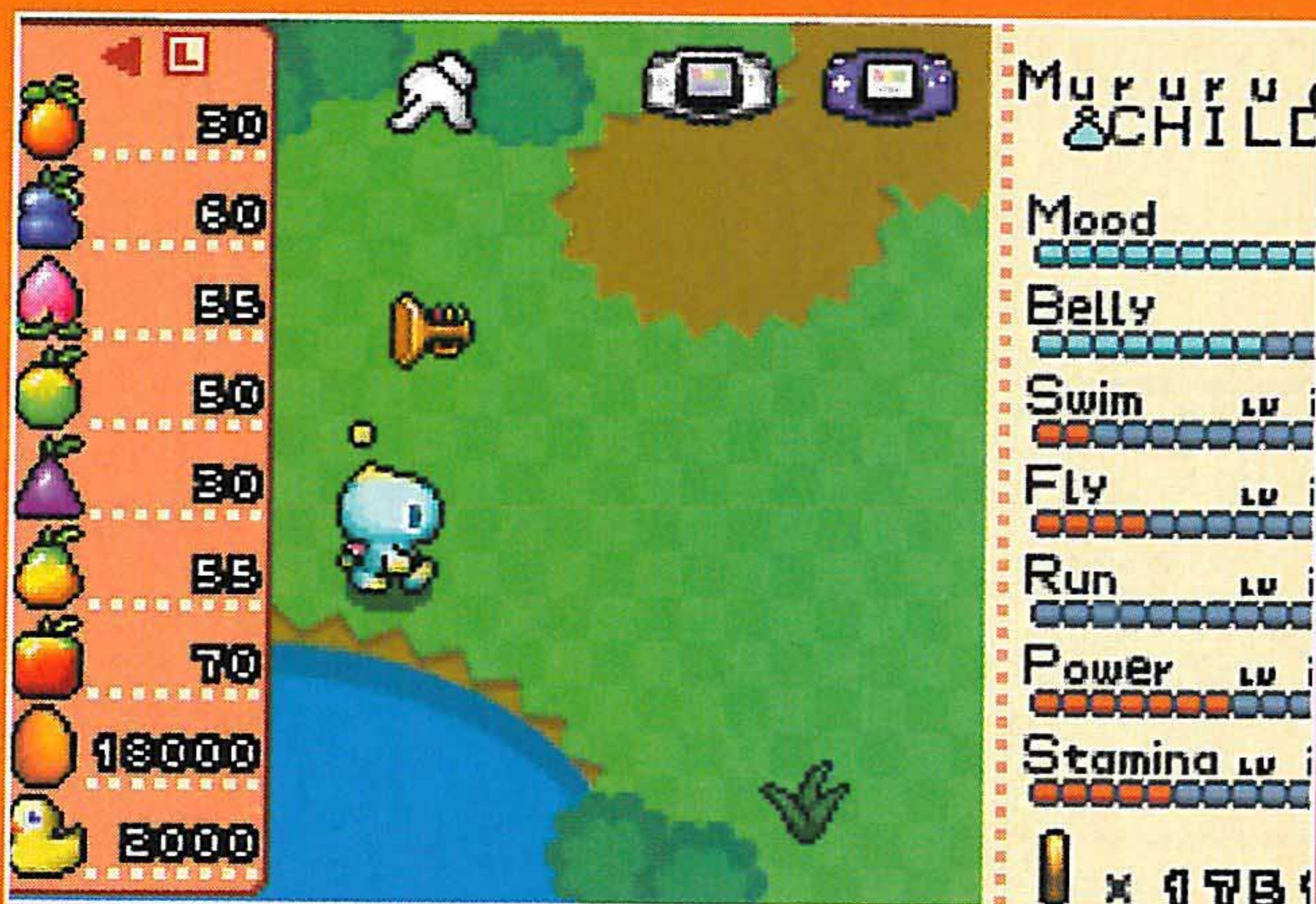
cette option si vous n'avez pas *Sonic Advance*, les données du Tiny Garden étant envoyées via le câble link. L'intérêt est de pouvoir continuer à faire évoluer votre Chao en dehors du GameCube. Pour cela, toutes les options de la version GBA sont disponibles. Notamment l'achat de fruits et d'œufs. Voici un tableau qui vous présente les différents fruits trouvés dans le Tiny Garden et leur influence sur les Chao.



Fruits	Prix	Swim	Fly	Run	Power	Stamina	Humeur
Fruit 1	30	+30	-20	-20	+30	+10	+1
Fruit 2	60	+20	+50	-10	-10	+30	-
Fruit 3	55	+40	-30	+40	-30	+20	+2
Fruit 4	50	-	-10	+30	+40	+20	-1
Fruit 5	30	-20	+30	+30	-20	+10	+1
Fruit 6	55	-30	+40	-30	+40	+20	+2
Fruit 7	70	+30	+10	+30	+20	-50	-3

## LES OEUFS DE LA GBA

Quant aux œufs, ils sont extrêmement rares et chers. Il vous faudra énormément de temps et de patience pour pouvoir les acheter. Mais la surprise est à la hauteur de l'attente, et c'est toute une nouvelle gamme de Chao spéciaux qui vous attend. Du Chao d'or au Chao améthyste, ce ne sont pas moins de 11 Chao différents aux noms de pierres précieuses qui sont accessibles par ce moyen. Si vous désirez en faire la collection, il vaut mieux vous y mettre à plusieurs et vous les échanger, vous gagnerez beaucoup de temps.





**bigben**  
interactive

# GUILTY GEAR X ADVANCE EDITION



Game Boy Advance est une marque déposée par NINTENDO

© Sammy 2002/1998-2002 ARC SYSTEM WORKS Co., Ltd.

**GAME BOY ADVANCE**

 **Sammy**

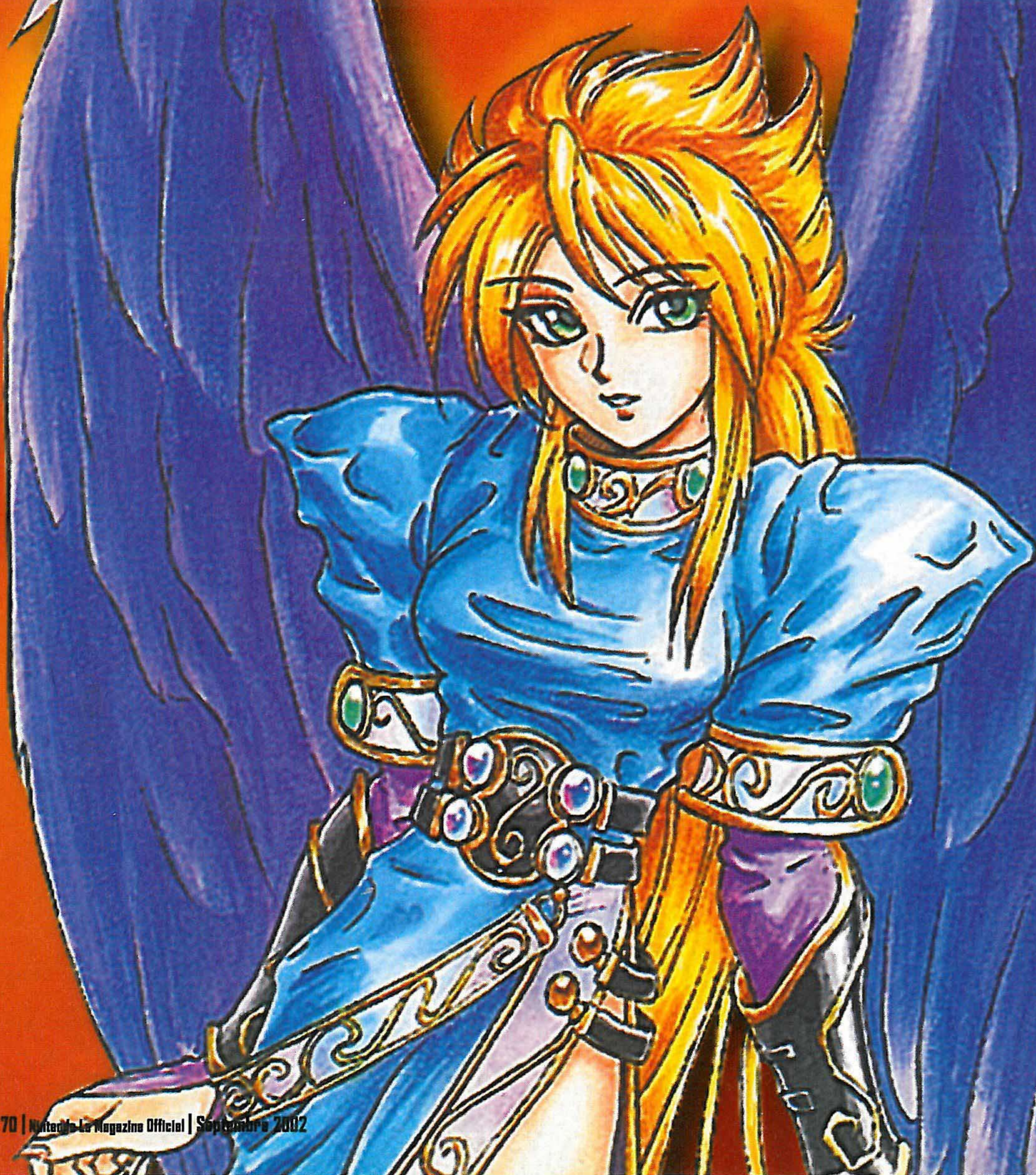
**POUR TOUS PUBLICS** ✓  
SOURCE DES SERVICES DE SERVICES DE L'UNION

**MMV**  
Marvelous Entertainment Inc



# BREATH OF FIRE II

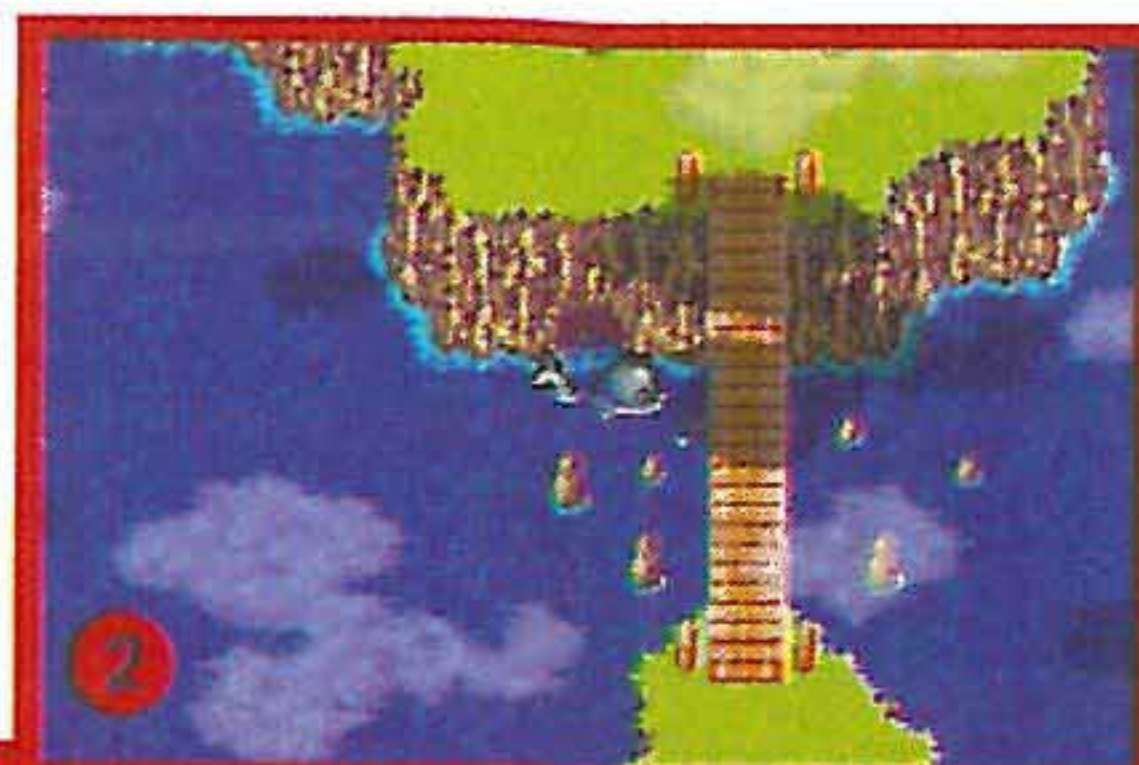
La suite de *Breath of Fire* contient, comme son aîné, de nombreux secrets. Grâce à ces quelques aides de jeu, vous saurez comment les découvrir. De plus, une carte détaillée vous permettra de vous retrouver dans le monde immense de *Breath of Fire 2*. Wonder





## DÉLIVRER SPAR

Dès le début du jeu, Spar est enfermé dans une cage du carnaval près de Hometown ①. Vers la moitié du jeu, un événement détruit tous les arbres de la forêt qui entoure Gate. Il vous faut Spar pour comprendre ce qui s'est passé. Las, le tenancier du Carnaval refuse de le délivrer et veut qu'il soit tué dans un show sanglant. Il daigne seulement ne pas le tuer si vous acceptez de capturer un Uparupa. Ces bêtes se cachent dans une caverne marine au sud de Coursair ②. Après avoir traversé ces cavernes, discutez avec les personnages présents pour apprendre comment les capturer. Il faut poser de la nourriture, des Owlnut, devant leur repaire et attendre qu'ils la prennent pour les affronter. Pour avoir ces fruits, allez à l'ouest de Windia. Après les montagnes, il y a une maison qui borde une forêt ③. Traversez la maison, entrez dans la forêt et affrontez le monstre qui garde les Owlnut. Prenez-les et retournez dans la caverne des Uparupa. Il y a huit antres d'Uparupa, mais seule la seconde en partant de la gauche vous permet d'en capturer un ④. Posez le fruit et reculez de quelques pas. Une fois que la bête est sortie et qu'elle a attrapé le fruit, foncez sur elle et combattez-la. À la fin du combat, elle se laisse capturer, et vous pouvez retourner au Carnaval. S'ensuit un combat contre le tenancier et la libération de Spar. Ensuite, retournez à la caverne des Uparupa pour libérer celui que vous avez capturé, il vous récompensera par une nouvelle épée, sympa !



## OÙ EST BLEU ?

Seul personnage commun avec le premier épisode, Bleu est aussi l'unique personnage caché du jeu. Pour l'avoir, il faut d'abord avoir réveillé Grandpa, la baleine. Ensuite, allez au sud de Highfort, dans le désert. Descendez le long des montagnes, puis remontez le long de l'autre versant. Il y a comme un tourbillon dans le sable du désert. Allez dedans pour vous retrouver devant ce qui reste de Wisdon, la ville mouvante du premier épisode ①. Bleu n'est pas présente. Discutez avec les fantômes, puis allez à l'académie de magie de Hometown ②. Montez au premier étage et allez discuter avec les étudiants de la salle de gauche. Parmi eux se trouve Bleu, transformée en humaine. En discutant, elle reprend son véritable aspect et intègre le groupe.

## KARN ET BO

Ces deux personnages issus du premier volet peuvent être rencontrés sur l'île la plus au nord de la carte ①. Ils ne viendront pas avec vous, mais leur île est très intéressante. En effet, la majorité des monstres qui l'infestent sont ceux qui rapportent le plus de points et d'or ②. Idéal pour monter les niveaux des personnages.



## GOBI LE MARCHAND

C'est vrai qu'il ressemble au Gobi du premier épisode, mais l'homme-poisson que vous pouvez attraper dans les lieux de pêche est Maniro, un marchand ambulant qui vous propose quelques affaires. Pour l'avoir, équipez-vous d'un Gold comme appât et visitez les différents lieux de pêche, notamment celui qui est juste à côté de Whale Cape. Quand Maniro apparaît ①, attendez qu'il soit le plus proche possible

de vous pour lancer votre ligne, afin d'éviter au maximum de la casser. Ensuite, discutez avec lui ② et faites vos courses.





## LA VILLE VOLANTE

Vous pouvez faire voler Township, la ville qui vous sert de base secrète. Tout d'abord, allez à Guntz, dans la maison en haut de l'escalier. Regardez derrière la bibliothèque de droite pour entrer dans la cave ❶. Vous y trouverez Eichichi, une jeune fille éprise des machines. Répondez " machine " à sa question et quittez les lieux pour aller à Township. Allez dans le puits et discutez de nouveau avec Eichichi, qui vous parlera de machines volantes. Ensuite, plus tard dans le jeu, lors du combat contre la machine infernale à Evrai, ne tapez en aucun cas sur l'homme emprisonné au centre. Éliminez d'abord l'œil de droite (celui qui soigne) puis les deux autres ❷.

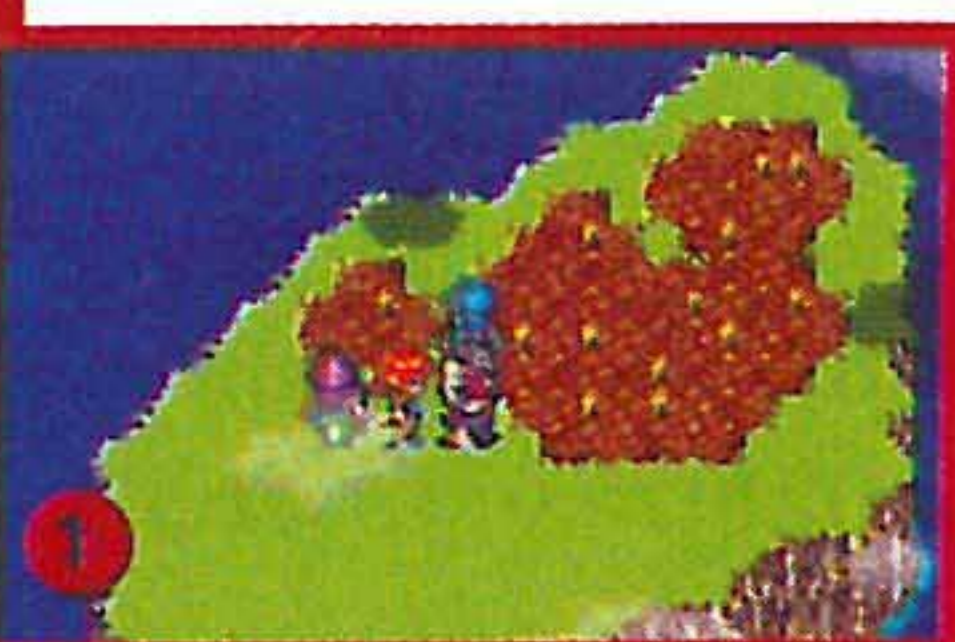
Le combat se terminera, Evrai sera détruite, mais l'homme sera bien vivant. Heureusement, c'est le père du héros. Retournez dans le puits à Township pour voir la scène entre Eichichi et votre père ❸. À la fin de cette scène, Township s'envole, et vous pouvez la diriger où vous voulez.



## LES SHAMANS

Il y a six Shamans dans *Bof 2*. Ces femmes douées du pouvoir de fusion partent directement à Township quand vous les rencontrez. Ensuite, dans la pièce attenante de la maison principale de Township, elles pourront s'unir à vos personnages pour les rendre plus puissants, voire les transformer. Voici où se trouvent les six Shamans :

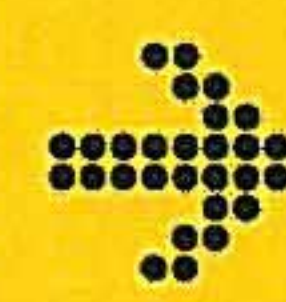
- Sana, Shaman du feu ❶ : elle est dans la forêt au nord de Capitan, elle fait partie intégrante du scénario, et vous ne pouvez la rater.
- Seso, Shaman de l'Eau ❷ : elle est dans la tour de la Sorcière, au nord de Simafort. Une fois que la Sorcière a été défaite, allez dans la salle des chaînes et utilisez celle de droite pour atterrir à gauche. Allez dans la salle suivante et montez l'escalier pour la trouver.
- Spoos, Shaman du Vent ❸ : Vous ne pouvez la rater, car elle fait partie du scénario, elle est en haut de SkyTower et vous aide à chasser le brouillard qui vous empêche de passer vers Farmtown.
- Solo : Shaman de la Terre ❹ : Lorsque vous êtes à Farmtown et que vous aidez la mère de Rand à défricher son champ, n'utilisez pas de magie. Ensuite, au Temple de Namanda, faites une énorme obole dans la pièce du fond (genre 2000 PO). Lorsque vous aurez détruit la Grande Église de St Eva, revenez au champ de la mère de Rand pour y trouver Solo.
- Seny : Shaman Holy ❺ : À l'Église de Bando, après avoir visité les souterrains et vaincu le boss, allez dans le couloir aux interrupteurs. Entrez par la porte quand l'interrupteur est dans la première position pour trouver Seny.
- Shin : Shaman Devil ❻ : À Gate, une fois que le Dragon s'est élevé. Entrez dans la caverne de gauche pour la trouver.



Voici un tableau qui récapitule toutes les transformations dues aux Shamans, avec les pouvoirs affiliés.

NOM	SHAMANS	RÉSULTAT	POUVOIRS
Bow	Holy + Devil	Robot	Spry : En combat, attaque sur tous les ennemis.
Jean	Holy	Homme-poisson bleu	Chop : En combat, fait 999 points de dégâts.
Katt	Devil	Chat bleu	Charge : En combat, charge l'énergie pendant un tour pour une super-attaque ensuite.
Nina	Holy + Vent	Ange	Bannissement : En combat, fait fuir les ennemis.
Rand	Terre + Feu (ou Eau)	Petit sanglier	RAS.
Spar	Eau	Petite fille	Spores : En combat, endort ou réveille les alliés.
Spar	Terre	Oignon	Bud : En combat, focalise les attaques sur un seul ennemi.
Spar	Feu et Devil	Dragon plante	Nature : En combat, fait appel à la nature.
Sten	Feu + Vent	Singe-robot	Échange : En combat, échange un groupe d'ennemis avec un autre.





## LES HABITANTS DE TOWNSHIP

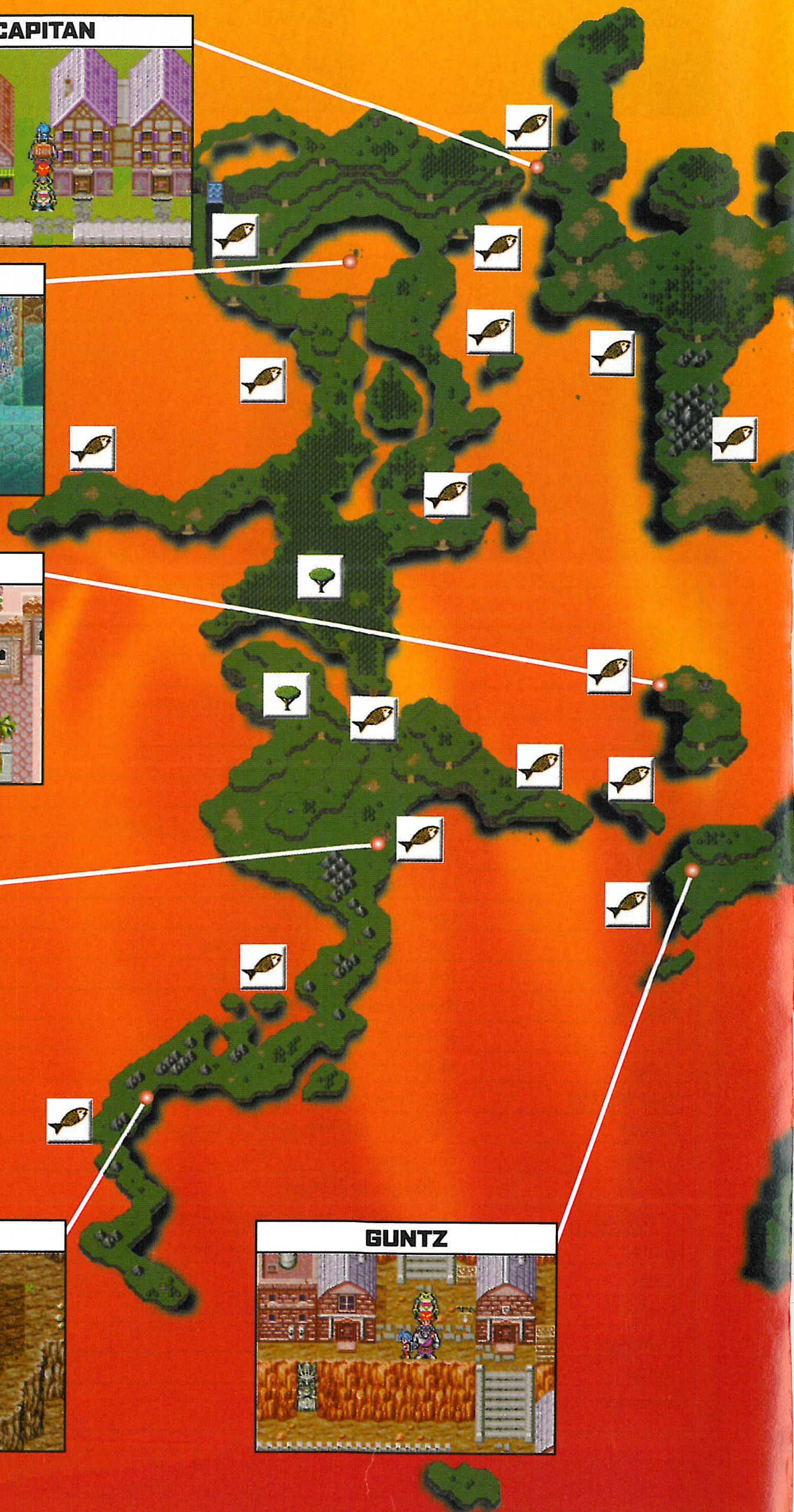
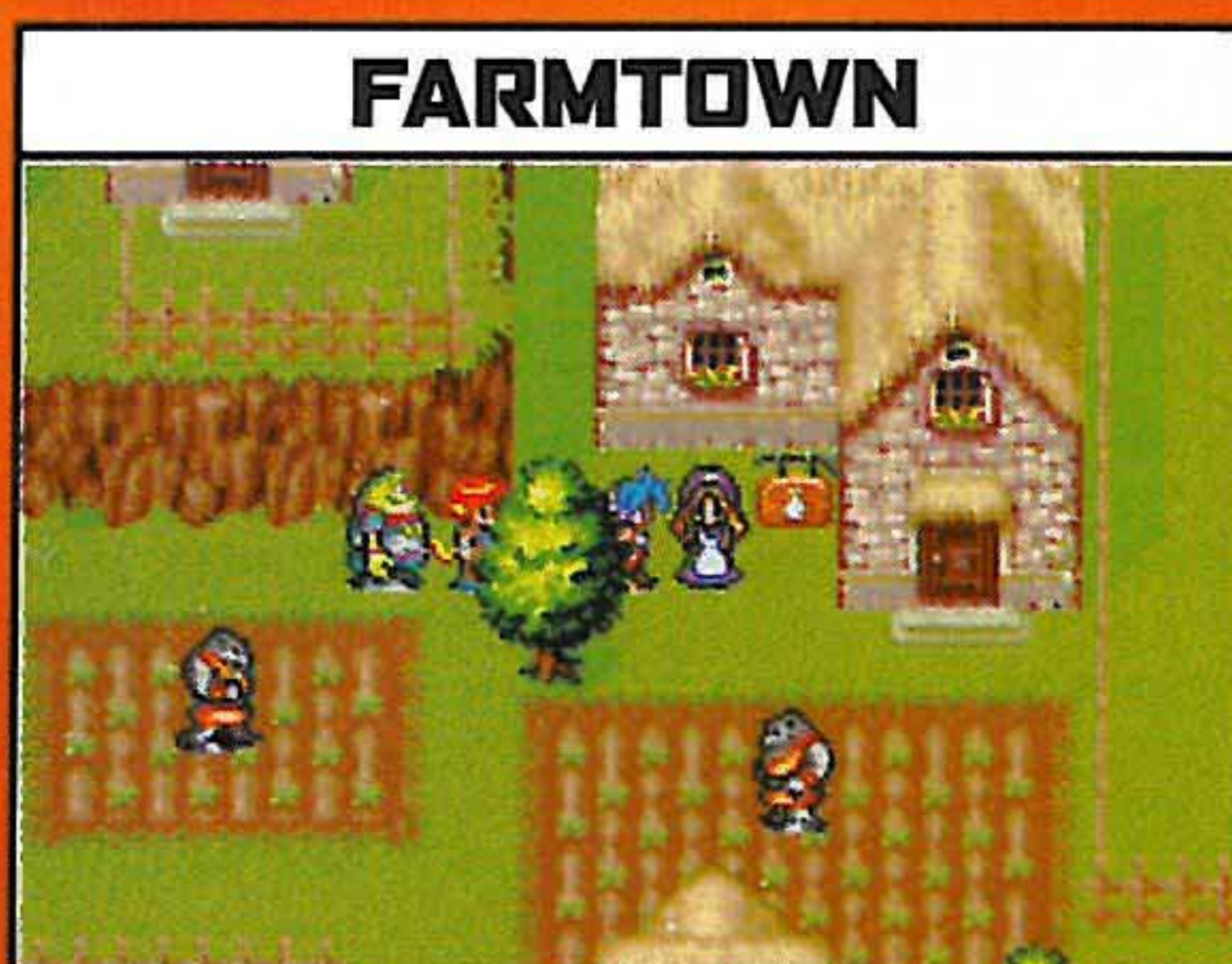
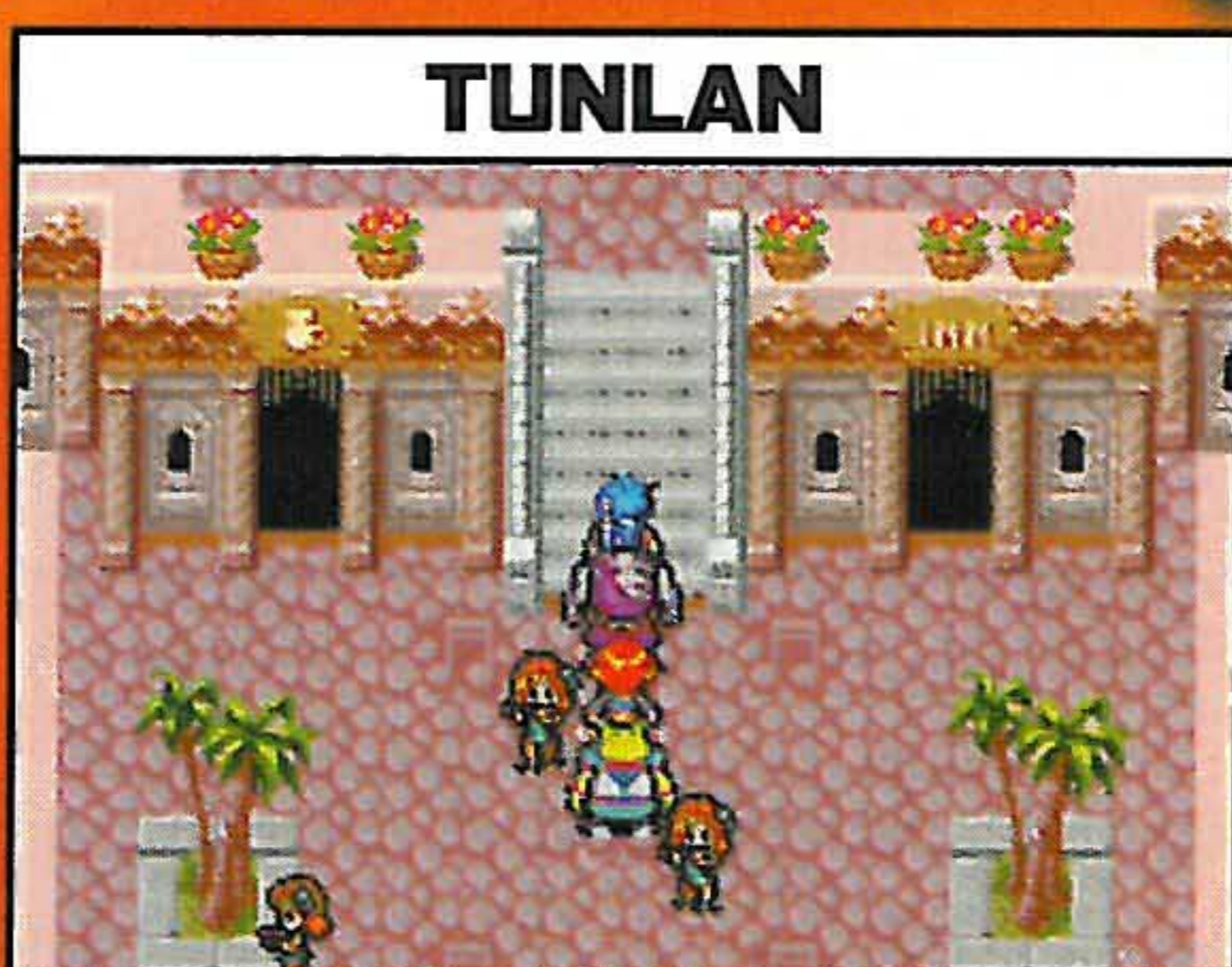
Base de repli du groupe de héros, la ville de Township commence à prendre de l'importance quand vous rencontrez les charpentiers de Capitan. Il y a 3 charpentiers à Capitan, chacun ayant son propre style. Une fois que vous avez choisi un charpentier, vous ne pouvez en changer. Gardez donc son style jusqu'à la fin du jeu. Le premier a un style classique médiéval ① et vous propose en prime un petit jeu de cuisine. Le second a un style oriental et propose un café qui est une mine de renseignements. Enfin, le troisième a un style forestier ② et propose un jeu d'Othello. Au bout d'un moment, il construira 3 maisons, puis 3 nouvelles encore plus tard. Lors de vos pérégrinations, vous rencontrez des gens qui sont disposés à venir habiter dans ces 6 maisons. Le problème, c'est qu'il y a 26 habitants dans le vaste monde pour seulement 6 habitations. Voici un tableau qui récapitule chaque habitant, avec le lieu où vous le rencontrez et ce qu'il vous apporte.



NOM	LIEU	OCCUPATION
Poo	Étage du Pub de Coursair	Vend une Moondrop pour 1 000 PO.
Kay	Église de St. Eva à Coursair	Immunise contre le poison.
Heckeller	Maison près de la vôtre à Hometown	Armurier.
Watts	Carnaval à Tunlan	Maison des énigmes.
Back	Armurerie de Guntz	Accroît temporairement la défense.
Win	Repaire des Joker	Change la couleur des Fenêtres.
Lemmon	Étage de la maison de gauche à Capitan	Armurier.
Maclean	Baie près de Whale Cape	Lieu de pêche secret.
Brockden	Caverne qui mène à Gate	Ouvre un Dojo.
Azuza	Caverne du Mt.Fubi	Lieu de chasse secret.
Woopi	Église de St.Eva à Hometown	Diseuse de bonne aventure.
Mancotti	Toilettes du Pub de Coursair	Soit-disant vous remboursera un jour...
Baretta	Armurerie de Windia	Armurier qui s'améliore avec le temps.
Cat	Maison à l'ouest de la Grande Forêt	Lui parler avec Katt transformée en Chat Géant.
Locker	Maison de droite à Capitan	Peintre en bâtiment.
Vieil Homme	Maison à Guntz	Armurier.
Barose	Ville de l'enfance dans la mémoire de l'arbre	Enseigne des sorts secrets.
Garber	Farmland	Améliore votre arme.
Martin	Auberge de Tunlan	Vous donne 5000 PO si vous ne lui en donnez pas 3000.
El (Elfara)	Tunlan après avoir soigné la reine	Garde Township.
Hanz	Maison de Hometown proche de la vôtre	La meilleure échoppe.
Dozo	Labyrinthe de Windia	Ouvre un Dojo.
Surfy	Péninsule au nord-est de Tagwood	Banquier.
Summer	Tunlan	Musicien.
Daiye	Auberge de Windia	Poissonnier.
Salvador	Simafort	Sculpteur.



# LE PLAN DU MONDE

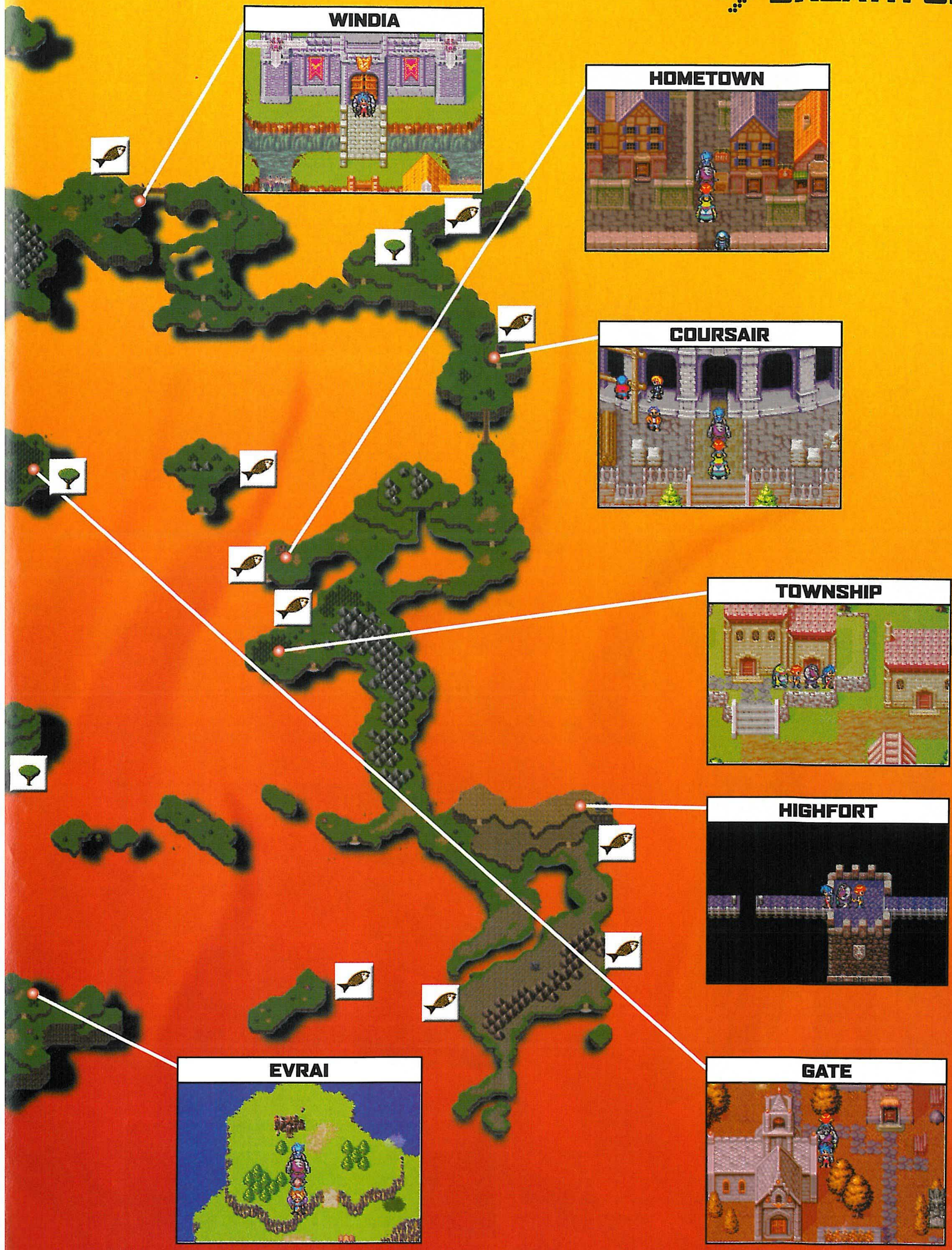


## LÉGENDES

 Lieux de pêche

 Arbre de Sagess







# GOLDEN SUN

La fin du jeu approche, mais les périples, encore nombreux, ne feront pas long feu avec les plans qui suivent...

Stonehenge



## TOLBI

Tolbi est en fête. De nombreux minijeu sont proposés au public en attendant le début du grand événement au Colysée.



TOLBI



## COMMENT LIRE LES PLANS

- A** : indique le passage d'un plan à un autre, dans le même niveau.
- 1** : zoome sur une action du plan.

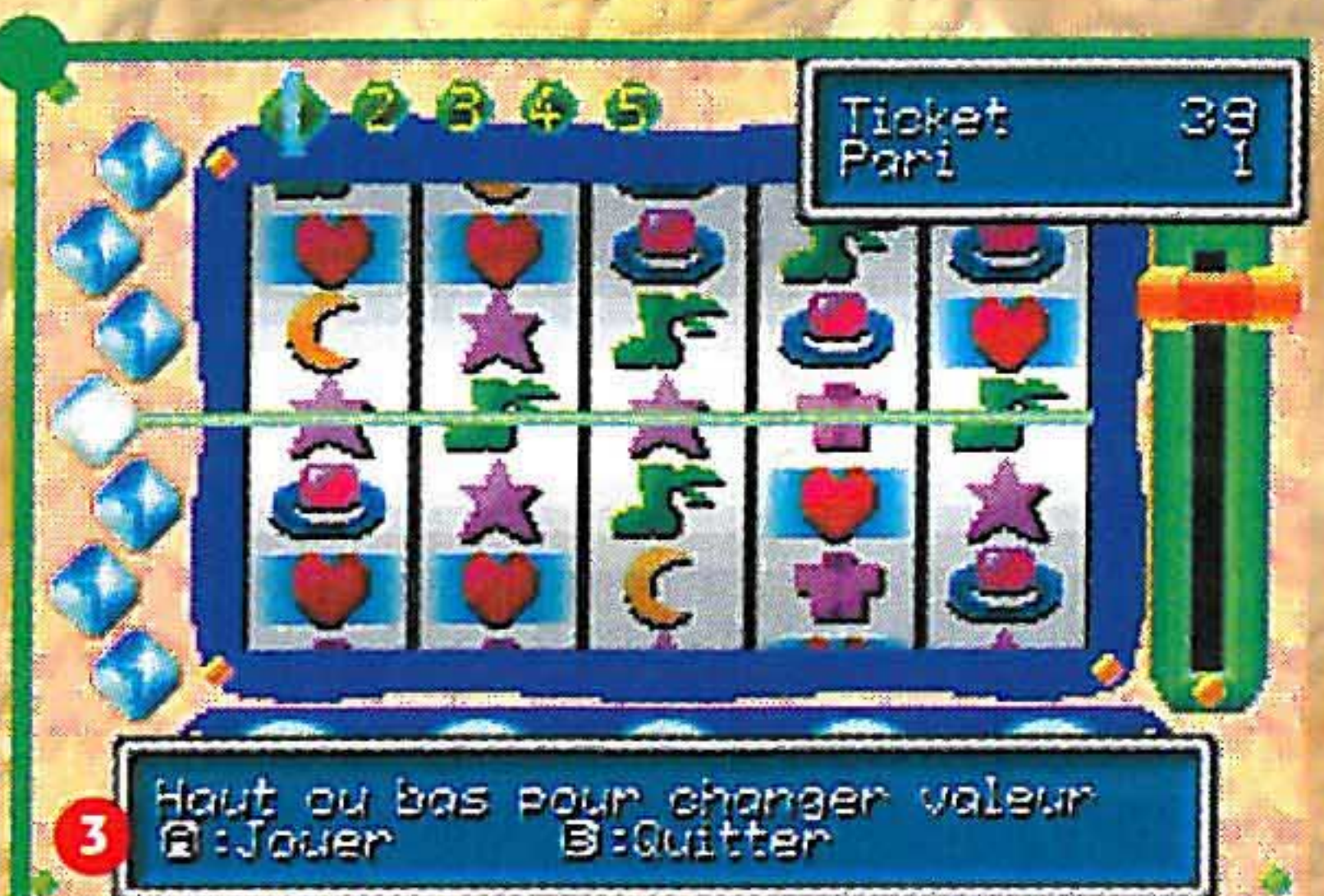




Placez-vous dos à la fontaine de la Chance et lancez une pièce ou un porte-bonheur. Atteindre la bulle de la cible avec une pièce vous rapporte 20 fois la mise tandis qu'un porte-bonheur dans le mille vous rapporte un objet considéré comme une relique. Plusieurs objets sont proposés, donc n'hésitez pas à utiliser tous les porte-bonheur que vous avez en stock.



Le prix d'une partie de dés du Destin est de 230 pièces d'or. On lance deux dés sur un tapis de jeu divisé en six zones numérotées de 1 à 6. On garde les deux valeurs affichées par les dés, plus les deux nombres désignés par les zones numérotées sur lesquelles se sont arrêtés les dés. Une paire rapporte la mise x 1, deux paires rapportent la mise x 2. Un brelan : mise x 3. Un carré : mise x 15 ou x 25.



Les tickets de jeu récupérés auprès des marchands permettent de jouer au Jackpot. Le principe consiste à aligner le même symbole sur les cinq rouleaux. Vous disposez de cinq essais par partie.



La répartition des djinns n'est pas équilibrée, comme l'atteste cette nouvelle étape dédiée à l'adoption d'un djinn. Juste avant de franchir le portique d'entrée de la ville, longez la falaise sur la droite. Utilisez la compétence psy Bourgeon pour faire pousser le lierre. Après vous être hissé sur la corniche, lancez un Frimas sur la flaqué d'eau. Pour finir, entrez dans la ville et utilisez le pilier de glace qui est accessible près de l'auberge pour récupérer Braise.



La rumeur colporte des bruits relatifs à la disparition de Lord Babi. Vous aurez la confirmation de cette nouvelle en essayant d'accéder au palais, situé au nord-ouest de la ville. À l'intérieur, l'intendant s'informe auprès des gardes de l'état des recherches. À partir du palais, un souterrain vous permet d'entrer dans le Colysée pour y assister à deux épreuves qualificatives en tant que spectateur.



## LA CAVERNE D'ALTMILLER

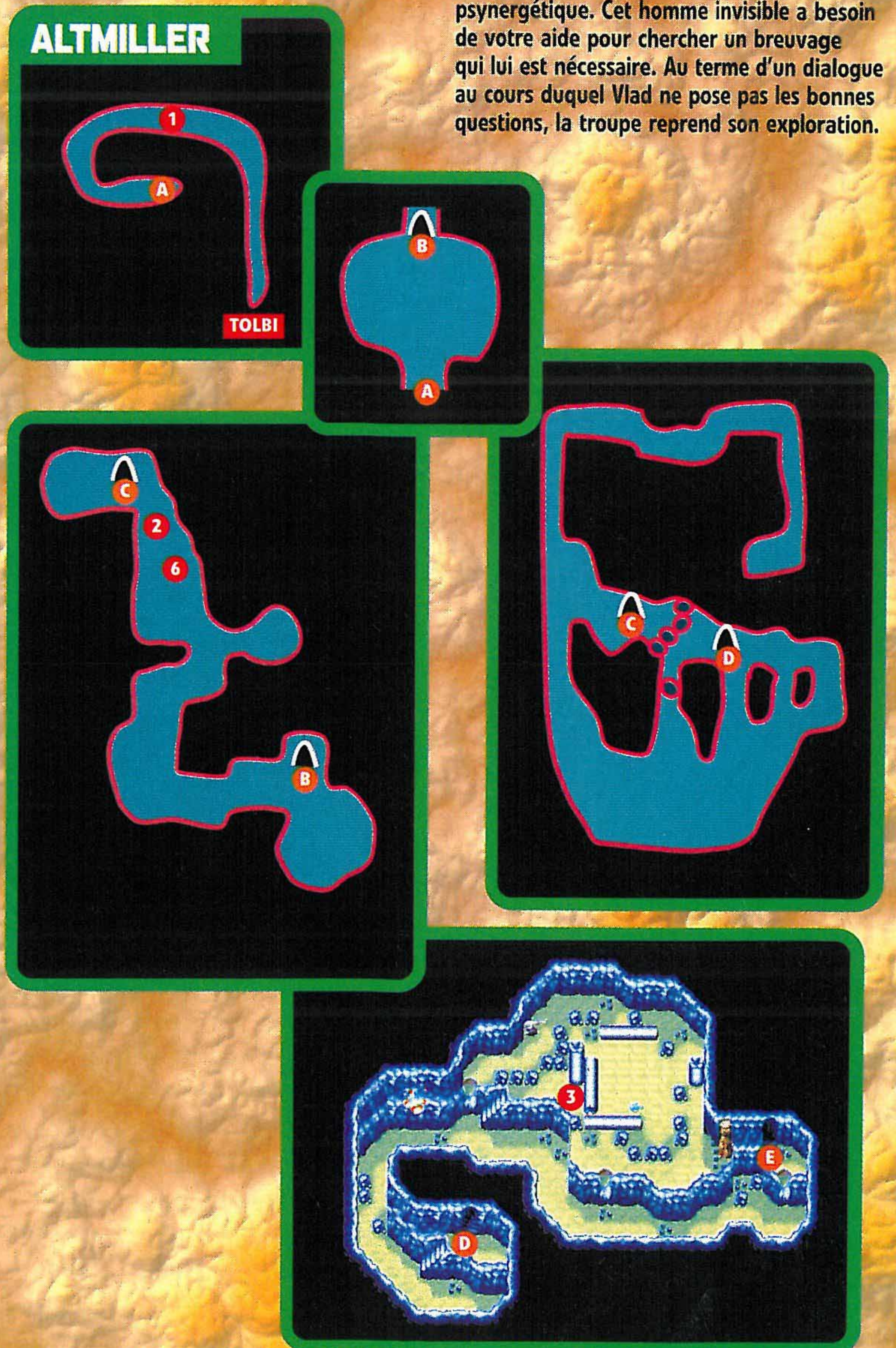
Votre quête amène la petite troupe à l'entrée de la ténébreuse caverne d'Altmiller. Elle se situe au nord de Tolbi, mais un petit crochet par le sud-ouest est nécessaire pour trouver un pont permettant d'y accéder.



L'exploration de la caverne nécessite une torche que Vlad possède par défaut. À mesure que vous progressez dans le premier couloir, l'éclairage diminue jusqu'à se limiter à un pâle halo entourant le héros.



La seconde grotte est entièrement plongée dans les ténèbres, à l'exception de quelques portions éclairées. La progression linéaire ne pose aucun problème. Après quelques combats de routine, vous tombez nez à nez avec une silhouette entourée d'une aura psynergétique. Cet homme invisible a besoin de votre aide pour chercher un breuvage qui lui est nécessaire. Au terme d'un dialogue au cours duquel Vlad ne pose pas les bonnes questions, la troupe reprend son exploration.

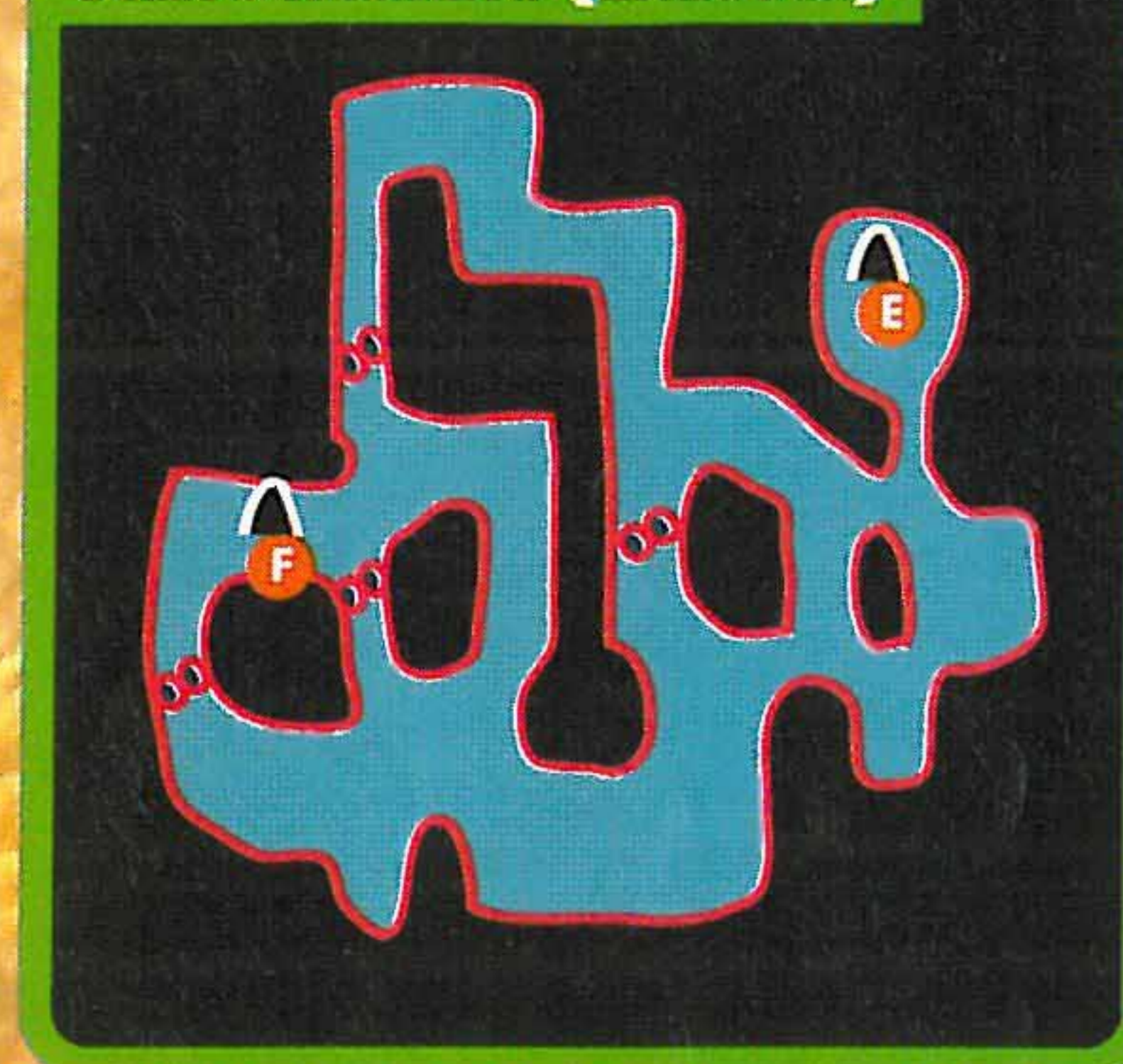






La cinquième caverne est de nouveau éclairée. On y aperçoit un djinn de Jupiter que vous pourrez atteindre après avoir résolu un nouveau puzzle à base de rondins roulants. Prenez le temps de repérer les colonnes verticales qui se confondent judicieusement avec les rondins. Poussez le premier rondin vers la droite, puis celui du bas vers le haut. Transformez la flaqué d'eau en pilier de glace et passez derrière la colonne. Poussez le rondin horizontal contre le pilier de glace. La suite est un jeu d'enfant pour positionner les rondins comme sur la photo. Affrontez le djinn Bise avant de gagner le secteur suivant, de nouveau plongé dans l'obscurité.

ALTMILLER (SUITE)



Vous voici dans la salle mentionnée par l'homme invisible. Avant toute chose, utilisez Vision pour noter la couleur des 5 rochers présents dans la salle. Tournez celui de gauche, puis celui de droite. Des lumières colorées correspondant aux différents rochers se mettent à tourner devant vous jusqu'à désigner une couleur. Tournez ensuite le rocher de la couleur indiquée. Après une nouvelle ronde des lumières désignant le dernier rocher à tourner, une porte apparaît dans le mur du fond.



Après un bref passage dans l'obscurité, vous débouchez dans une nouvelle salle éclairée. La disposition de la salle et les rondins laissent augurer un puzzle complexe. C'est un attrape gogo, puisque en fait il vous suffit de contourner l'obstacle en empruntant la corniche sud.



Après avoir récupéré la précieuse potion, retournez voir l'homme invisible. Il s'agit bel et bien de Lord Babi, qui vous invite à venir le voir à l'issue de la finale du Colysée. Bien sûr, cette acte héroïque vous donne le droit à une *Wild Card* pour participer à la compétition.



LE COLYSÉE

QUART DE FINALE



Lord Babi ne pourra s'entretenir avec Vlad qu'à l'issue du tournoi du Colysée, auquel il souhaite le voir participer. De fait, le héros est qualifié d'office pour la finale. Une fois aux portes du Colysée, les gardes font entrer le groupe en expliquant que seul Vlad peut prendre part aux épreuves, les autres personnages étant de simples supporters et ne pouvant donner un coup de pouce que lorsque cela est possible. Dernier point : Vlad ne pourra utiliser que le matériel qu'il trouvera au cours de ces épreuves, à quelques exceptions près...



La première épreuve se divise en 4 puzzles. Vos 3 compagnons peuvent chacun se placer devant l'un des puzzles, et éventuellement interagir sur celui-ci avec la synergie adéquate. Vlad peut ainsi gagner du temps. Pour obtenir une bonne répartition des compétences, vous serez sans doute amené à réorganiser l'attribution des rares objets que vous aurez pu conserver ainsi que les djinns, pour que Vlad dispose de sorts de soins. Pour le puzzle Défi rocailleux, sélectionnez une personne dotée de la compétence Déplacer. Lorsque son tour d'intervenir arrive, déplacez le tronc d'arbre d'un cran sur la gauche, afin de créer une plate-forme d'appui pour Vlad.



Pour le puzzle Tuyauterie, optez pour un personnage doté de la compétence Inonder. À son tour, celui-ci pourra alors remplir la vasque vide permettant de mettre la dalle à niveau. Cela évitera à Vlad de déplacer la canalisation.





Pour la zone Pont Sanfon, choisissez un personnage disposant de la compétence Bourgeon. En faisant pousser le lierre, Vlad peut éviter une chute, synonyme de perte de temps en cas de mauvais timing au moment de franchir les ponts articulés.



Votre premier opposant est Azart. En prévision des adversaires suivants, économisez vos précieux objets. Durant ce combat, alternez une attaque à l'épée et un sort de soins. Si d'aventure vous vous retrouviez à cours de PP, une grosse invocation devrait l'achever. En cas d'échec, cette défaite sera considérée comme un cauchemar, et Vlad se réveillera à l'auberge. Tout sera à recommencer.



Aucun de vos compagnons ne peut préparer le terrain. Débrouillez-vous seul lors du croisement du Bûcheron, en prenant le temps de vider le coffre en contrebas.



## LE COLYSÉE



## DEMI-FINALE



Comme lors du premier tour, vos compagnons peuvent se placer devant l'un des 5 puzzles composant la seconde épreuve. Pour le puzzle Mini Laby, choisissez un personnage disposant de la psynergie Déplacer. Ainsi, vous pourrez faire glisser le tronc du milieu d'un cran vers la gauche. Cela créera un raccourci pratique pour Vlad.



Placez ensuite un personnage doté de la compétence Frimas à l'emplacement du troisième puzzle (Roule-Rondin). Et c'est bien entendu la flaque de gauche qu'il convient de transformer en pilier de glace.



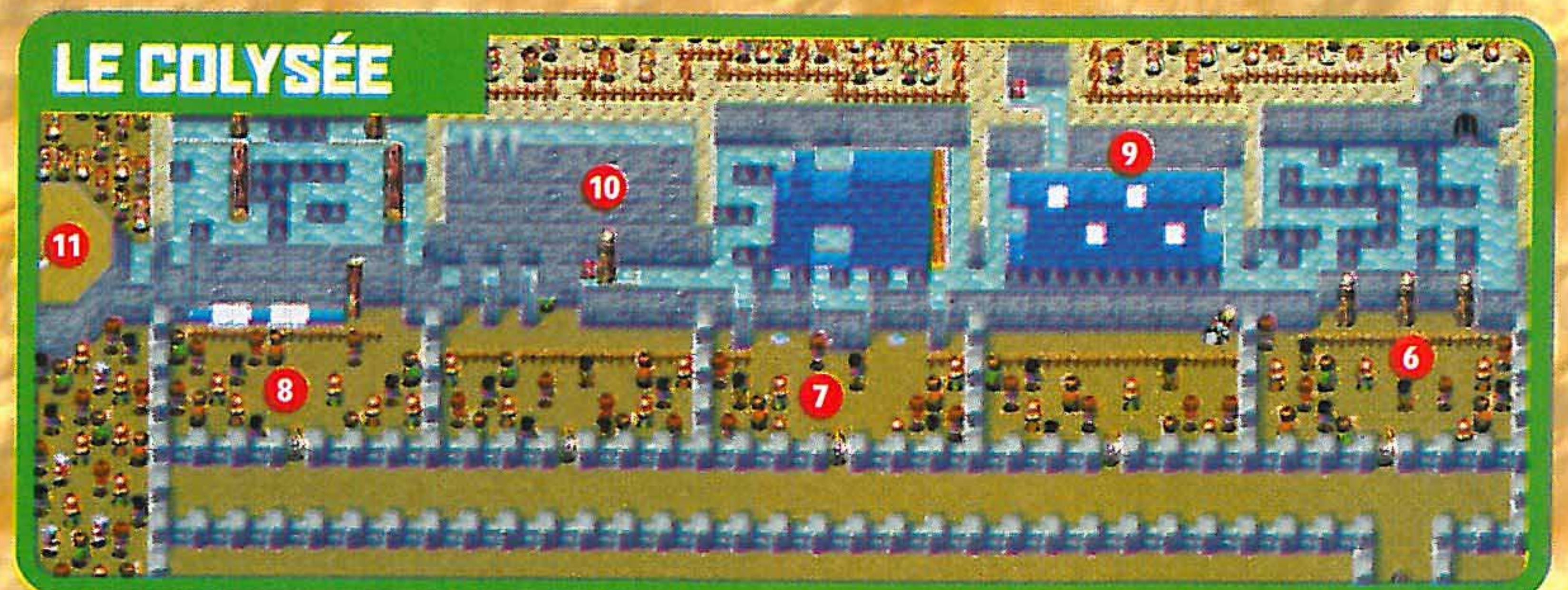
Il est également possible d'intervenir dans le cinquième puzzle intitulé La Planche. L'idée consiste à sectionner le rondin à l'aide de la compétence Force, afin d'en faire un pont de fortune à l'attention de Vlad.



Vlad doit se débrouiller seul lors du puzzle Sol-Décolle. Il convient de sauter d'une dalle mobile à l'autre, lorsque celles-ci se croisent dans l'axe horizontal. Prenez le temps de collecter la Noisette dans le coffre accessible par la quatrième dalle.



Le Mur constitue le cinquième et dernier puzzle du second tour. Pour atteindre le coffre, utilisez la compétence Déplacer, afin de tirer le tronc vers vous, libérant ainsi un espace pour l'atteindre via une phase d'escalade sur le mur. Remontez ensuite au sommet de la corniche, et sautez par le toboggan du milieu pour rejoindre le centre de l'arène.



## LE COLYSÉE



Face à Satrage, le coup d'épée alterné avec un soin ne suffit pas. D'entrée de jeu, balancez une grosse invocation. Lors des tours suivants, faites les soins nécessaires dès que vos PV descendent en dessous de 100. Lorsque au début d'un nouveau round vous avez suffisamment de PV pour encaisser une attaque, reliez l'un des djinns jusqu'à ce qu'une nouvelle grosse invocation soit disponible.



## FINALE



La finale comporte six puzzles. Pour le premier, la Balance de Justice, l'un de vos compagnons peut préparer le terrain à l'aide de la compétence Frimas. Congelez la plaque placée sous le plateau droit de la balance.



Pour la section des Marches, l'un de vos compagnons peut également intervenir grâce à la compétence Déplacer. En décalant d'un cran à droite le tronc d'arbre, Vlad pourra gagner quelques précieuses secondes lors de son passage.



Le tapis roulant du Chemin sans Fin peut être arrêté en propulsant le tronc d'arbre sur le tapis afin d'en bloquer le mécanisme. La compétence Force est alors requise.

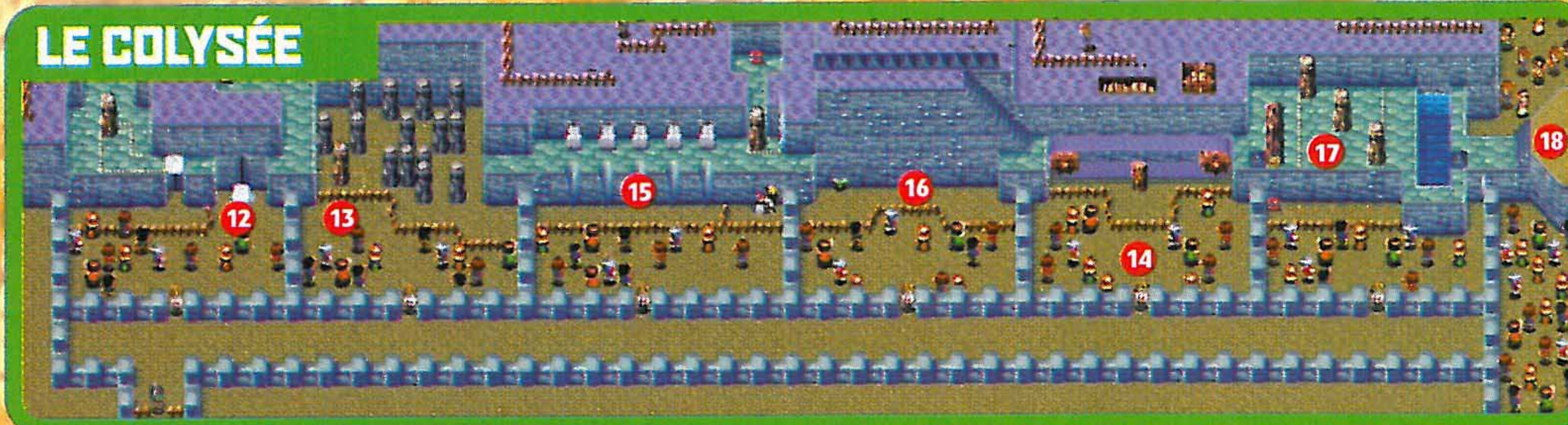


Le secteur du Précipice consiste en une succession de pistons n'ayant qu'un objectif : vous faire tomber de la corniche. Placez-vous contre le mur au niveau du premier piston et courez à droite. Cela peut paraître idiot, mais les pistons sont synchronisés par rapport à votre vitesse de déplacement.



Vlad doit se débrouiller seul lors du passage de la zone Varappe. S'il possède la compétence Bourgeon, utilisez-la sur la pousse de lierre. La durée d'incantation du sort est plus rapide que l'ascension en varappe.

## LE COLYSÉE



La section à Rondins est un peu délicate, car une fausse manœuvre aura tôt fait de vous barrer l'accès au coffre. Avant de pousser le rondin roulant, déplacez les troncs de façon à les plaquer contre le mur du haut. La voie menant à l'arène est ouverte, mais prenez le temps de collecter le somnifère dans le coffre.



L'autre finaliste se nomme Navampa. Si vous avez conservé les objets trouvés au cours des trois manches, vous pouvez vous en sortir sans sort de soins. Des djinns plus offensifs peuvent remplacer ceux qui immobilisent seulement l'adversaire, et 2 invocations à 4 djinns permettent d'en venir à bout. Assurez-vous de ne pas descendre en dessous de 100 PV. À l'issue du combat, Vlad s'effondre de fatigue. Après un repos réparateur, l'entretien avec Babi vous oriente sur le phare de Vénus. Avant de quitter le palais, emparez-vous de la Pierre d'Ombre dans la chambre de Babi.



## LA CAVERNE DE GONDOWAN

Vlad et ses compagnons doivent retrouver Iodem au passage de Gondowan. Mais auparavant, un petit crochet par la caverne du même nom s'impose. Cap au sud-est de Tolbi, le long de la mer intérieure.



Dès l'entrée de la caverne, le couloir part en fourche. À droite comme à gauche, un rocher obstrue le passage. Prenez à gauche et utilisez la compétence psy Soulever pour dégager le passage.







## GONDOWAN



Après avoir pillé deux coffres, utilisez la compétence Déplacer pour dégager la souche. Outre la possibilité de continuer, cela offre un raccourci pratique pour retourner vers Tolbi. Dans cette même salle, poussez dans l'eau le tronç entravant votre progression et rejoignez l'air libre non loin de Kalay.



## LUNPA

Un long périple vers le nord attend nos amis. La grotte de Gondowan débouche au sud de Kalay. Il convient de retourner à pied jusqu'à Vault, puis, de là, prendre

vers le nord-est jusqu'aux portes de Lunpa, toujours interdite d'accès. Le groupe peut néanmoins visiter la caverne de Lunpa à quelques encablures de là.



Cette petite caverne est fermée par une lourde porte métallique. Utilisez la compétence Frimas. Le pilier de glace ainsi créé soulève la porte le temps de vous permettre de passer. Vous déboucherez peu après en plein cœur du village de Lunpa.



Contournez la ville en suivant la corniche. Arrivé au niveau du cercle de pierre, utilisez une nouvelle fois la compétence Vision. Une espèce de gemme scintillante apparaît. Utilisez le bouton Action à cet emplacement pour révéler l'entrée d'une nouvelle caverne. Six coffres s'y trouvent.



Au nord de la ville, à proximité de l'échelle, utilisez la compétence Vision. Durant l'effet du sort, utilisez Frimas sur la flaque d'eau révélée. Toujours lorsque la Vision est active, empressez-vous de sauter sur la corniche, à l'est de la ville.







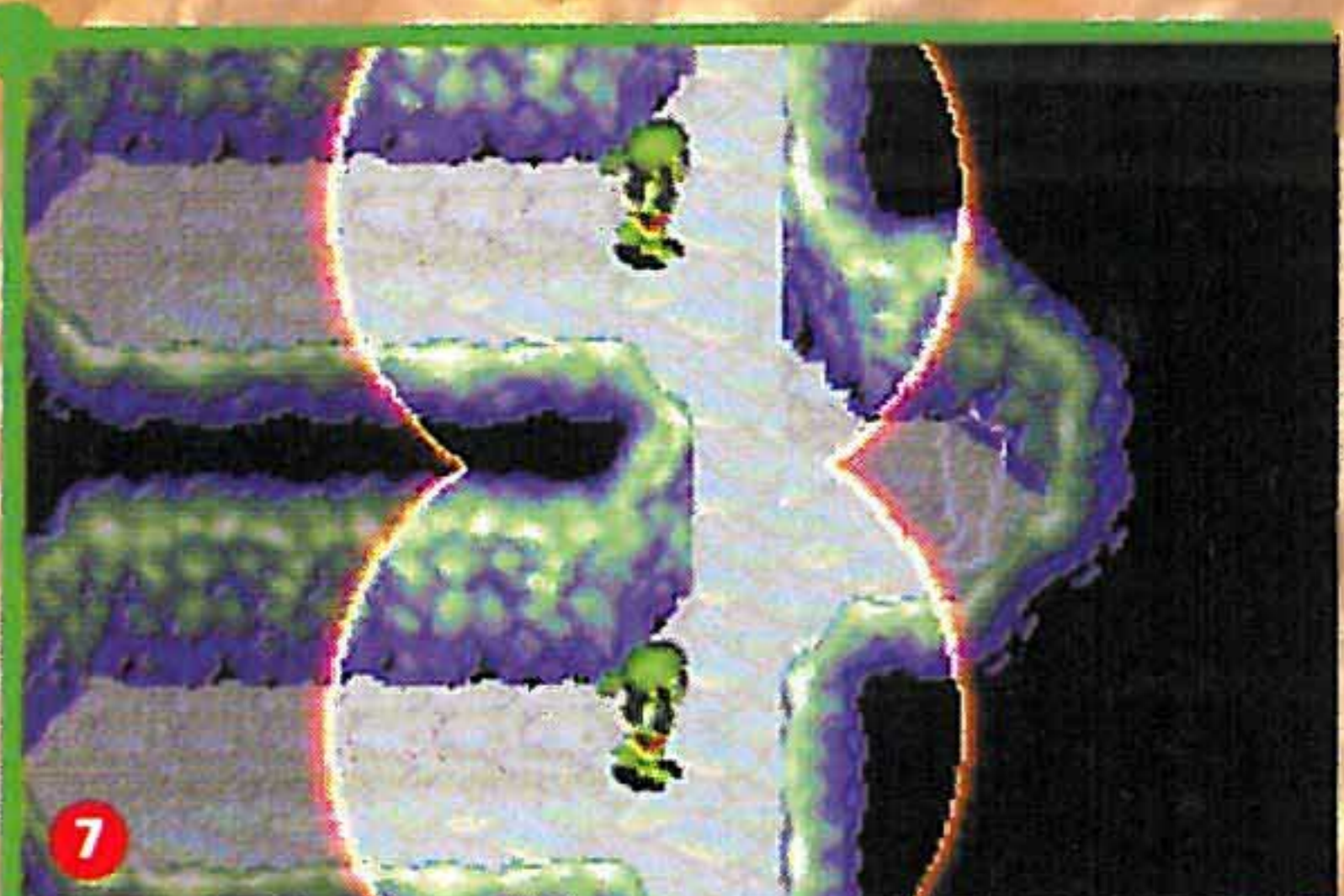
4 Une paire de gardes interdit l'accès à la forteresse. Utilisez la compétence psy Camouflage pour vous faufiler derrière les gardes en vous déplaçant dans les zones d'ombre. C'est la Balle d'Ombre de Babi qui confère cette capacité. Si vous êtes pris, vous serez fermement éconduit.



5 La forteresse est plongée dans l'obscurité. Seules les zones près des torches sont chichement éclairées et sous bonne garde. Vous devez donc tenter une infiltration furtive grâce au Camouflage. Dans un premier temps, prenez la galerie de gauche.



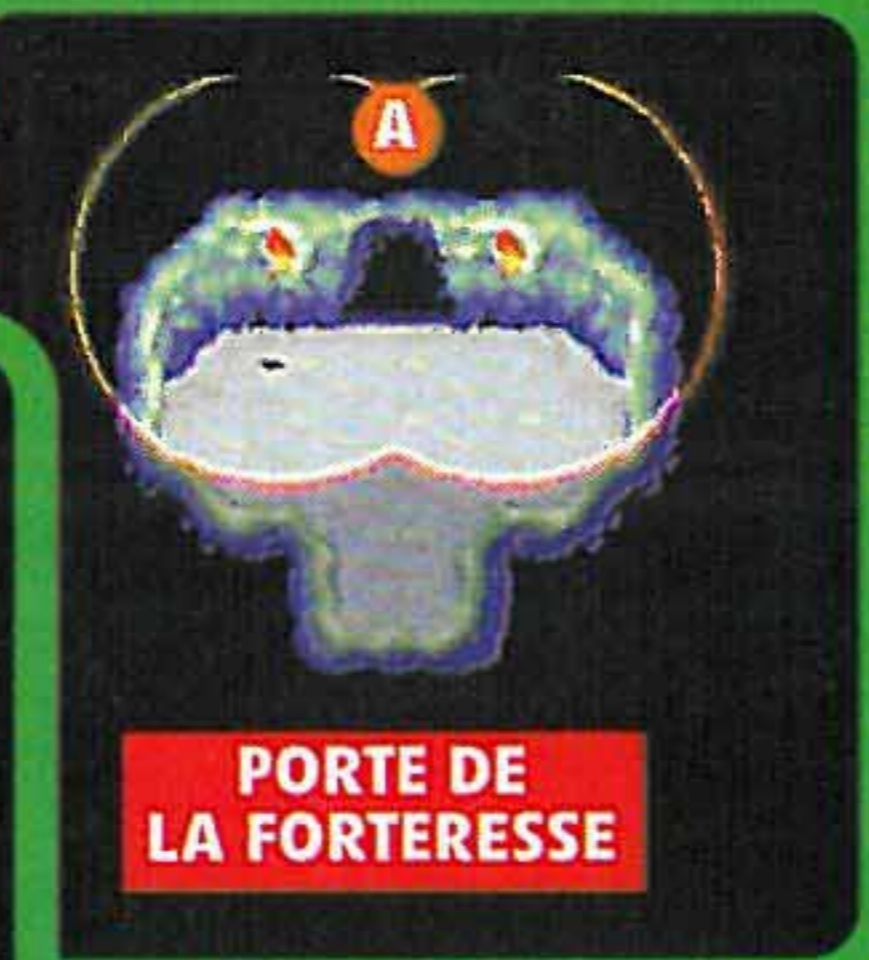
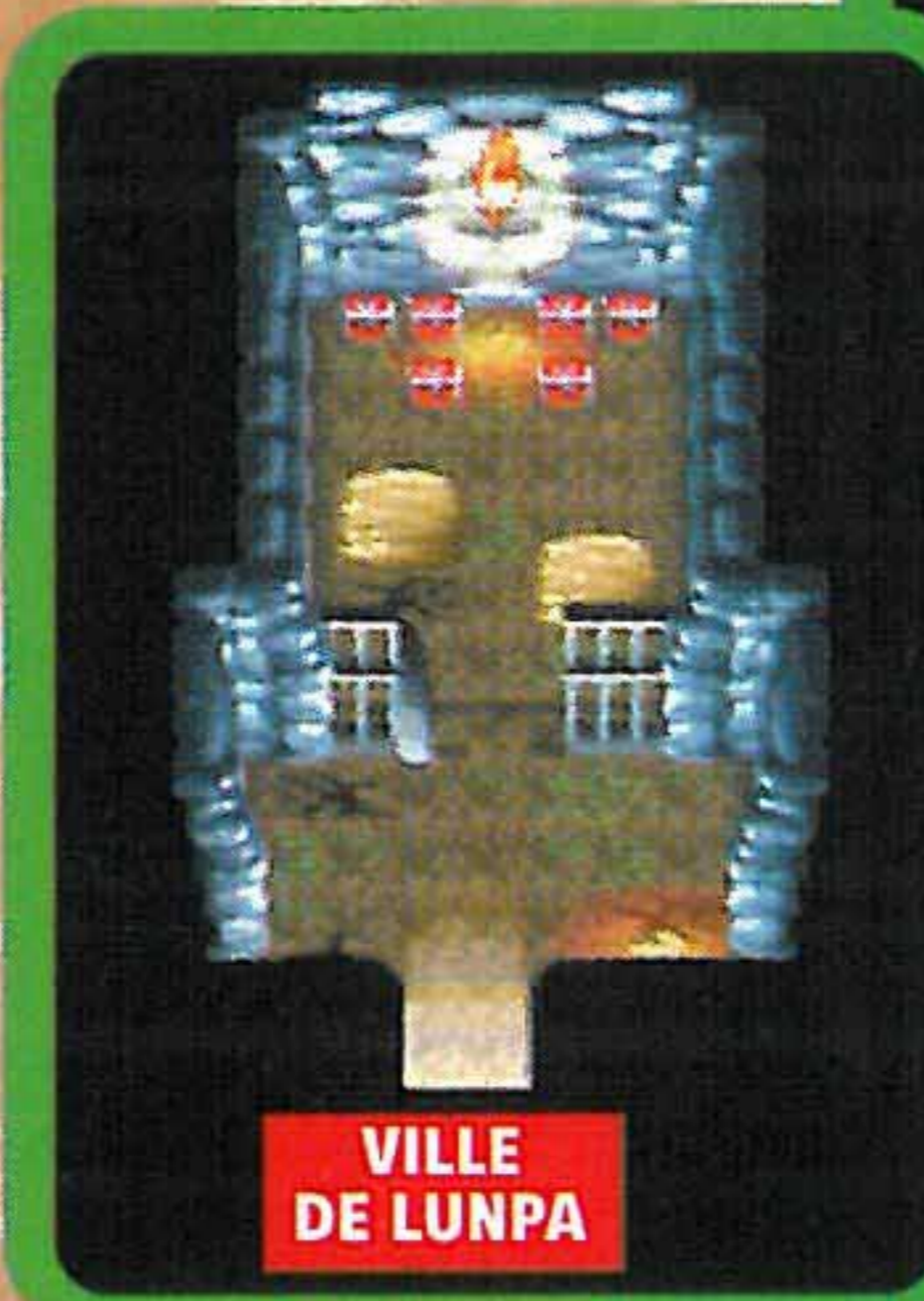
6 Cette zone fait l'objet de patrouilles régulières. Prenez le temps d'observer le trajet du garde et infiltriez-vous vers le sud lorsque celui-ci se dirige vers la grille à gauche de la caverne. D'une manière générale, utilisez le Camouflage dès que vous changez d'écran.



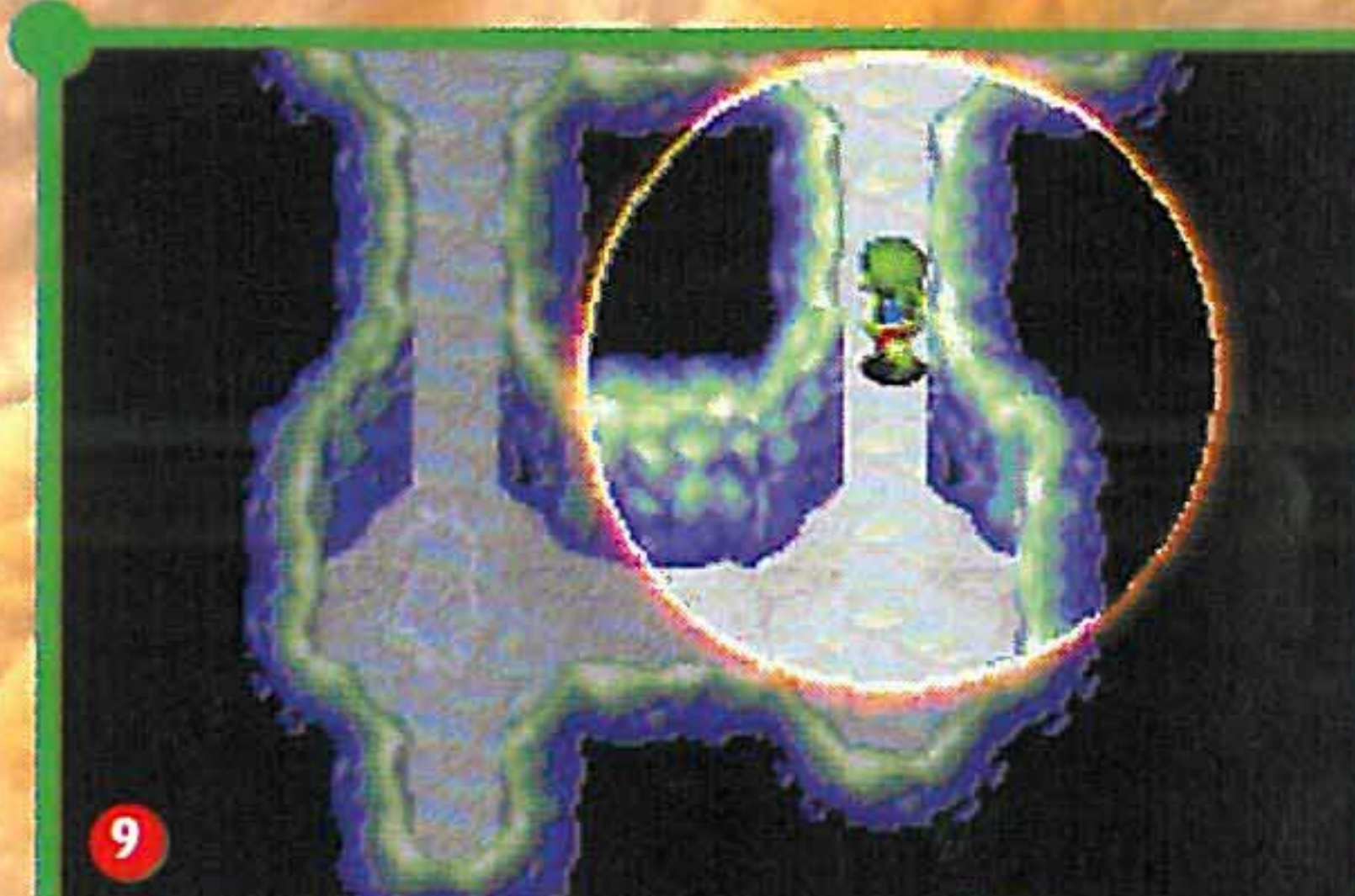
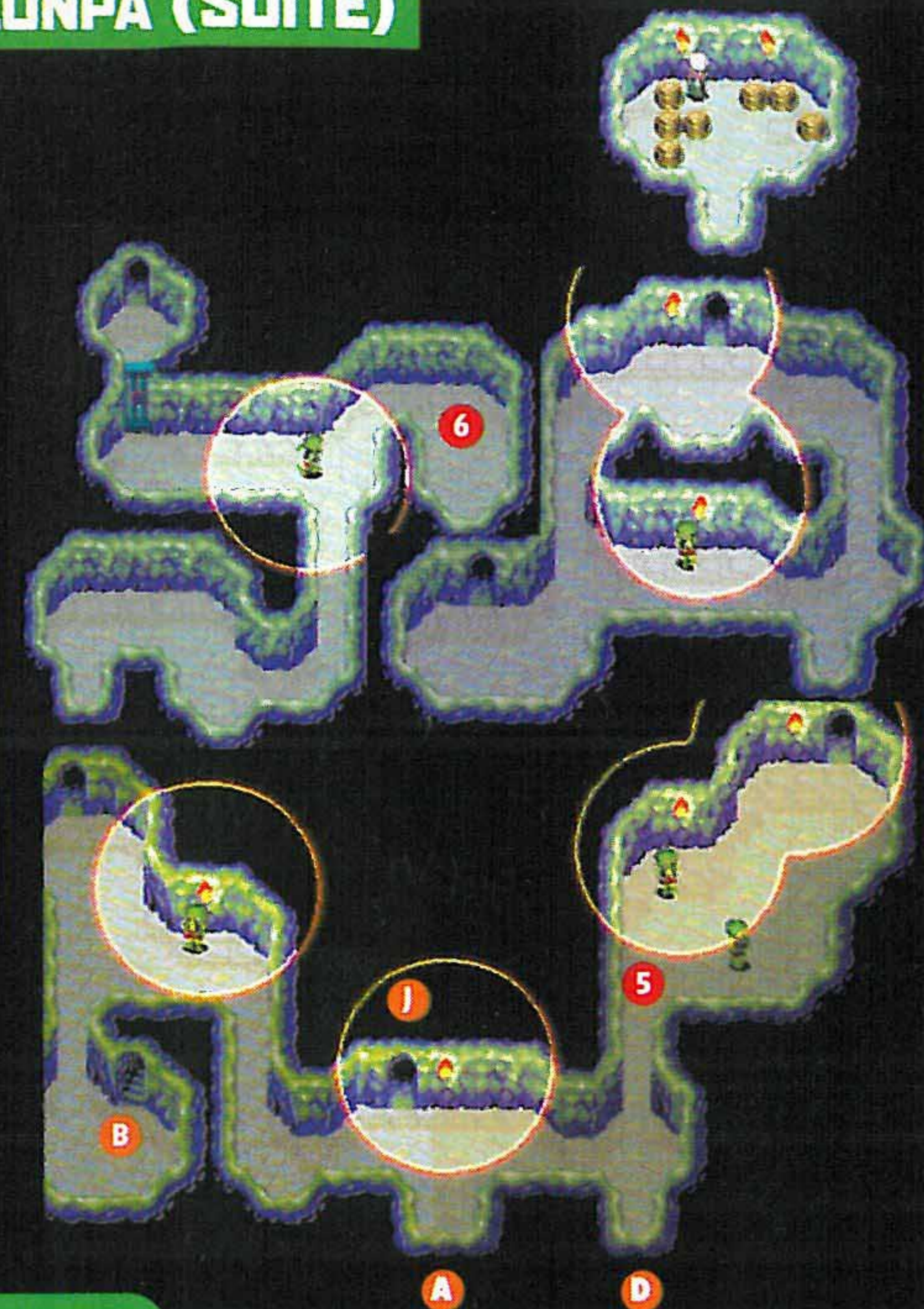
7 Cette fois, c'est une paire de gardes qui patrouille en cadence. Lorsque ceux-ci se dirigent vers la gauche, montez au nord afin de gagner l'angle mort entre eux deux et marquez une pause. Continuez au nord dès que le second garde a le dos tourné.



8 Vous arrivez dans une petite salle occupée par trois brigands. L'entrée est en pleine lumière et, après quelques tergiversations, ils attaquent. Ils ont environ 500 PV chacun, mais une grosse invocation suivie de quelques sorts devrait vous permettre d'écourter le combat.



## LUNPA (SUITE)



9 Peu après, vous tombez nez à nez avec un garde en faction devant une cellule. Après vous en être débarrassé, vous arrivez dans une salle, dotée d'un pilier central, dont la partie sud est régulièrement surveillée par un garde. Le seul moyen de traverser la salle consiste à passer par le côté nord-ouest, puis de piquer au sud lorsque le garde remonte la galerie est.



10 Vous voici dans une salle défendue par une grille. Au-delà de la grille, une clef vous margue. Vous devez avoir recours à la compétence Attraper en vous collant contre la grille. Mais, une fois collé à la grille, vous ne pouvez pas accéder au menu des synergies. Il est donc nécessaire d'assigner votre compétence à l'un des boutons de flanc. L'issue de droite permet de rejoindre l'entrée.





11  
Retournez au point 7, feintez le garde et franchissez la grille vers le nord. Vous débouchez dans la salle au trésor des brigands, renfermant notamment une tiare à l'attention de Sofia ou Yvan.



12  
Vous voici devant une porte close. Votre clef est ici inutile. Utilisez la compétence Tourbillon sur le buisson et ensuite la Vision d'Yvan pour rendre visible un interrupteur. Une fois celui-ci actionné, la porte s'ouvrira.



13  
Utilisez une nouvelle fois la compétence Tourbillon afin de mettre à jour le passage camouflé. Dans la salle suivante, l'une des trois cellules renferme un trésor. Prenez ensuite l'issue située au sud-ouest.



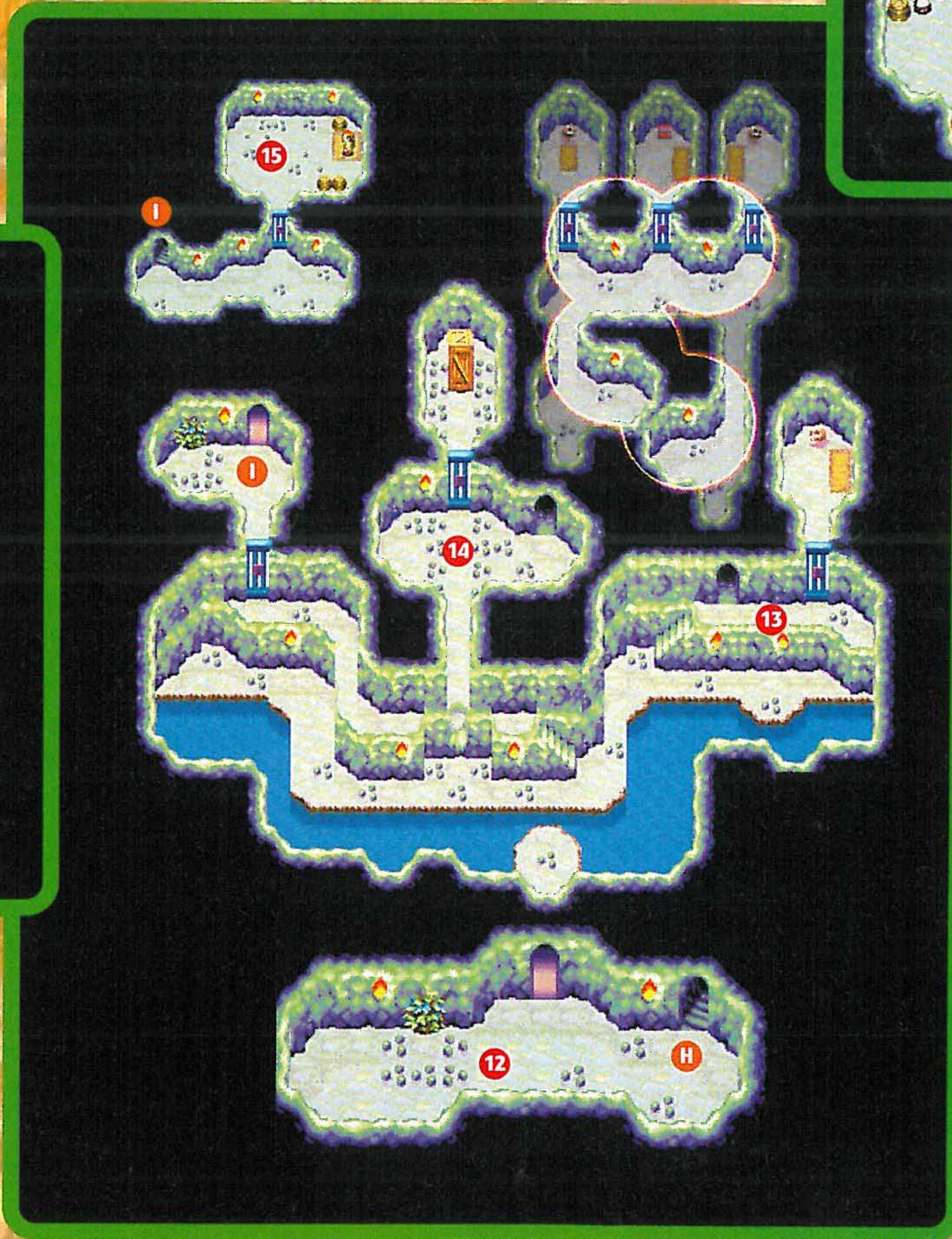
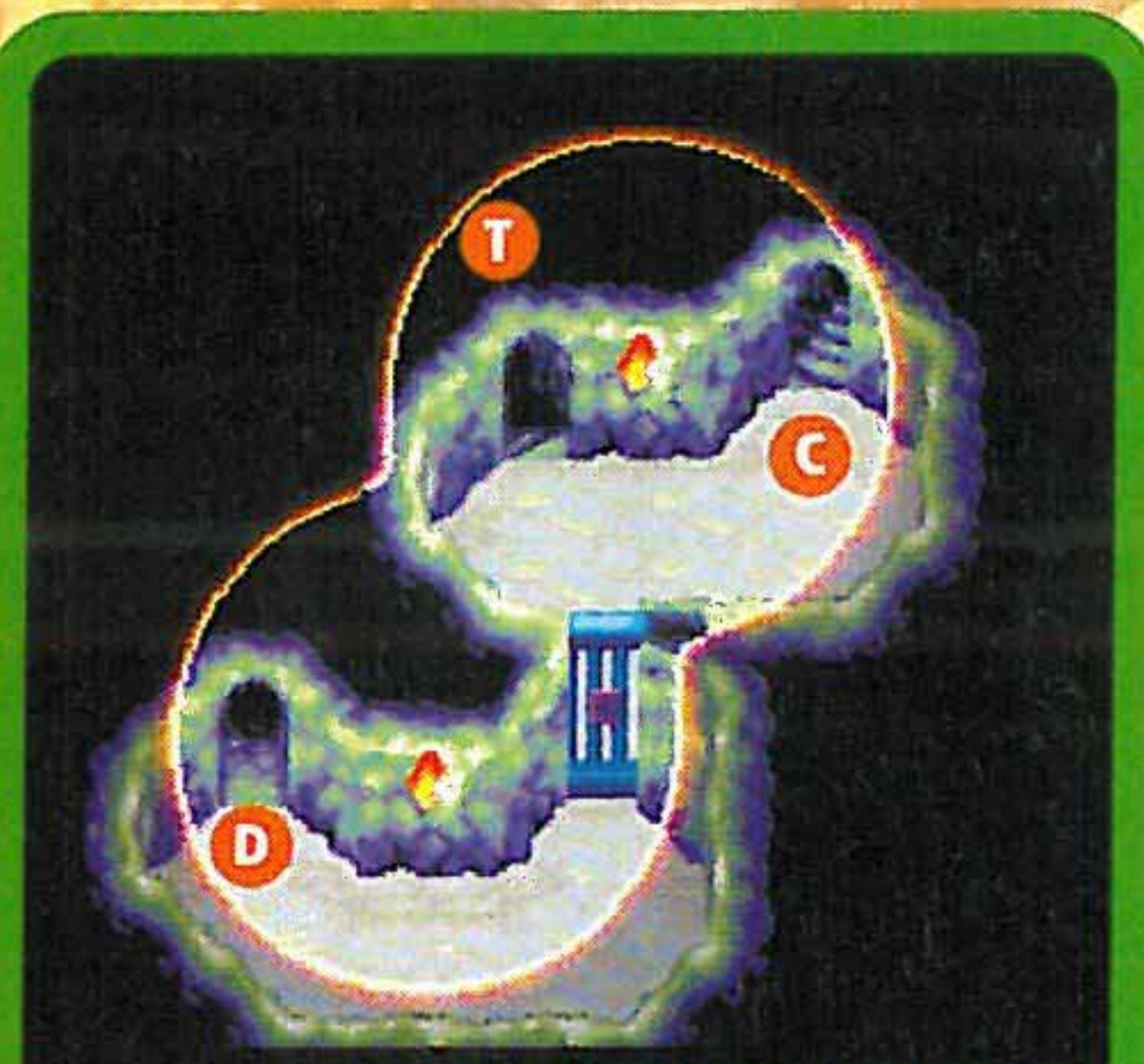
14  
Vous revoici dans une autre portion de la salle visitée précédemment. Ouvrez la cellule nord et faites glisser la caisse au pied du toboggan un peu plus au sud. Vous pouvez maintenant accéder au secteur ouest de la salle où vous aurez de nouveau recours à la combinaison Tourbillon + Vision.



Vous arrivez finalement à la cellule dans laquelle est enfermé Hammet, le mentor d'Yvan. Les retrouvailles sont interrompues par Donpa, qui s'empresse de libérer un craposaure. Ce monstre dispose d'une première attaque réduisant à 1 les PV de la victime puis d'une seconde attaque faisant 1 PV de dommage. L'idée consiste à donner des soins dès qu'un personnage est victime de la première attaque. Balancez d'entrée de jeu vos plus grosses invocations. Puis, liez un à un les djinns avec les personnages tout en gérant les PV. L'espérance de vie d'un craposaure n'excède pas les 5 tours.



## LUNPA (SUITE)



16  
Après les palabres et la morale d'usage, quittez Lunpa par la grotte par laquelle vous êtes arrivé. Peu après avoir franchi la lourde porte, vous surprenez un marchand qui s'offre de vous mener à Kalay en chariot. Déclinez son offre et retournez dans la forteresse.



17  
Utilisez de nouveau la compétence Camouflage pour entrer dans la forteresse à l'insu des gardes. Trouvez la chambre de Donpa. Reconnaisant, il vous offrira Seltz, un djinn de Mercure.





## LE TUNNEL DE KALAY

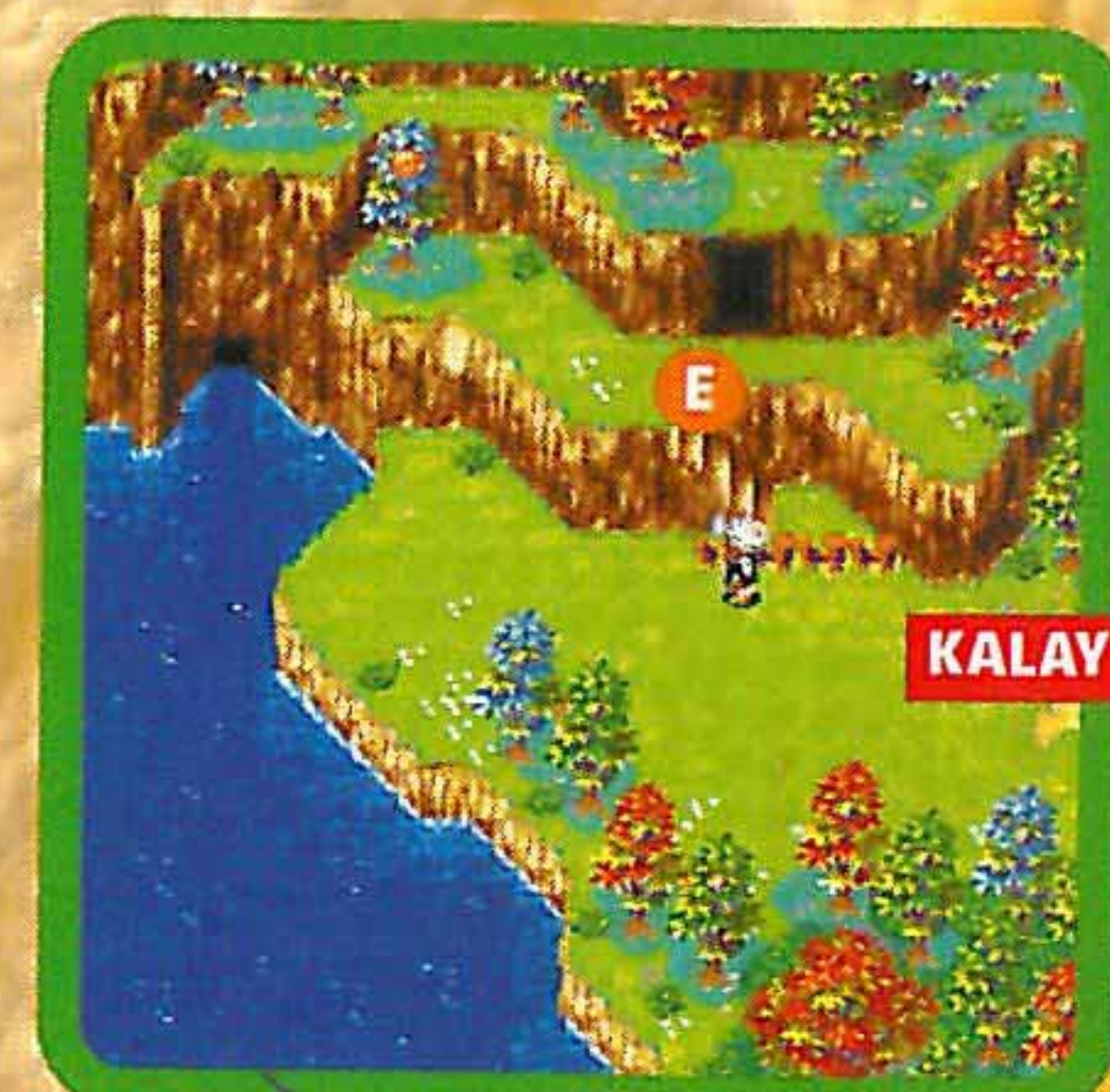
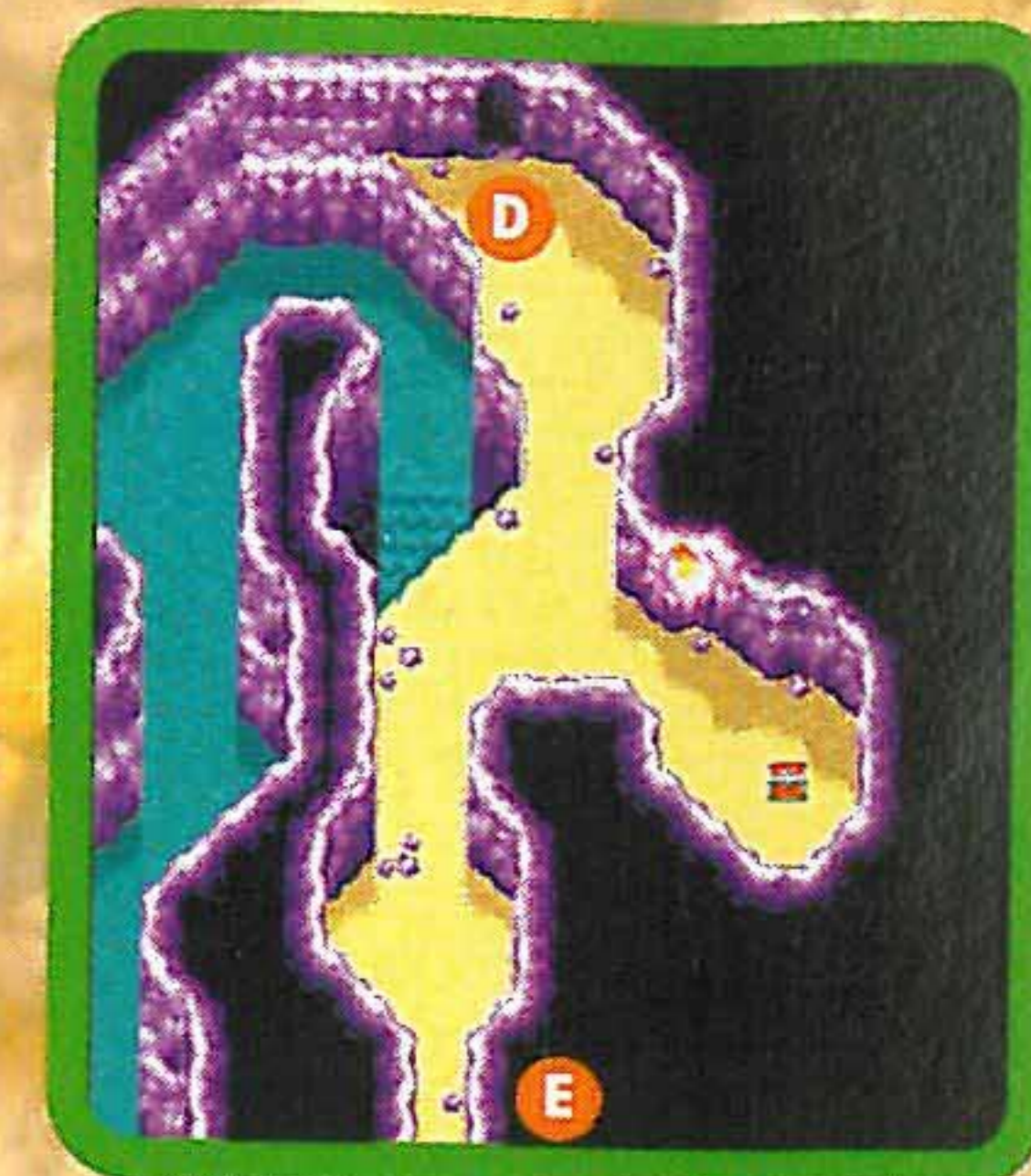
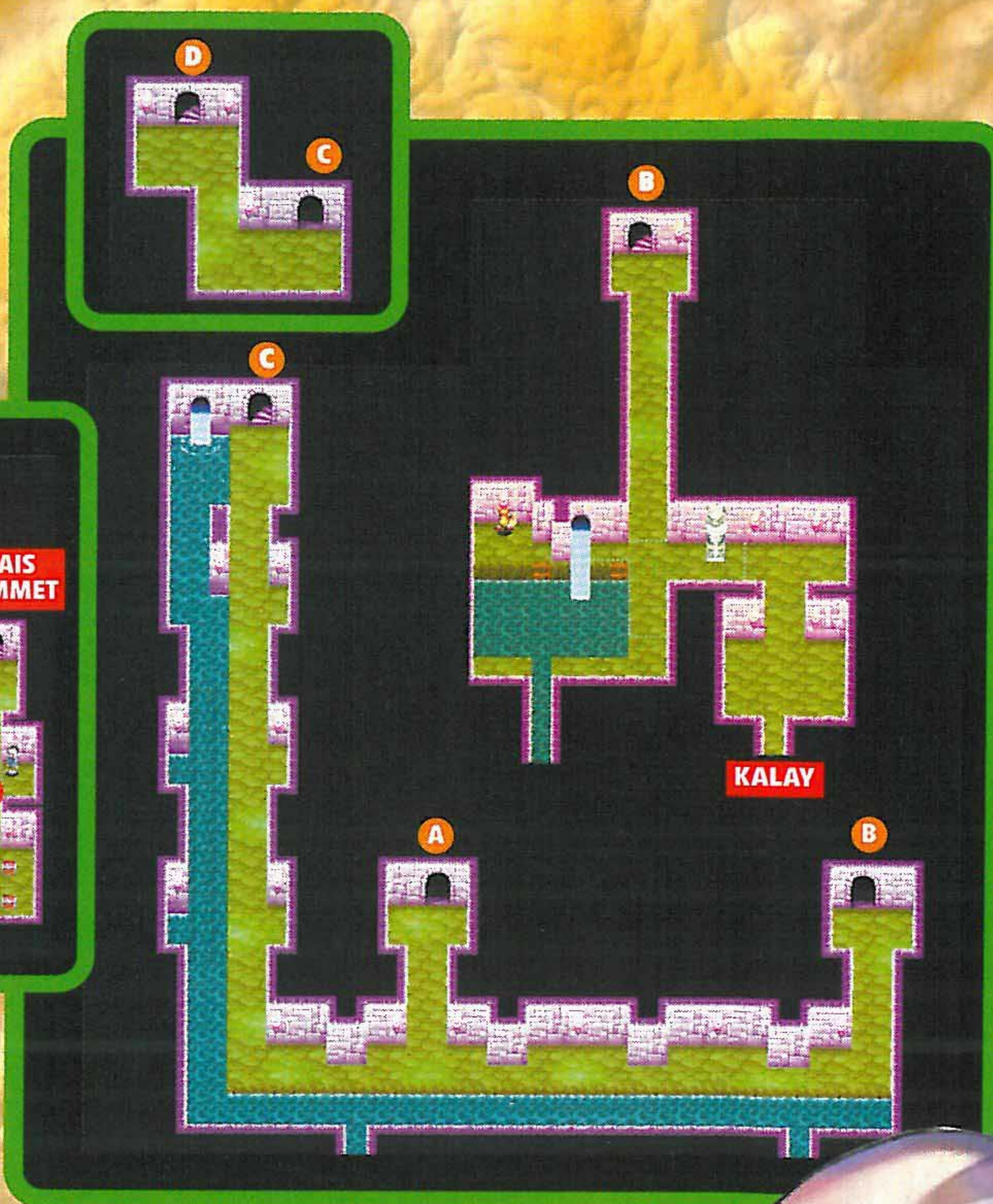
En renonçant au voyage en chariot, Vlad et ses compagnons sont condamnés à un retour à pied à Kalay. Mais, entre un djinn et un voyage en chariot, il n'y a pas de question à se poser.



Rendez visite à Hammet dans son palais afin de vous assurer qu'il est revenu sain et sauf. Après un sermon de Layana, Hammet oriente votre quête vers le continent d'Hespérie. Ensuite, allez dans la grotte de Kalay accessible par le sous-sol du palais.



La grille qui interdisait l'accès à la portion sud-est du tunnel a disparu. Outre les quatre coffres, vous découvrez également une statue qu'il vous faut pousser jusqu'à bloquer l'arrivée d'eau. Le bassin se vide, laissant alors une simple flaque que vous congèlez avec la compétence Frimas. Vous pourrez ainsi accéder à un coffre renfermant une paire de gants. Terminez la visite du tunnel pour ressortir à proximité de Kalay. Mettez le cap sur Tolbi en repassant par la grotte de Gondowan.



## LES DJINNS



### BRAISE

Élément : Feu  
Localisation : Tolbi  
Braise est caché dans un cul-de-sac au nord-est de Tolbi. Utilisez Bourgeon et Frimas pour préparer le terrain, puis allez le chercher en passant devant l'auberge.

FEU



### SELTZ

Élément : Air  
Localisation : forteresse de Lunpa  
Vous obtiendrez Seltz après avoir libéré Hammet de la forteresse. Au lieu de quitter Lunpa en compagnie du marchand, retournez dans la forteresse et parlez à Donpa.

AIR



### BISE

Élément : Air  
Localisation : caverne d'Altmiller  
Bise a trouvé refuge dans la seule portion éclairée de la caverne d'Altmiller. On peut le rejoindre en résolvant un puzzle de rondins plus vicieux que la moyenne.



Rendez-vous dans le numéro 5 pour la suite des plans !



# ARGUSoft l'argus officiel des DVD et Jeux Vidéo d'occasion

agrée par l'association Objectif Micro



## Mises à jour régulières des côtes

Au plus près de la réalité du marché

## Les prix du marché national

Garantis par Objectif Micro et 30 sociétés partenaires

## Le potentiel commercial des produits

Note sur l'impact auprès du grand public

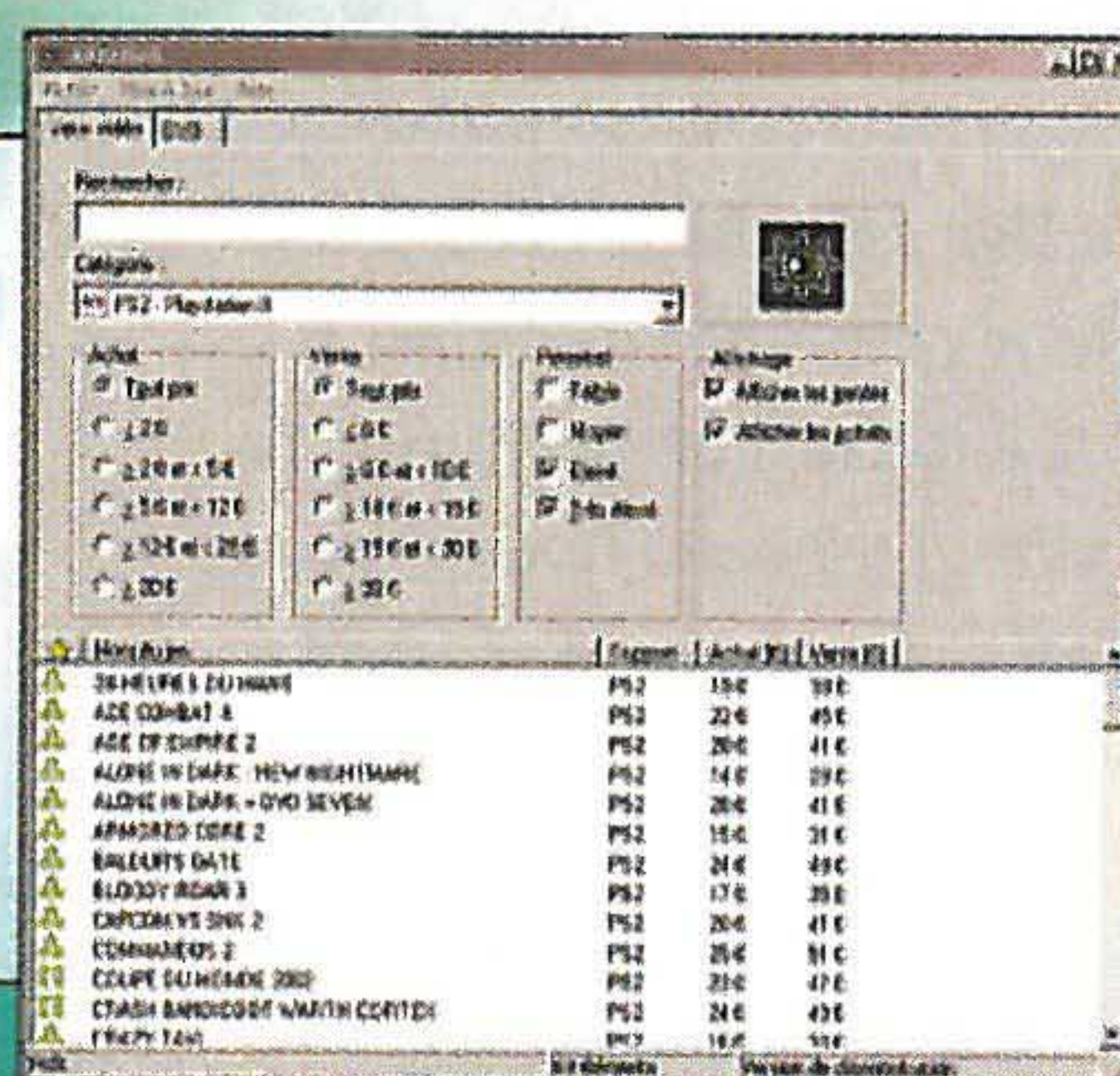
## 10 000 références de jeux et DVD zone 2

Recherche rapide avec le logiciel ARGUSoft  
Toutes les plateformes de jeux  
Tous les genres de films

## La référence occasion pour 60% des boutiques

Consoles Plus, Joystick, Pc Team, Les années laser, ...

Argus Officiel des DVD  
Licence d'utilisation accordée à un argus par société. Toute reproduction même partielle de ce document est formellement interdite.  
© 2002 Objectif micro



★	Nom du jeu	Support	Achat (€)	Vente (€)
☐	ACE COMBAT 4	PS2	22	45
☐	AGASSI TENNIS	PS2	20	41
☐	AGE OF EMPIRE 2	PS2	20	41
☐	AIR BLADE	PS2	20	41
☐	ALL STAR BASEBALL 2002	PS2	14	29
☐	ALL STAR BASEBALL 2003	PS2	19	39
☐	ALONE IN DARK : NEW NI...	PS2	14	29
☐	ALONE IN DARK + DVD SE...	PS2	20	41
☐	ARCTIC THUNDER	PS2	17	35
☐	ARMORED CORE 2	PS2	15	31
☐	ARMY MEN AIR ATTACK 2	PS2	8	17
☐	ARMY MEN GREEN ROGUE	PS2	10	21
☐	ARMY MEN SARGES HER...	PS2	9	19

ARGUSoft est disponible sur Magazine et Logiciel PC

## L'argus indispensable aux professionnels de l'occasion

L'outil de référence à prix réduit

# ARGUSoft

## DVD & GAMES



### Gratuit : Testez ARGUSoft

Bon à renvoyer par fax au 03 89 579 218

- Veuillez me faire parvenir une version de démonstration gratuite du logiciel ARGUSoft par courrier
- Veuillez me faire parvenir une version de démonstration gratuite du logiciel ARGUSoft par Email
- Veuillez prendre contact avec moi par téléphone le : ..... / ..... 2002 à ..... h .....

Société / Boutique : ..... N° de SIRET : .....

Personne à contacter : .....

Adresse : .....

Code Postal : ..... Ville : .....

Téléphone : ..... Fax : ..... Email : .....

[www.argusoft.net](http://www.argusoft.net)

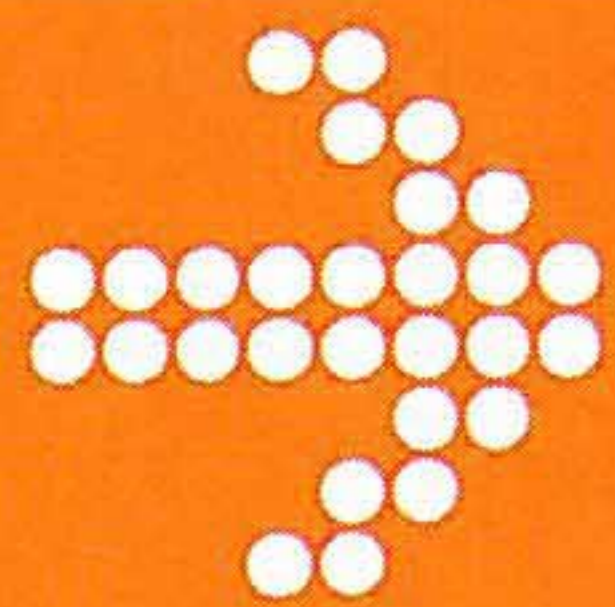


VGA International S.a.r.l.  
9 rue Manurhin - Bassin Artisanal  
68120 Richwiller - France  
Tél : 03 89 528 542  
Fax : 03 89 579 218  
Email : [contact@vga.fr](mailto:contact@vga.fr)  
Site : [www.vga.fr](http://www.vga.fr)

Objectif Micro







# COURRIER

**POUR NOUS CONTACTER :  
2 SOLUTIONS**

✉ **PAR COURRIER :**  
Nintendo Le Magazine Officiel  
101-109, rue Jean-Jaurès  
92300 Levallois-Perret

✉ **PAR E-MAIL :**  
lecteurs.nintendo@futurenet.fr



**Courrier, troisième édition ! Les arrivées de lettres se font toujours en aussi grand nombre. Questions techniques et états d'âme y font bon ménage !**

Milouze

## MANETTE CAPRICIEUSE

➔ J'ai acheté une manette GameCube non-officielle et, quand je joue, le stick directionnel part sur la droite, ce qui rend mes parties très difficiles. Y a-t-il un moyen de réinitialiser le stick ?

Clément

**Oui, mais cela est automatique : le GameCube teste les manettes lors de l'allumage de la console ou de leur branchement, et définit alors comme position zéro l'état des sticks et boutons analogiques. Il faut ainsi éviter de manipuler les manettes à ces moments précis. Mais si c'est de là que vient ton problème, j'imagine que tu l'auras résolu quand tu liras ces lignes !**

## LA TROISIÈME, C'EST LA BONNE

➔ Faites-vous des confettis des lettres qui ne vous plaisent pas ? C'est la troisième fois que j'écris, et on n'a pas répondu à mes deux premières lettres !

Raphaël

**Cher Raphaël, je lis personnellement toutes les lettres de lecteurs, sauf les contributions aux challenges, Hi-Scores et Astuces (mais celles-ci sont lues par d'autres, rassure-toi !). Cela me prend beaucoup de temps et, devant le nombre d'envois, il me serait impossible de répondre personnellement, ne serait-ce qu'au dixième des courriers. Crois-moi, je me sens coupable à la fin de chaque lettre que je ne publie pas... Mais j'espère t'avoir rassuré sur le fait que tu n'as pas perdu ton temps en écrivant.**

## SORTIE DU MAG

➔ Quelle est la date exacte de sortie du magazine ?

Gérard

**Du fait des variations de la date des week-ends d'un mois sur l'autre, le magazine ne peut pas sortir à date fixe. Du numéro 1 au numéro 3, la date de parution était comprise entre le 3 et le 6 du mois. Mais je peux te révéler que, dorénavant –c'est une bonne nouvelle pour les impatients–, nous serons en kiosque plus tôt : au plus tard le 20 de chaque mois précédant le mois concerné.**

**Par exemple, dès le 20 septembre pour le numéro d'octobre !**

## REVENTE

➔ Pourquoi les magasins de jeux vidéo reprennent-ils les jeux à un prix si bas ? J'ai eu *Harry Potter* fin décembre sur GameBoy Advance. Il est en très bon état, mais n'est repris qu'à 20 ou 25 €. Pourquoi ?

Armen

**Ça, ce sont les lois du commerce, et plus précisément de l'offre et de la demande. Comme *Harry Potter* s'est bien vendu neuf, il y a eu ensuite logiquement beaucoup d'exemplaires revendus d'occasion, donc le prix a baissé. Par ailleurs, les magasins ont aussi besoin de faire des bénéfices (c'est leur raison d'être !), et essaient donc de t'acheter tes jeux le moins cher possible ! Privilégie plutôt l'échange de jeux que la revente, tu perdras ainsi moins d'argent.**

## COLLECTIONNEUR

➔ J'ai la Nintendo, la Super Nintendo, la Nintendo 64, la GameBoy, la GameBoy Pocket et la GameBoy Advance : est-ce qu'il me manque une console Nintendo, et, si oui, où la trouver ?

Nicolas

**Non, il ne te manque rien, si tu considères les consoles sorties en France. Sinon, sache qu'il te manque le Virtual Boy, qui relevait plus de l'expérimentation que**

**de la vraie console vendue en masse : elle ne se branchait pas sur un écran, puisqu'il fallait coller ses yeux sur des sortes de lunettes offrant de vrais graphismes 3D aux quelques jeux sortis. Très peu produite, elle n'est plus fabriquée depuis des années, et donc quasi impossible à trouver.**

## AU PANIER

➔ Ma question tourne autour du basket sur GameCube... À part *NBA Courtside 2002*, les jeux sont prévus plutôt pour la rentrée. Mais quels jeux ? Car, dans un ancien numéro, vous parliez de *NBA 2K2*, alors que l'on entend déjà parler du 3 ! Qu'en est-il ? Et puis, en autres jeux de basket, outre *NBA Live*, combien de jeux doivent sortir avec *NBA Street*, *NBA College*... Et quand ?

Doot

**Aux dernières nouvelles, *NBA2K2* et *NBA Street* ne sortiront finalement pas en France. Dans les deux cas, parce que le volet suivant devrait arriver en fin d'année, Sega et EA n'ont pas souhaité sortir deux jeux coup sur coup. J'imagine que cette réponse te déçoit, mais il faut voir le bon côté des choses : tu n'auras pas la mauvaise surprise d'acheter un jeu rendu obsolète par sa suite trois mois plus tard ! Pour les autres titres, nous en parlerons dans les actus dès que nous en saurons davantage.**

## EN BREF

➔ Je voudrais savoir si, au départ, la GameCube ne s'appelait pas la Dolphin ?

Samuel

**Oui, en effet, il s'agissait de son nom de code durant son développement. Clin d'œil ou simple**

**hasard, l'île où se déroule l'action de *Super Mario Sunshine* a une forme de dauphin !**

➔ Cela fait une semaine que je lis et relis ce magazine, tellement il est chouette. Je serais prêt

à l'acheter 15 € s'il le fallait !

Kévin

**Chiche !**

➔ Vous avez testé *The Legend of Zelda*, quelle note lui donnez-vous ?

Link

**Nous avons en effet joué à *The Legend of Zelda*, mais pas à l'ensemble du jeu. Il nous serait donc impossible de déjà le noter. Et quand bien même, tu ne pourrais pas l'acheter avant début 2003 !**



**PAS À L'HEURE**

➔ Dans le numéro 1, en p. 116, vous aviez annoncé le test de *V-Rally 3* sur GBA pour le numéro suivant, mais il a été publié dans le numéro 3. Est-ce un problème de temps ou de place ?

Florian

*Pour pouvoir réaliser le test d'un jeu, il nous faut posséder une version spéciale fournie par l'éditeur avant la sortie du jeu dans le commerce. Si un éditeur ne nous l'envoie pas à temps, aléa que nous ne maîtrisons pas, impossible alors de faire le test. D'un mois sur l'autre, nous ne pouvons qu'estimer le contenu du prochain numéro, d'où les petites différences entre la page "Le prochain numéro", située en fin de magazine, et le numéro suivant.*

**VOISINAGE**

➔ J'ai remarqué que la société qui fait *Nintendo Le Magazine Officiel* est la même que celle de *Jeux Vidéo Magazine*, c'est-à-dire Future France. Or, les notes pour certains tests sont complètement différentes. Par exemple, *Droopy Tennis Open*,

sur GBA, est la sélection du mois chez vous, alors que dans *JVM* sa note est de 10/20. Comment cela se fait-il ?

Romain

*Société et rédaction sont deux choses différentes : ce ne sont pas les mêmes personnes qui réalisent ces deux magazines. Aussi, les notes que nous attribuons n'ont pas plus de rapport avec *JVM* qu'avec un magazine réalisé par un autre groupe de presse. Et c'est mieux ainsi : je suis sûr que tu ne serais pas content de lire les mêmes avis dans deux magazines différents...*

**TROP SYMPAS !**

➔ Dans la rubrique *Tops Lecteurs*, vous nous proposez un coupon à remplir sur les jeux que nous préférons et que nous attendons le plus. Mais si l'on découpe ce coupon, on découpe aussi les astuces (et celles de *Rogue Leader* !). C'est pourquoi je n'ai pas envoyé ce coupon. J'espère que vous allez résoudre ce problème.

Matthieu

*Je te comprends, j'ai moi-même horreur de découper un magazine. Mais, comme nous sommes*

*très sympas (si, si !), nous prenons en compte les *Tops* envoyés sur papier libre. Il te suffit donc d'une feuille, voire d'un bout de papier (quand je dis qu'on est sympas...) et d'y écrire tes *Tops* ! Tu ajoutes ça dans l'enveloppe de ton prochain courrier, ou tu l'envoies seul, c'est comme tu veux (nul besoin de rappeler ici combien nous sommes sympas).*

**POUR EN FINIR AVEC LE RVB**

➔ Après l'achat de mon GameCube, je me suis demandé comment faire pour le rendre encore plus performant. Dans le commerce, on me dit que c'est le S-Vidéo le mieux, et dans les mags on affirme que le RVB est meilleur. Qui croire ?

Bruno

*En l'occurrence, il faut croire les magazines, puisque le RVB surpasse le S-Vidéo. De toute façon, il semblerait que les constructeurs d'accessoires aient renoncé à fabriquer des câbles S-Vidéo pour les GameCube européennes. Du moins, aucun n'y est encore parvenu...*

**ÉCRAN OFFICIEL**

➔ Y aura-t-il un écran GameCube officiel, car ceux déjà sortis ne sont pas très pratiques ? Si oui, quand ?

Jonas

*Ce n'est pas qu'ils ne sont pas pratiques, c'est plutôt que leur qualité laisse à désirer. Nous avons pu découvrir un petit écran dans un recoin du stand Nintendo lors du Salon E3, en mai dernier, mais aucune décision n'est encore prise quant à sa commercialisation. Sa qualité étant sans commune mesure avec les écrans déjà disponibles, compte sur nous pour te tenir au courant sur le sujet...*

**GBA : UNE MANETTE ?**

➔ J'ai lu sur un site Internet que la GBA pouvait s'utiliser comme manette sur le GameCube. Tout content, je me suis acheté le câble, mais il n'en est rien. Est-ce normal, ou est-ce mon câble qui ne marche pas ?

Emmanuel

**CELL-SHADING**

➔ Je suis sceptique face au phénomène cell-shading. Est-ce tout simplement la mode, ou la majorité des jeux aura-t-elle bientôt cet aspect graphique ?

Naone

*Il y a tellement de jeux prévus sur GameCube que voir arriver beaucoup de jeux en cell-shading ne signifie pas que cela se fasse au détriment de ceux avec des graphismes plus classiques. De la même manière qu'il existe des dessins animés sortant au cinéma, il y aura des équivalents dans le jeu vidéo. Ce style coexistera donc avec les autres jeux : il y a de la place pour tout le monde ! Quant à savoir si c'est un effet de mode, eh bien c'est aux joueurs de décider : s'ils n'achètent pas ce type de jeu, alors les éditeurs en feront moins, et vice versa.*



• Cell-shading : simple mode ?

**FAIRE CARRIÈRE**

➔ Comment travailler dans un magazine de jeux vidéo ? Quels sont les étapes ? J'veux des détails, à moins que ce ne soit de la chance !

Thomas



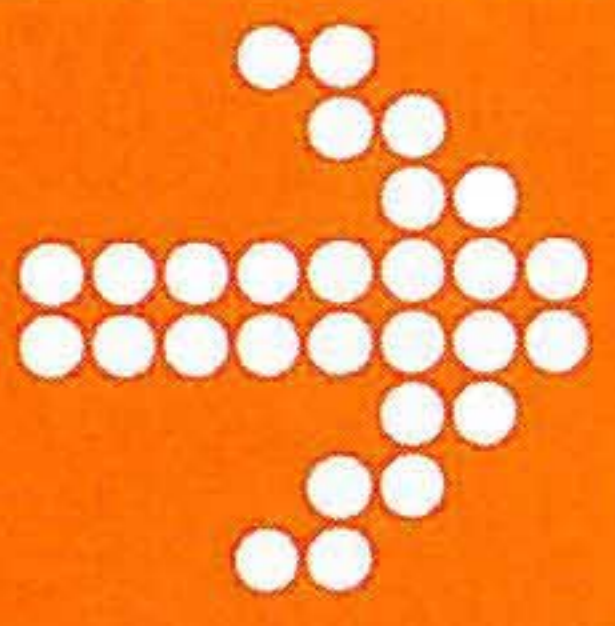
*... ou de la malchance ! Ici, ça bosse dur, faut pas croire. Un jour, tu te lèves très tôt le matin (vers 10h30), et tu dois jouer à Super Mario Sunshine toute la journée pour trouver la dernière pièce bleue d'un niveau, afin de préparer un super guide pour les lecteurs. Un autre jour, tu pars en voyage en avion -alors que tu as peur en avion- pour découvrir des jeux dont personne n'a jamais entendu parler. Un autre jour, tu dois subir les railleries de tes collègues qui t'ont mis KO toute la journée à Super Smash Bros. Melee (on trouve toujours plus fort que soi). Parfois même, tu dois lire des tonnes de lettres sympas de la part de lecteurs enthousiastes. Bref, la dure vie, quoi ! Je ne t'ai pas dégoûté ? Tu m'étonnes... Alors bon, voilà un super tuyau : ne fais rien pour travailler dans un mag, c'est la meilleure façon d'y parvenir. Enfin, je dis ça en regardant le parcours de chacun, ici, à la redac. C'est simple : nous avons tous fait des études différentes, n'ayant rien à voir avec le sujet. Notre seul point commun : la passion pour les jeux vidéo, et aussi un peu de chance, comme tu le dis. Et si tu veux vraiment un conseil -ceux qui ont lu cette réponse jusqu'ici l'ont après tout bien mérité-, c'est de faire un site Internet, voire un fanzine papier. Un truc sympa, qui ne se prendrait pas trop au sérieux, que tu aurais du plaisir à concevoir et dont tu tirerais de l'expérience. Ensuite, peut-être qu'un jour...*

*Un rapide coup d'œil pour comparer un GBA et une manette GameCube te permettra de comprendre que l'information que tu as lue est... incomplète. Six boutons en plus de la croix directionnelle pour le GBA, contre huit boutons, dont deux analogiques, plus deux sticks analogiques et une croix pour la seconde : la GBA ne fait pas le poids en fonctionnalité.*

*Par contre, des jeux simples accepteront un GBA comme seconde manette, mais ils devront être programmés pour cela.*







# CHALLENGE

Les 15 premiers challenges GBA à peine terminés (résultats dans le prochain numéro), voici la deuxième épreuve qui démarre. Vous n'avez pas fini de jouer. **Wander**

**L**e principe des challenges est simple. Chaque mois, nous vous présentons 5 nouveaux challenges GameCube et 5 nouveaux challenges GBA.

Une épreuve Challenge est composée de 15 challenges, elle court sur 3 numéros. Chacune des 2 épreuves de 15 challenges (une épreuve GameCube et une épreuve GBA) se déroule simultanément.

### Que faut-il faire ?

Marquer des points en réussissant un maximum de challenges sur les 15 !

### Comment marquer des points ?

**1) Envoyez la preuve** que vous avez réussi un ou plusieurs challenges.

Chaque challenge réussi vous rapporte des points. Et, pour plus de fun, sachez que moins il y aura de participants à réussir un même challenge, plus celui-ci rapportera de points bonus !

### 2) Envoyez une idée de challenge

Si celle-ci est retenue, vous obtiendrez encore plus de points bonus. La priorité sera donnée aux challenges originaux se tenant sur des jeux populaires (sur GameCube et GameBoy Advance uniquement).

**3) Participez** aux autres pages de la rubrique Contact (Courrier, Astuces et Tops).

Des points bonus seront accordés aux auteurs des meilleures contributions.

### Comment se faire disqualifier ?

Eh oui ! c'est possible : vous pouvez perdre à jamais toute chance de participer à ce challenge... si vous êtes reconnu coupable de tricherie ! Mais pourquoi vous abaisseriez-vous à de telles pratiques, au mépris de tous les autres lecteurs, nous direz-vous ? Pour garantir une équité maximale, nous nous réservons toutefois le droit de demander des explications supplémentaires à tout participant.

### Quand les résultats sont-ils publiés ?

À l'établissement du classement final, réalisé tous les trois numéros pour chaque console, chaque participant verra ses points additionnés et publiés. ♣

→ **Épreuve GBA n° 1**  
Résultat de l'épreuve 1 dans *Nintendo Le Magazine Officiel* n° 5.

→ **Épreuve GBA n° 2**  
Résultat de l'épreuve 1 dans *Nintendo Le Magazine Officiel* n° 8.

→ **Épreuve GameCube n° 1**  
Résultats de l'épreuve 1 dans *Nintendo Le Magazine Officiel* n° 6.

### → Challenge GameCube n° 6 Super Smash Bros. Melee



**CHALLENGE** : en plein cœur de la mêlée, les coups pleuvent, et il est difficile de garder les idées claires. Obtenir tous les personnages du jeu est donc un challenge réservé aux meilleurs.  
**PREUVE** : allez à l'écran de sélection des personnages, et prenez une photo.  
**DATE** : le 24 août 2002.

### → Challenge GameCube n° 7 007 Espion pour Cible



**CHALLENGE** : mélange d'action et d'infiltration, 007 est nettement plus simple si l'on obtient l'Armure Régénérante.  
**PREUVE** : allez à l'écran de sélection des niveaux, placez-vous sur celui où l'Armure est indiquée, et prenez une photo.  
**DATE** : le 24 août 2002.

### → Challenge GameCube n° 8 Star Wars Rogue Squadron



**CHALLENGE** : l'attaque de l'Étoile noire est, depuis 20 ans, l'une des principales scènes de *Star Wars*. Pour réussir ce challenge, tentez d'effectuer cette mission en moins de 5 minutes.  
**PREUVE** : prenez une photo de l'écran de statistiques, à la fin du niveau.  
**DATE** : le 24 août 2002.

### → Challenge GameCube n° 9 Luigi's Mansion



**CHALLENGE** : les Boos sont des pestes dans *Luigi's Mansion*. N'hésitez pas à tous les aspirer. D'ailleurs, ce sera le propos de ce challenge.  
**PREUVE** : entrez dans une pièce après avoir capturé le dernier Boo, et prenez une photo.  
**DATE** : le 24 août 2002.

### → Challenge GameCube n° 10 Bloody Roar Primal Fury



**CHALLENGE** : entrez dans le mode Survival, et essayez de vaincre 10 ennemis. Un conseil : ne jouez pas pendant la pleine lune.  
**PREUVE** : allez dans les options et entrez dans les statistiques, cherchez Survival Ranking, et prenez une photo.  
**DATE** : le 24 août 2002.

### → Challenge GameCube n° 11 Sonic Adventure 2 Battle



**CHALLENGE** : vous aimez élever les Chao ? Alors, obtenez un classement S à l'une des caractéristiques de votre Chao.  
**PREUVE** : allez à l'infirmerie du Chao's Kittengarden, consultez le tableau de votre Chao, et prenez une photo.  
**DATE** : le 20 septembre 2002.

### → Challenge GameCube n° 12 Super Smash Bros. Melee



**CHALLENGE** : allez ! Un petit Home Run Contest pour ce challenge. Dans ce mode, faites plus de 800m en un seul jet.  
**PREUVE** : prenez une photo lors de l'affichage à l'écran des résultats du Home Run Contest.  
**DATE** : le 20 septembre 2002.

### → Challenge GameCube n° 13 Star Wars Rogue Leader



**CHALLENGE** : simple à écrire, mais pas simple à faire. Pour ce challenge, il vous suffira d'ouvrir la mission Endurance. Que la Force soit avec vous.  
**PREUVE** : prenez une photo de l'écran de sélection de la mission Endurance.  
**DATE** : le 20 septembre 2002.

### → Challenge GameCube n° 14 Wave Race Blue Storm



**CHALLENGE** : et un petit challenge de rapidité sur ce jeu bien cool ! Faites le niveau Lost Temple Lagoon en moins d'une minute, et en mode Normal.  
**PREUVE** : prenez une photo lors de la page des résultats de la course.  
**DATE** : le 20 septembre 2002.

### → Challenge GameCube n° 15 Pikmin



**CHALLENGE** : pour réussir ce challenge, vous devez avoir la main assez verte pour arriver au boss final en moins de 14 jours.  
**PREUVE** : prenez une photo pendant le combat contre le boss de fin, le nombre de jours est en haut à droite.  
**DATE** : le 20 septembre 2002.

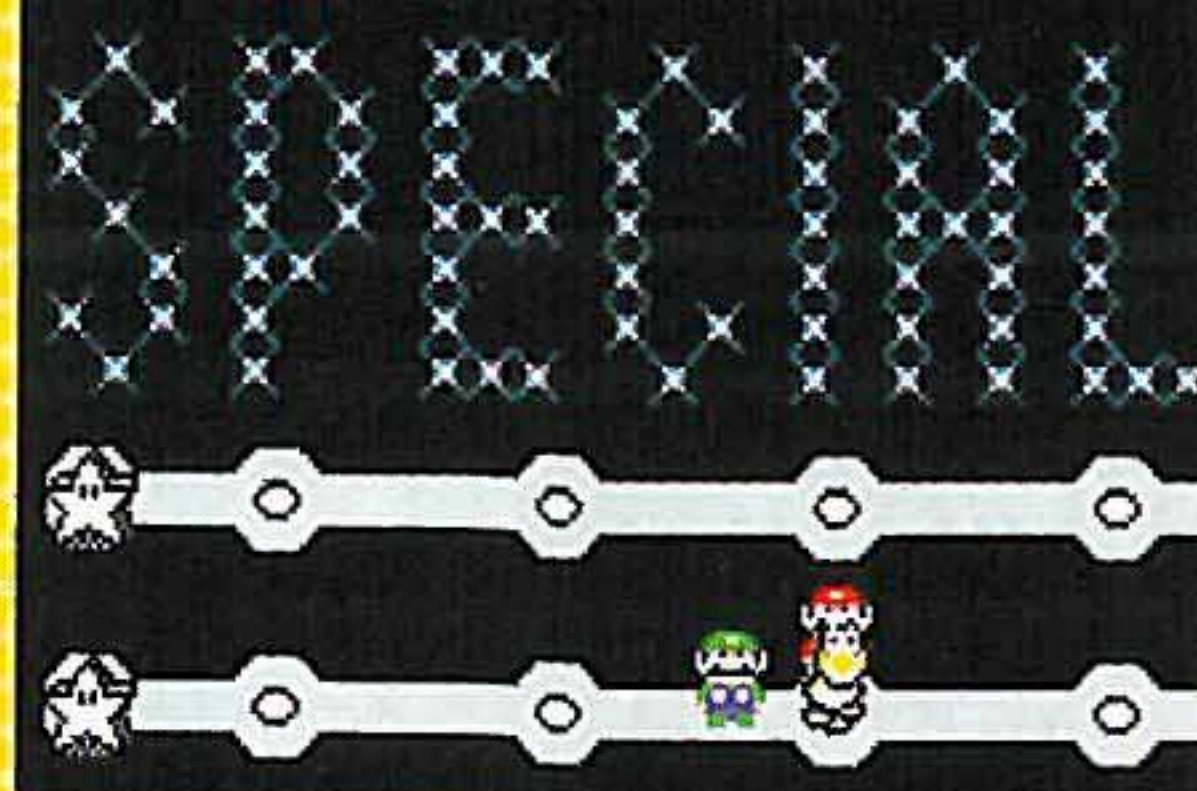


→ **Challenge GBA n° 11**  
**Kuru Kuru Kururin**




**CHALLENGE** : pour ce challenge, essayez d'obtenir un classement Master sur un des niveaux. Faites attention à ne toucher aucun mur !  
**PREUVE** : dans le mode Carte, prenez une photo sur le niveau où vous avez le classement Master, symbolisé par un "m".  
**DATE** : le 24 août 2002.

→ **Challenge GBA n° 12**  
**Super Mario World**



**CHALLENGE** : cette fois, après avoir complété le monde Spécial, revenez sur le troisième niveau de ce monde et faites plus de 50 000 points.  
**PREUVE** : entrez dans le niveau, le meilleur score est en bas à gauche. Prenez une photo.  
**DATE** : le 24 août 2002.

→ **Challenge GBA n° 13**  
**Wario Land 4**




**CHALLENGE** : quand Wario n'est pas content, il vaut mieux faire ce qu'il dit. Et, cette fois, il veut avoir 50 jetons dans les minijeux.  
**PREUVE** : allez dans les minijeux, et prenez une photo à l'écran où il y a votre total de jetons.  
**DATE** : le 24 août 2002.

→ **Challenge GBA n° 14**  
**Mario Kart Super Circuit**



**CHALLENGE** : essayez d'arriver à avoir l'écran de présentation dans la nuit. Eh oui ! On ne vous dit même pas comment il faut faire.  
**PREUVE** : allez à l'écran de présentation, et prenez une photo.  
**DATE** : le 24 août 2002.

→ **Challenge GBA n° 15**  
**Advance Wars**



**CHALLENGE** : tentez d'obtenir le rang A sur la troisième mission d'entraînement pour gagner les points de ce challenge.  
**PREUVE** : allez sur l'écran des missions, et prenez une photo avec le curseur placé sur la troisième mission.  
**DATE** : le 24 août 2002.

→ **Challenge GBA n° 1**  
**Golden Sun**




**CHALLENGE** : un challenge pas évident à réaliser. Vous devez arriver au boss final avec tous vos personnages en pleine forme. C'est-à-dire, sans KO ni nom écrit en jaune.  
**PREUVE** : prenez une photo au début du combat contre le boss de fin.  
**DATE** : le 20 septembre 2002.

→ **Challenge GBA n° 2**  
**F-Zero**




**CHALLENGE** : ce challenge est réservé aux pilotes ayant les meilleurs réflexes. Conduisez avec habileté, et tentez d'ouvrir le Circuit Championship.  
**PREUVE** : prenez une photo dans le tableau des records du Circuit Championship.  
**DATE** : le 20 septembre 2002.

→ **Challenge GBA n° 3**  
**Mario Kart Super Circuit**



**CHALLENGE** : un challenge pour votre second jeu préféré sur GBA. Essayez d'effectuer la Rainbow Road nouvelle version en moins d'une minute.  
**PREUVE** : allez dans le menu Time Trial, section Record, course Rainbow Road, et prenez une photo.  
**DATE** : le 20 septembre 2002.

→ **Challenge GBA n° 4**  
**Castlevania - Circle of the Moon**



**CHALLENGE** : pour gagner les points de ce challenge, vous devez récupérer toutes les cartes du jeu. Attention, il ne s'agit pas du Castlevania testé dans ce numéro !  
**PREUVE** : allez dans le sous-menu Cards, et prenez une photo.  
**DATE** : le 20 septembre 2002.

→ **Challenge GBA n° 5**  
**Bomberman Tournament**



**CHALLENGE** : un challenge très simple, si vous savez manier l'arme du timing des explosions : il vous suffit de combattre le boss de fin pour l'accomplir.  
**PREUVE** : prenez une photo lors de votre combat contre le boss final, Brainbomber.  
**DATE** : le 20 septembre 2002.

**COMMENT PARTICIPER ?**

Envoyez vos preuves en indiquant, au dos de l'enveloppe ou dans votre e-mail, vos nom, adresse, ainsi que le challenge réussi (exemple : GBA n° 3). Seules les versions européennes des jeux peuvent être utilisées.

Par courrier :



Nintendo  
Le Magazine Officiel  
Challenge  
101-109, rue Jean-Jaurès  
92300 Levallois-Perret

Par e-mail :



challenge.nintendo@  
futurenet.fr

**POUR RÉUSSIR VOS PHOTOS**

- Sur GameBoy Advance, utilisez un flash, mais en évitant de diriger sa lumière trop directement sur la console.
- Sur GameCube, mettez-vous dans le noir complet et n'utilisez pas de flash. Posez l'appareil, car le moindre mouvement fera un flou à l'image.

Dans les deux cas, préférez les appareils photo numériques, qui vous permettent de vérifier vos clichés et de les reprendre autant de fois que nécessaire. Vous pourrez alors envoyer les preuves par e-mail (taille maximale de 100 Ko par image).

**THRUSTMASTER**

**RAYMAN ADVANCE**

**Accessory Pack**

For/pour **GAME BOY ADVANCE™**

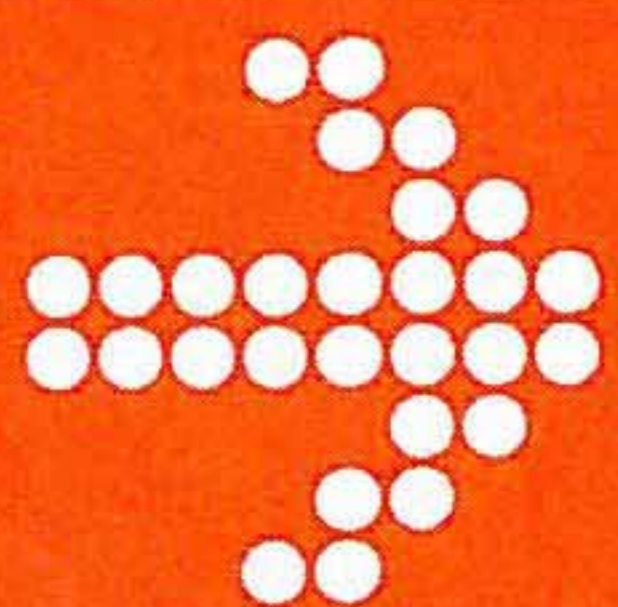


**FireStorm Powershock Controller - 22,99 €**



**Accessory Pack Rayman Advance Edition - 18,99 €**





# HI-SCORES



Salut à tous ! Vous êtes le meilleur de votre quartier sur un jeu ? Personne ne vous bat ? Alors, faites en sorte que tout le monde le sache et envoyez-nous vos records. Ces pages sont faites pour vous. Ouf ! La rédaction a croulé sous vos scores ce mois-ci. Ce sont les vacances qui vous ont motivés. En tout cas, il y en a tellement eu qu'on ne peut pas tous les passer. À partir de ce numéro, seuls les 5 meilleurs scores seront publiés. Alors, accrochez-vous et faites chauffer les paddles. Ah, j'allais oublier, je rappelle que l'utilisation des Cheat Modes est interdite, bien sûr !

## DÉFI N°4

Tout dans la délicatesse, cette-fois. Ce nouveau défi se déroule sur le fabuleux *Pikmin*. Soyez bon stratège et terminez le jeu en sauvant un maximum de ces sympathiques créatures. Pendant le générique de fin, prenez le tableau récapitulatif en photo. C'est le nombre total de Pikmins sauvés (déterrés ou non) qui importe. Bon jeu ! Date limite pour envoyer vos photos : 20 septembre 2002



### → 007 ESPION POUR CIBLE (Crise en Méditerranée : Score)

1	Benjamin BOLLOT	221 516
---	-----------------	---------

### → BLOODY ROAR : PRIMAL FURY (Survival)

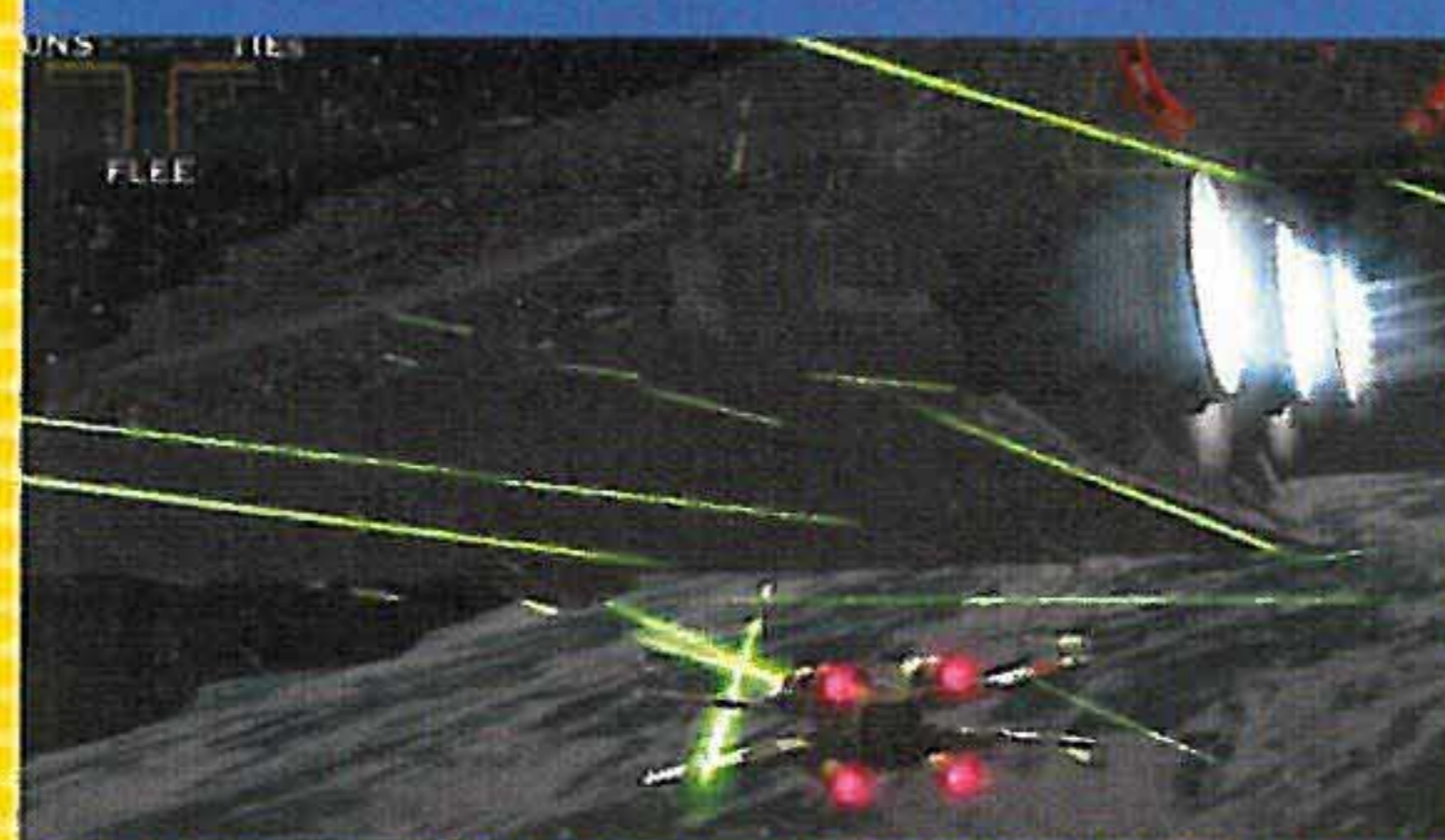
1	Jacques SPANO	24 Wins
2	Christophe GALLET	17 Wins
3	Thomas SZUWARSKI	13 Wins
4	John COSTA	13 Wins
5	Cédric FIARD	10 Wins

### → EXTREME G3 (Moon Harbor)

1	Sébastien FEGER	49" 62
---	-----------------	--------

### → ROGUE SQUADRON II (Précision Attaque Étoile Noire)

1	Jean-François FAURE	127 %
2	Nicolas BRARD	113 %
3	Olivier PAYRAUD	112 %
4	Thibaut FERGANI	102 %
5	Andrei MITU	100 %
6	Arnaud LABRUNYE	100 %
7	Sylvain VAN MULLEN	100 %
8	Cédric INACIO	97 %
9	Patrick FLOREAN	96 %
10	Florent PANZARELLA	94 %



### → WAVE RACE BLUE STORM (Lost Temple Lagoon Normal)

1	David GALBARDI	52" 866
2	Sébastien FEGER	58" 650

### → LUIGI'S MANSION (Argent total)

1	Romain CRESPI	130 445 000
2	Michael STASKOWIAK	123 655 000
3	Julien KUBLER	121 785 000
4	Vincent FLAMBART	119 885 000
5	Jérôme COTTANCEAU	103 670 000

### → SONIC ADVENTURE 2 BATTLE (City Escape Mission 1 Time)

1	Davy DUTHIEUW	2' 32" 89
2	Christophe GALLET	2' 36" 05
53	David THIBAULT	2' 41" 14
4	Sébastien BERTRAM	2' 56" 82
5	Eric MARCHAND	3' 00" 32

## RÉSULTAT DU DÉFI N°2

Et hop, un nouveau défi de terminé, celui de *Star Wars Rogue Squadron II*. C'est Jean-François FAURE qui est le meilleur d'entre vous. Il a terminé le niveau "Attaque de l'Étoile Noire" avec 127 % de précision. Incroyable, non ? Mais pourtant vrai (il fallait penser à utiliser son vaisseau pour détruire certains éléments). En tout cas, bravo à lui, ainsi qu'à tous ceux qui ont participé à ce concours de haut vol.



### → SONIC ADVENTURE 2 BATTLE (City Escape Mission 1 Score)

1	Christophe GALLET	18 640
2	Eric MARCHAND	15 650
3	Kevin HERNANDEZ	15 040
4	Philippe BOOS	14 350
5	Wonder	11 950

### → SONIC ADVENTURE 2 BATTLE (City Escape Mission 2)

1	Raphaël SCHAEFFER	58" 34
2	Wonder	1' 32" 60
3	Sébastien FEGER	1' 42" 59

### → ROGUE SQUADRON II (Attaque Étoile Noire)

1	Benjamin FEIREISEN	3' 58"
2	Thomas SZUWARSKI	4' 21"
3	Yoran PLOUZENNEC	4' 26"
4	Benjamin CHAPRIER	4' 29"
5	Pierre BRISOUX	4' 30"

## POUR RÉUSSIR VOS PHOTOS

Sur GameBoy Advance, utilisez un flash, en évitant de diriger sa lumière trop directement sur la console. Sur GameCube, mettez-vous dans le noir complet et n'utilisez pas de flash. Posez l'appareil, car le moindre mouvement fera un flou à l'image. Dans les deux cas, préférez les appareils photo numériques, qui vous permettent de vérifier vos clichés et de les reprendre autant de fois que nécessaire. Vous pourrez alors envoyer les preuves par e-mail (taille maximale de 100 Ko par image).

### COMMENT PARTICIPER :

Par courrier :  
Nintendo Le Magazine Officiel, Hi-Scores  
101-109, rue Jean-Jaurès 92300 Levallois-Perret  
Par e-mail : hiscores.nintendo@futurenet.fr

### → ROGUE SQUADRON II (Attaque Étoile Noire)

1	Benjamin FEIREISEN	3' 58"
2	Thomas SZUWARSKI	4' 21"
3	Yoran PLOUZENNEC	4' 26"
4	Benjamin CHAPRIER	4' 29"
5	Pierre BRISOUX	4' 30"

### → SUPER MONKEY BALL (Bananes en fin de jeu)

1	J-C JAILLON	752
---	-------------	-----

### → SUPER MONKEY BALL (Monkey Target 5 Rounds)

1	Julien KUBLER	1770
2	Patrick FLOREAN	1100
3	Christopher SCHWITZER	790
4	Grégory JAILLON	680
5	Thomas ZIRN	660

### → SUPER MONKEY BALL (Débutant)

1	Julien KUBLER	147 829
2	Arnaud DE LANGLE	140 676
3	Eric VADOT	99 068
4	Stan RABACHE	78 576
5	Joachim HUY	77 006

### → SUPER SMASH BROS MELEE (Lancé de Sac)

1	David ROUSSEAU	426,9
---	----------------	-------





→ **ADVANCE WARS (Mode Campagne)**

1	Yannick BUONAGURIO	848
---	--------------------	-----

→ **F-ZERO (Bianca City)**

1	Andrei MITU	1' 57" 67
2	Julien MEUNIER	1' 58" 97
3	Benjamin FEIREISEN	2' 00" 77
4	Fabien PESCI	2' 01" 30
5	Jérémie GAHARTIAN	2' 01" 67

→ **F-ZERO (Bianca City : Tour)**

1	Andrei MITU	21" 72
2	Julien MEUNIER	21" 97
3	Benjamin FEIREISEN	22" 17
4	Jérémie GAHARTIAN	22" 33
5	Frédéric SERREAU	22" 38

→ **WARIO LAND 4**

1	Sébastien FEGER	310 770
---	-----------------	---------

→ **F-ZERO (Championship Circuit)**

1	Benjamin FEIREISEN	1' 42" 50
---	--------------------	-----------

→ **KURU KURU KURURIN (Jungle 1)**

1	Yannick BUONAGURIO	12" 78
2	Florian TEIXEIRA	15" 30
3	Melaine MASSAT	15" 58
4	Jérôme HAHN	17" 11
5	Yoran PLOUZENNEC	18" 71

→ **MARIO KART SUPER CIRCUIT (Peach Circuit)**

1	Fabien PESCI	49" 45
2	Olivier PAYRAUD	49" 80
-	Nicolas BRARD	49" 80
4	Yannick BUONAGURIO	49" 83
5	Sylvain VAN MULLEN	49" 91

→ **MARIO KART SUPER CIRCUIT (Peach Circuit : Tour)**

1	Aurélien COTARD	14" 93
2	Yannick BUONAGURIO	15" 05
3	Fabien PESCI	15" 33
4	Benjamin GUINOT	15" 41
5	Alexandre CANNELLE	15" 48

→ **MARIO KART SUPER CIRCUIT (Rainbow Road)**

1	Alexandre CANNELLE	51" 61
2	Anthony RAGGI	52" 70

→ **SONIC ADVANCE (Zone 1 Acte 1)**

1	Marius SOMVEILLE	34" 10
2	Julien LAGOUTTE	34" 57
3	Sébastien QUINCOU	34" 60
4	Alexandre GUENIOT	34" 80
5	Pierre D'AGOSTINO	34" 82

→ **SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO REVIVAL (Time)**

1	Yannick BUONAGURIO	5' 06" 18
---	--------------------	-----------

→ **SUPER MARIO ADVANCE (SMB2 : Score)**

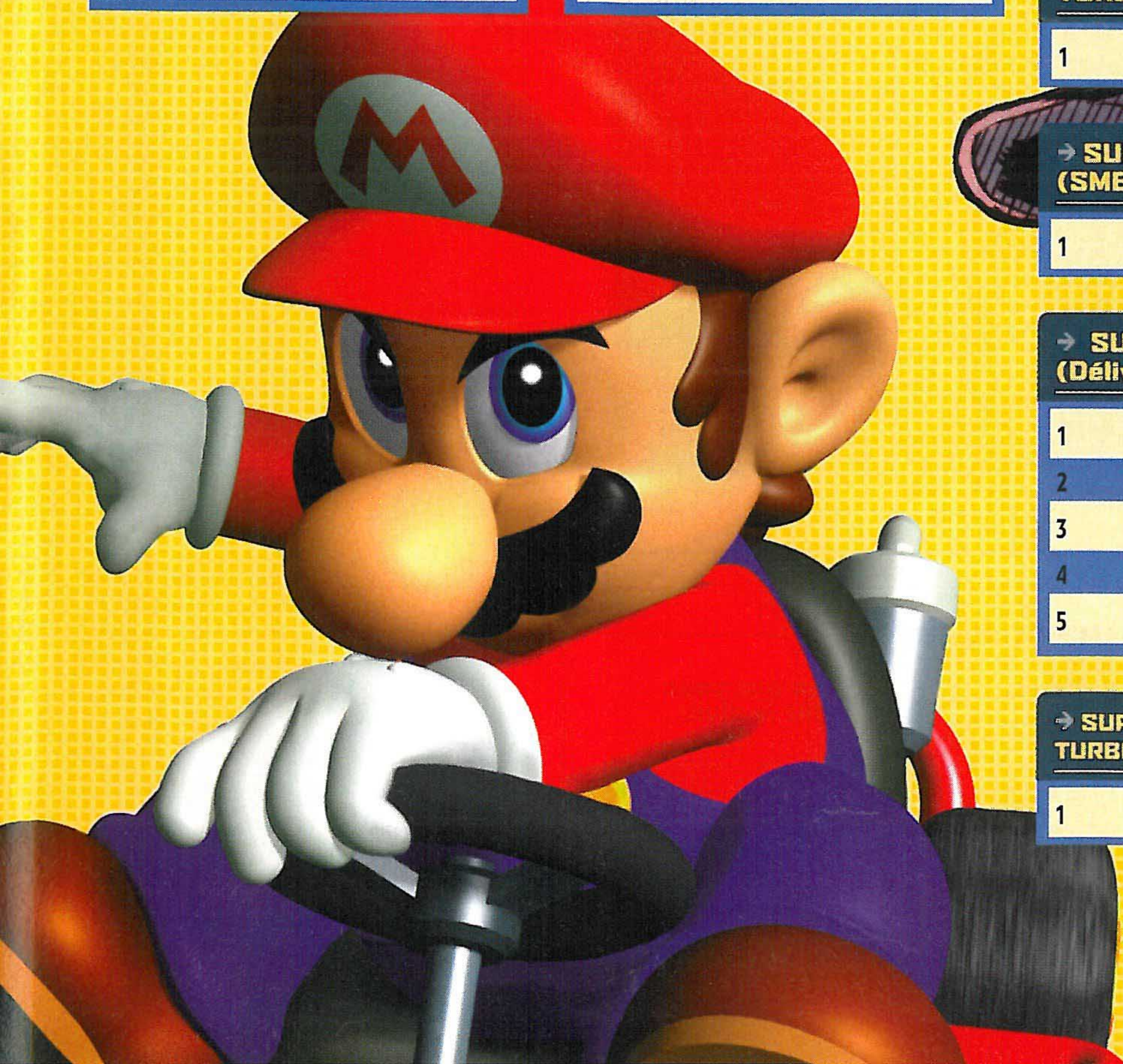
1	Alexandre CANNELLE	2 679 710
---	--------------------	-----------

→ **SUPER MARIO WORLD (Délivrer Princesse)**

1	Olivier PAYRAUD	6' 58"
2	Nicolas BRARD	6' 58"
3	Alexandre GEVREY	8' 01"
4	Anthony RAGGY	8' 38"
5	Philippe NUNES	8' 46"

→ **SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO REVIVAL (Mode Survival)**

1	Yannick BUONAGURIO	30
---	--------------------	----



[www.puissance-nintendo.com](http://www.puissance-nintendo.com)

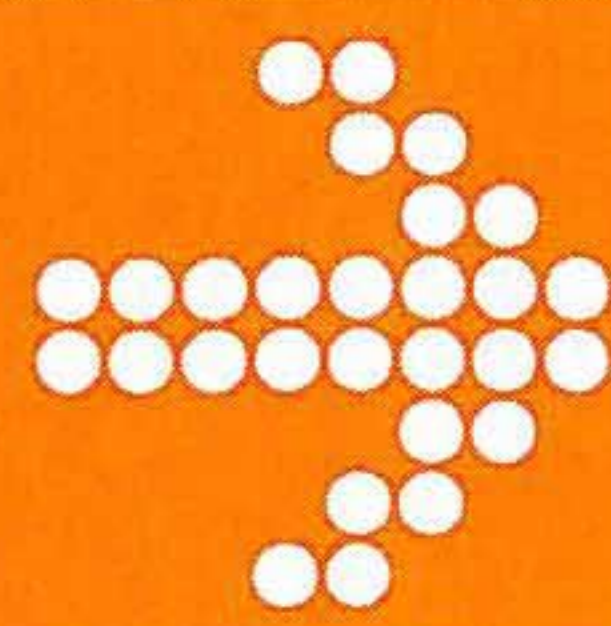
UN SITE INTERNET  
QUI VOUS DIT TOUT,  
VRAIMENT TOUT ?

**PUISSANCE  
NINTENDO**

ÇA EXISTE !

PN, c'est toute l'info  
Nintendo  
en continu sur le Net !





# TOP LECTEURS

Il n'a pas fallu longtemps pour que *Super Smash Bros Melee* arrive en tête du Top, de peu, certes, mais en tête quand même. Quant à *Golden Sun 2*, il devient le jeu GBA que vous attendez avec le plus d'impatience.

Wonder

**N** : Nouvelle entrée  
**R** : Retour au Top  
**▲** : Progression dans le Top  
**▼** : Régression dans le Top  
**—** : Pas de changement



## VOS JEUX PRÉFÉRÉS

1	▲	Super Smash Bros Melee	1982
2	▼	Star Wars Rogue Leader	1966
3	▼	Luigi's Mansion	1233
4	—	Sonic Adventure 2 Battle	1115
5	N	Pikmin	861
6	▼	Wave Race : Blue Storm	764
7	▼	Tony Hawk's Pro Skater 3	433
8	—	Burnout	418
9	▼	Bloody Roar Primal Fury	405
10	—	Extreme-G 3	23



## VOS JEUX LES PLUS ATTENDUS

1	—	The Legend of Zelda	2125
2	▲	Super Mario Sunshine	1453
3	▼	Starfox Adventure	1452
4	▼	Resident Evil	1025
5	—	Metroid Prime	738
6	—	Perfect Dark Zero	543
7	R	Mario Kart GC	401
8	▼	1080° Whitestorm	315
9	N	Turok Evolution	212
10	N	Resident Evil D	193



## VOS JEUX PRÉFÉRÉS

1	▲	Golden Sun	1737
2	▼	Mario Kart : Super Circuit	1401
3	—	Super Mario World	1062
4	—	Sonic Advance	849
5	—	Advance Wars	787
6	—	Wario Land 4	600
7	▲	Bomberman Tournament	348
8	—	Breath of Fire	313
9	▼	Castlevania Circle of the Moon	312
10	N	F-Zero Maximum Velocity	274



## VOS JEUX LES PLUS ATTENDUS

1	▲	Golden Sun 2 : The Lost Age	1074
2	▼	Final Fantasy Tactics	924
3	▼	Dragon Ball Z The Legacy of Gokhu	913
4	▲	Yoshi's Island	801
5	▼	Metroid Fusion	800
6	—	Pokemon Advance	762
7	N	The Legend of Zelda	599
8	▼	Banjo & Kazooie	501
9	▼	Diddy Kong Pilot	424
10	▼	Castlevania Harmony of Dissonance	250

Nom : \_\_\_\_\_

Prénom : \_\_\_\_\_



GAMECUBE

Vos jeux préférés

Les jeux que vous attendez le plus...

1	_____	1	_____
2	_____	2	_____
3	_____	3	_____
4	_____	4	_____
5	_____	5	_____



GAMEBOY ADVANCE

Vos jeux préférés

Les jeux que vous attendez le plus...

1	_____	1	_____
2	_____	2	_____
3	_____	3	_____
4	_____	4	_____
5	_____	5	_____

Remplissez entièrement ou partiellement ce coupon. Renvoyez-le-nous, seul ou avec tout autre courrier destiné à la rubrique Contact (Hi-Scores, Challenge, Courrier ou Astuces). L'enquête Lecteurs fait l'objet d'un envoi séparé.



Par courrier  
 Nintendo Le Magazine Officiel  
 Tops  
 101-109, rue Jean-Jaurès  
 92300 Levallois-Perret



Par e-mail  
 lecteurs.nintendo@futurenet.fr



la rentrée des classes...  
selon Bigben Interactive !

mathématiques  
**CARTE MEMOIRE**

éducation physique  
**VOLANT**

français  
langues vivantes  
**ECRAN LCD**

**RANGE CD**

physique  
chimie  
**SACOCHE  
DE  
TRANSPORT**

philosophie  
**MANETTE  
VIBRANTE**

histoire  
**MANETTES SANS FIL**

géographie  
**JOYSTICK**

musique  
**AMPLI avec ENCEINTES**

GameCube est une marque déposée par NINTENDO

Leader Européen de l'accessoire pour console de jeux vidéo,  
Bigben Interactive a créé pour vous la "Gamme Cube" !



Êtes-vous un vrai joueur ?



Du jeu. Rien que du jeu

GAME BOY ADVANCE™



# OBSCUR

Les zombies de *Resident Evil*,  
les vampires de *Castlevania*,  
les truands de *Driver 2* :  
septembre est le mois obscur  
des consoles Nintendo !

## SOMMAIRE



### → GameCube

- RESIDENT EVIL..... p. 96
- F1 2002 ..... p. 102
- RED CARD ..... p. 104
- GAUNTLET DARK LEGACY ..... p. 110



### → GameBoy Advance

- CASTLEVANIA : HARMONY  
OF DISSONANCE ..... p. 98
- SUPER GHOULS N' GHOSTS ..... p. 100
- MONSTER JAM DESTRUCTION... p. 105
- PETER PAN ..... p. 105
- AGRESSIVE INLINE ..... p. 105
- NICKTOONS RACING ..... p. 106
- TOP GUN ..... p. 106
- GT ADVANCE 2 RALLY ..... p. 106
- TUROK ADVANCE..... p. 108
- SPEEDBALL 2 ..... p. 108
- SCOOBY-DOO ..... p. 108
- DRIVER 2 ..... p. 109
- GUY ROUX MANAGER ..... p. 110
- STAR X ..... p. 110





## INSTINCT DE SURVIE

# RESIDENT EVIL

Le titre le plus flippant de sa génération revient remasterisé, et relègue les autres jeux du genre au rang de balade enchantée...



### ON MET LE FEU !

• Les zombies sont totalement annihilés lorsque vous leur faites exploser la tête ou que vous les brûlez. Sinon, ils reviennent à la vie ! Leurs réflexes sont décapés et leurs morsures souvent fatales. Si vous ne voulez pas terminer en chair à pâté, purifiez tout ça par le feu !



• Évitez de vous faire remarquer par cette charmante créature, son étreinte se termine souvent dans un bain de sang...

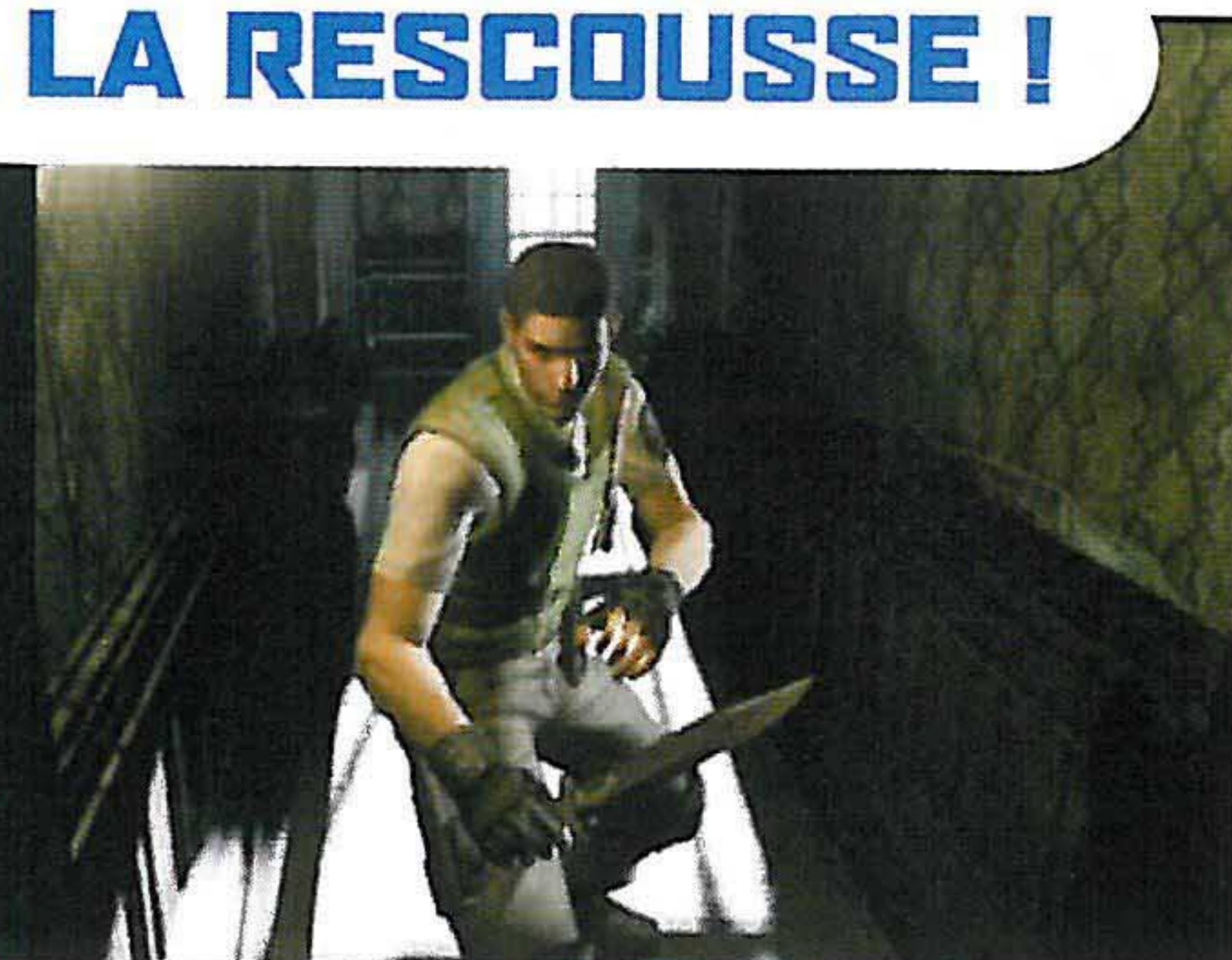


**M**O-NU-MEN-TAL ! Le champion de la peur sur console fait un retour fracassant à la hauteur de nos espérances, dans une version aussi belle que les meilleures cinématiques disponibles à ce jour. Si l'on ne peut

émettre aucun doute sur la qualité ludique de ce *Resident Evil*, c'est bien la forme qui fait, dès les premières secondes de jeu, un effet bœuf ! Rarement un titre du genre n'a pu profiter d'un tel rendu graphique, décuplant à ce point les sensations ressenties par le joueur... Un détail

### ALPHA TEAM À LA RESCOUSSE !

• Des meurtres barbares ont été commis près de la forêt de Raccoon City. La police locale envoie son équipe spéciale, la Bavo Team, en reconnaissance dans ces bois. Sans nouvelles de cette escouade spéciale, la police envoie l'Alpha Team à la rescousse. Ce qui s'annonçait comme une simple mission de reconnaissance vire rapidement au cauchemar pour les membres de la deuxième équipe...







• Les zombies aux griffes acérées sont très rapides et ne vous laisseront aucun répit !

étonnant saute aux yeux d'entrée de jeu : la cinématique d'introduction se révèle moins belle que le jeu lui-même. C'est du jamais vu ! Comme Capcom nous y a habitués depuis le début de la série, des personnages réalisés dans une 3D splendide se déplacent sur des images fixes d'une qualité visuelle rarement atteinte sur une machine de salon. Les visages, qu'il s'agisse de zombies ou de héros, sont particulièrement crédibles, et la moindre émotion transparaît sans mal. La souplesse des mouvements des protagonistes n'a d'égale que la beauté des décors. Les détails, par milliers, visibles sur chaque écran, intensifient une atmosphère angoissante déjà décuplée par une bande sonore à la hauteur des meilleurs films gore d'Hollywood. Les jeux d'ombres et de lumière subtils, la mise en scène

## « Rarement un titre de genre a profité d'une aussi splendide réalisation... »

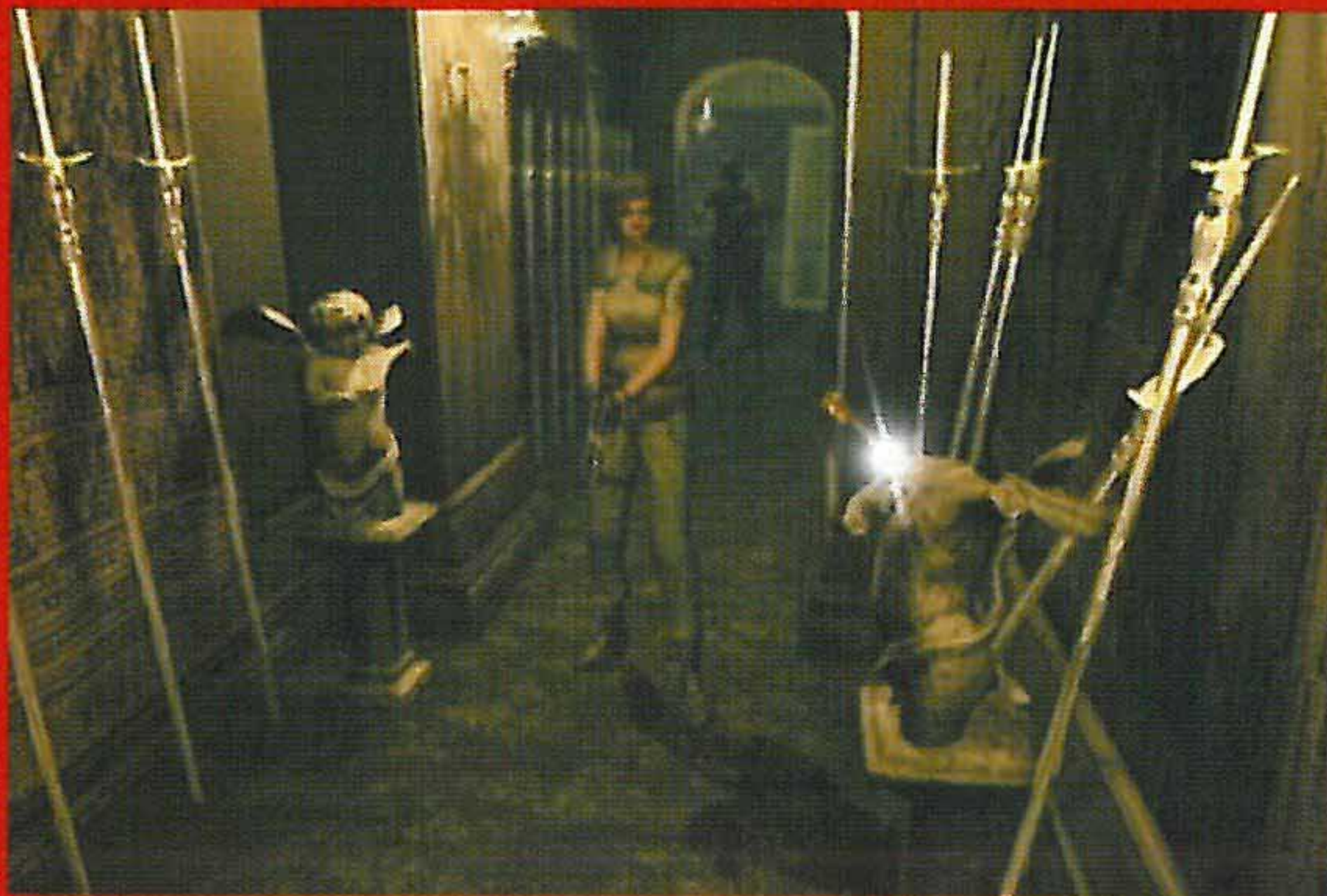
travaillée et les bruitages finement utilisés font constamment sursauter. Du grand art, qui fera cauchemarder les plus courageux d'entre vous pendant de longues nuits blanches !

### DE LA PROFONDEUR !

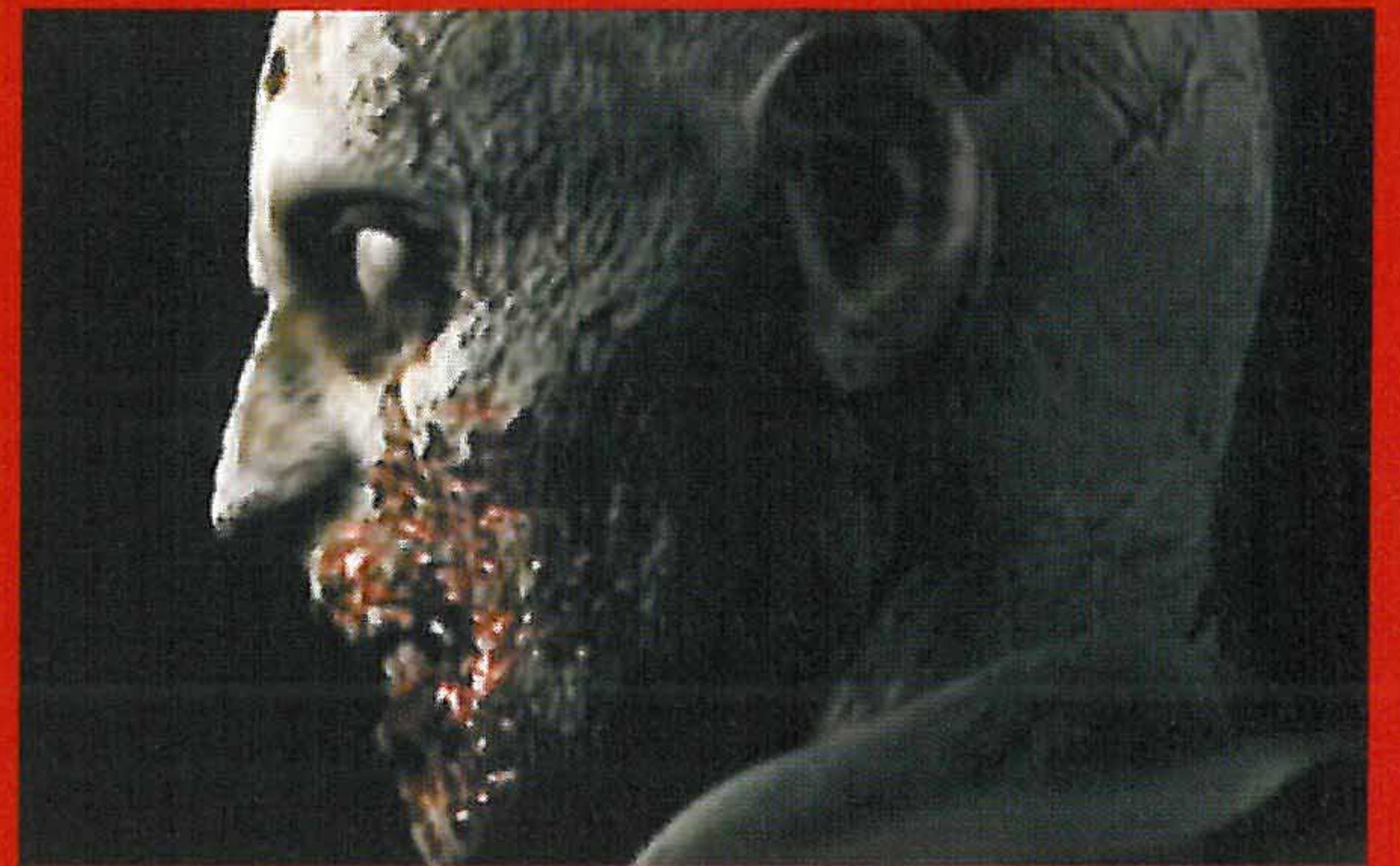
On aurait pu se contenter d'une telle réalisation et d'une ambiance aussi réussie. Mais Shingji Mikami, l'homme à l'origine de la série, a su renouveler l'intérêt ludique de son titre phare en y apportant



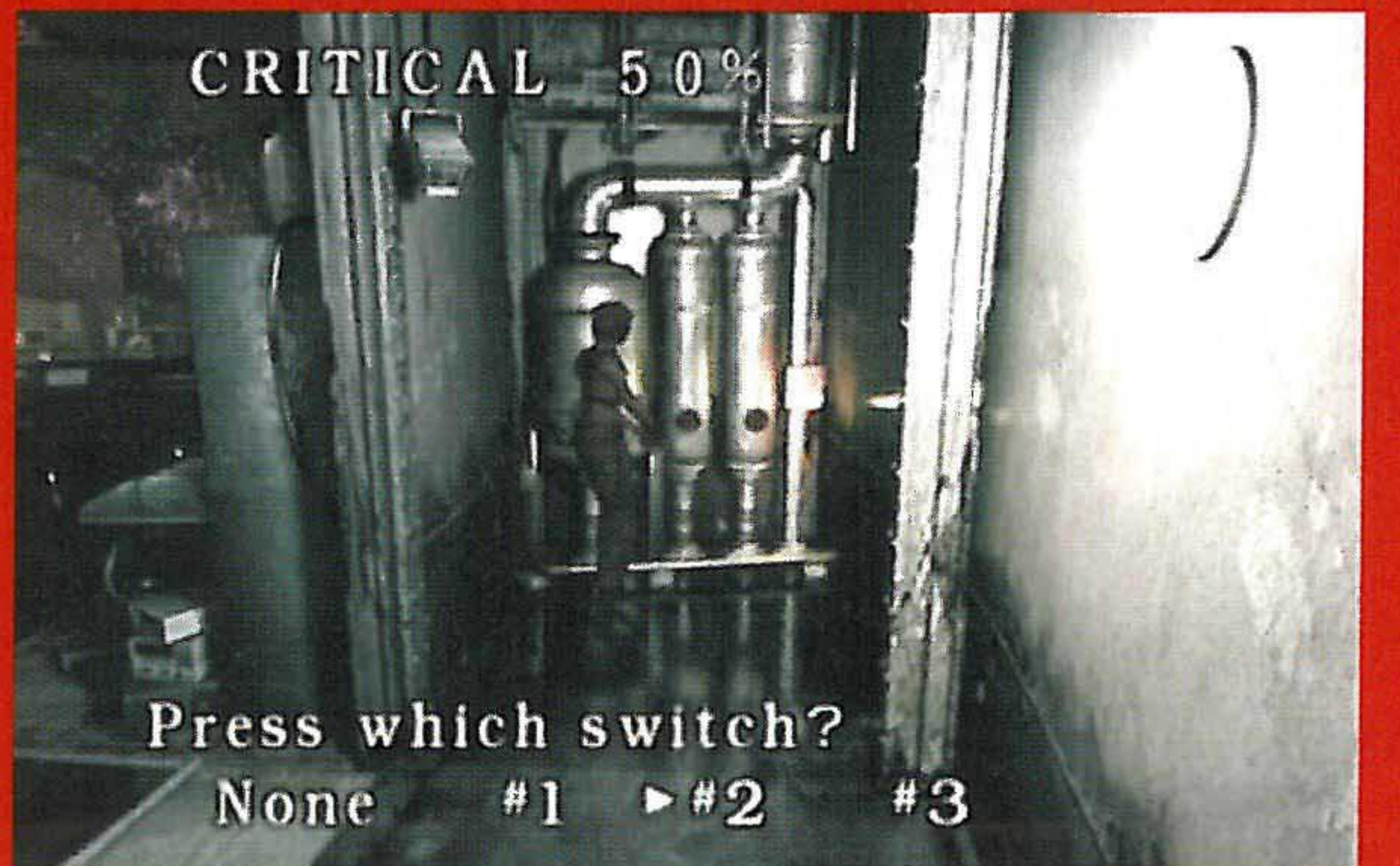
• Les trois personnages principaux de cet épisode. De gauche à droite : Jill Valentine, Barry Burton et Chris Redfield.



• Les objets indispensables à votre avancée dans le manoir sont facilement repérables dans les décors.



• Avec des morts vivants aussi crédibles, soyez sûr que la peur que vous allez ressentir sera bien réelle.



• Les énigmes ne manquent pas de logique, et un bon sens de l'observation est requis. Remarquez, avec une telle qualité visuelle...

### DEUX EN UN !



• Dans *Resident Evil*, on peut incarner deux personnages dans des scénarios différents se déroulant dans les mêmes lieux. Une bonne nouvelle qui améliore la durée de vie, finalement un peu juste. Si, la première fois, il faut compter une bonne dizaine d'heures pour terminer un scénario, il est possible, la seconde fois, de finir la même histoire en moins de trois heures...

tant de changements, que même les spécialistes du genre y perdront leurs repères. *Resident Evil* se répartit entre énigmes bien pensées et combats faisant appel à vos capacités de gestion et d'organisation. Entre munitions, armes et instruments servant résoudre les énigmes, il faudra faire des choix stratégiques puisque votre inventaire est limité. Le bestiaire disponible est impressionnant, et chaque monstre nécessite une technique bien spécifique pour être abattu rapidement. Les combats sont donc moins statiques qu'auparavant, puisqu'il faudra vous déplacer vite et tirer précisément. Les adversaires les plus fréquents, les morts vivants, peuvent désormais être repoussés lors d'une étreinte, à l'aide d'outils défensifs trouvés dans le manoir. Ces deux éléments dynamisent considérablement les affrontements. Un détail qui faisait depuis longtemps défaut à la série. Facteur de stress supplémentaire, les zombies se relèvent si vous ne les finissez pas (cf. encadré "On met le feu !"). Avec leurs griffes acérées, ils sont

bien plus dangereux et rapides que leurs comparses. Vous l'aurez compris, à l'inverse de la plupart des autres jeux déjà disponibles, *Resident Evil* fait de vous une proie, perdue dans un manoir hostile à l'atmosphère la plus terrorisante qui soit ! Une expérience unique à vivre seul, dans le noir... ☼

Aymeric Lallée



### ÉNIGMATIQUE

• Toutes les énigmes ont été refaites. Certaines demandent sens de l'observation et logique pour être résolues. La recherche tient aussi une place importante, car de nombreux éléments disséminés dans le manoir sont indispensables pour résoudre les difficultés.

GENRE : SURVIVAL HORROR  
ÉDITEUR : CAPCOM / ELECTRONIC ARTS  
SORTIE : 13 SEPTEMBRE  
PRIX : ENVIRON 65 €  
NOMBRE DE JOUEUR : 1  
SAUVEGARDE : 8 BLOCS MINIMUM

### RÉSUMÉ

Dans le registre action/aventure, *Resident Evil* sur Nintendo GameCube est un must à ne rater sous aucun prétexte !

★ **VERDICT**  
-----  
**9/10**





## CHASSE AU VAMPIRE

# CASTLEVANIA HARMONY OF DISSONANCE

La série mythique de Konami est de retour sur GBA dans un jeu de plate-forme mâtiné d'aventures des plus palpitantes.



• Vous interagissez aussi avec le décor. Ici, vous devez taper dans le crâne pour le faire rouler.



### SORTILÈGES

• Les pierres et les livres de sorts vous font accéder à la magie. Il faut associer une pierre avec le fouet, puis appuyer sur Haut tout en frappant. L'effet du sort dépend de l'arme secondaire possédée et le type de magie dépend de la pierre associée.



Histoire est un éternel recommencement ! Konami a fait sien cet adage millénaire, avec sa série culte.

Régulièrement, un des membres

de la famille Belmont se rend dans le château de Dracula pour y combattre de nouveau le célèbre vampire. Dans ce nouvel opus, l'action se passe 50 ans après le *Castlevania 2* de la bonne vieille Nintendo 8 bits.

## REBONDISSEMENTS

• Au premier abord, ce *Castlevania* peut paraître étrangement facile. On arrive rapidement à visiter 80 à 85 % du château, et certains endroits sont dépourvus d'ennemis. Mais le château est sous l'emprise de deux esprits : celui de Dracula et celui de... Ne comptez pas sur nous pour tout vous dévoiler ! Ces deux esprits apportent au château deux facettes que vous devrez visiter tour à tour pour terminer le jeu.







C'est à Juste Belmont qu'est dévolu le rôle de combattre le célèbre vampire. Avant cela, vous devrez fouiller de fond en comble le château de Dracula. Certes, le schéma du jeu est toujours le même depuis quelques épisodes. Mais on retrouve avec plaisir les différents lieux qui font le charme de la série : l'entrée du pont-levis, la ferme, les souterrains, la tour

## « On retrouve les différents lieux qui font le charme de la série »

de l'horloge, etc. Dès le départ, un élément du jeu choque le regard : votre personnage (ainsi que certains ennemis) est entouré d'une aura bleue. Ce n'est pas esthétique, et la seule raison qui vient à l'esprit est que cela permet de mieux le voir. Étrange... Comme toujours, vous commencez le jeu avec votre fouet comme seule arme et sans pouvoir particulier.

### UN CÔTÉ RPG SYMPA



• Votre personnage se gère comme ceux des RPG. D'une part, il progresse en niveau. Ensuite, vous pouvez l'équiper en armure et autres armes diverses pour améliorer ses pouvoirs offensifs et défensifs. Une feuille de personnage récapitule tous les objets et caractéristiques qu'il possède. Une option particulièrement utile (si vous trouvez l'objet adéquat) vous détaille les ennemis affrontés en indiquant leurs forces et faiblesses.



• Quelques passages sont de toute beauté, et certains ennemis ne le sont pas moins.

Rapidement, vous vous apercevez que certaines pièces du château vous sont inaccessibles. À vous de récupérer les objets qui vous permettront d'y accéder. Ces objets, appelés reliques, vous permettent d'effectuer des actions particulières, comme par exemple glisser pour passer à travers un passage très étroit ou faire des doubles sauts. Mais bien sûr, la plupart du temps, ils sont gardés par les boss. Parmi les autres objets essentiels, vous trouverez les livres de sorts et les pierres runiques. Ils vous permettent d'envoyer des sorts à travers vos armes secondaires. Ces livres et ces pierres sont basés sur les éléments naturels (eau, feu,



### L'ART DE MANIER LE FOUET

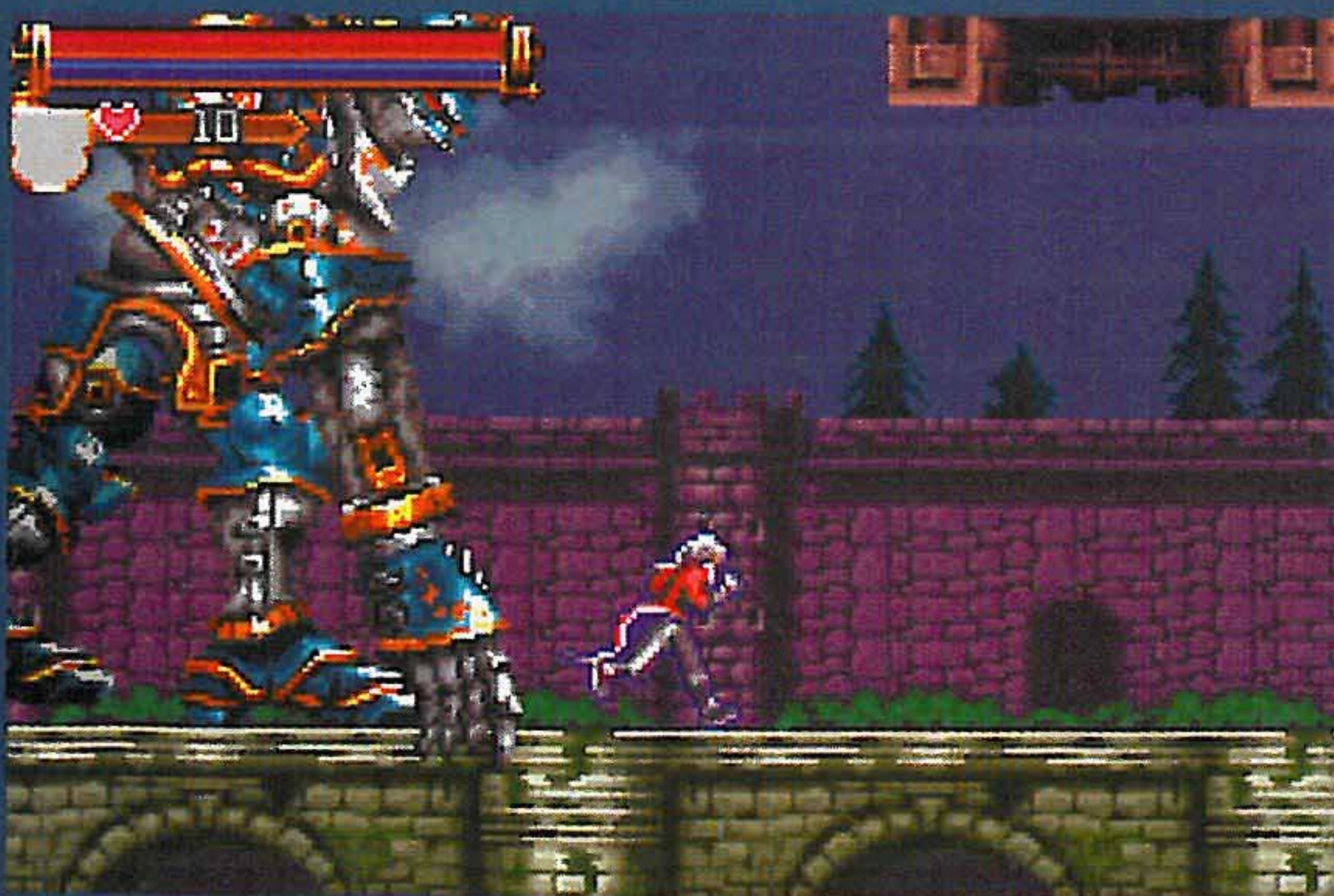
• Le fouet s'utilise de deux façons. L'une, classique, frappe devant vous. L'autre le fait tourner autour de vous. Il faut appuyer sur le bouton de tir et faire tourner la croix de direction. Malheureusement, on ne peut toujours pas s'accrocher avec...

air et terre), le sort changeant en fonction de l'arme secondaire que vous possédez.

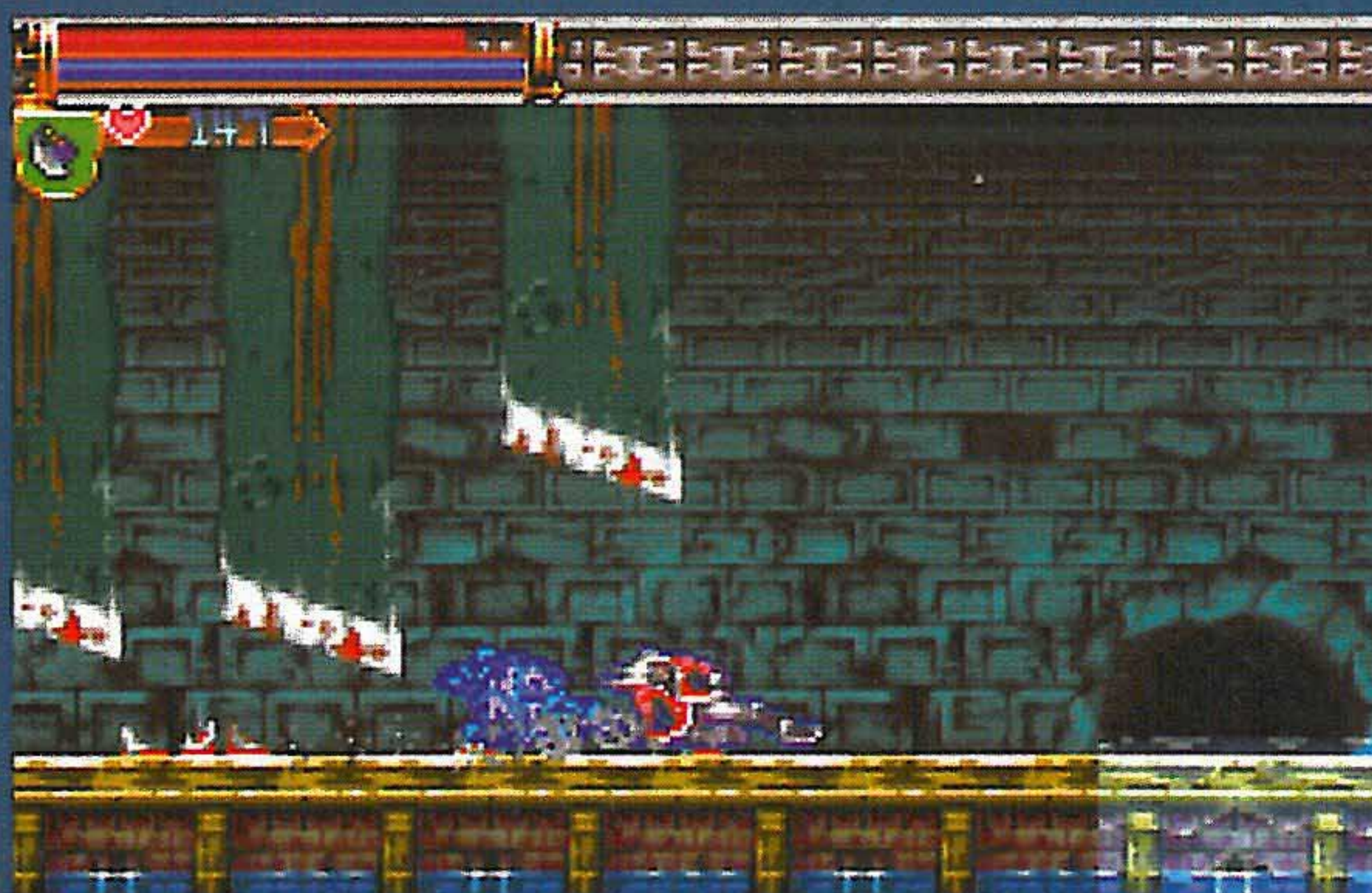
### Coup de fouet

Vous ne rencontrez pas que des ennemis dans le château. Ainsi, Maxim, votre ami qui vous a mené dans ces lieux d'épouvante, apparaît de temps à autre pour vous apporter quelques informations. Une salle est aussi l'échoppe d'un marchand, et certains endroits recèlent quelques mystères, comme la salle que vous devez meubler avec divers objets récupérés dans le jeu. Techniquement, *Castlevania* se sert des atouts de la GBA. Le personnage se manie au doigt et à l'œil, notamment dans les nombreux passages de plate-forme. L'animation ne souffre d'aucun défaut. Des effets sympathiques, amélioration du fameux mode 7 de la Super Nintendo, agrémentent le jeu et apparaissent assez peu pour qu'on les apprécie à leur juste valeur. Côté graphisme, c'est un véritable régal. Ce titre allie la beauté à l'horreur intrinsèque des lieux. Les boss sont impressionnants, et les ennemis peaufinés dans le moindre détail, à tel point que chacun a son propre petit effet en mourant. Quant aux musiques, elles ponctuent idéalement l'action et ajoutent juste ce qu'il faut à l'ambiance. Alors, si vous n'avez pas peur de perdre votre âme, n'hésitez pas et partez donc de nouveau à la chasse au vampire. #

Wonder



• La scène du pont-levis est très sympa, avec un énorme gardien qui vous poursuit jusqu'à la grille.



• La glissade vous permet d'esquiver des pièges comme une décapitation fort désagréable.



• Certains objets ne sont pas accessibles immédiatement, mais beaucoup plus tard dans le jeu.



• La Mort est un ennemi récurrent de *Castlevania*. Ici, elle daigne vous donner des renseignements.

GENRE : PLATE-FORME  
ÉDITEUR : KONAMI  
SORTIE : SEPTEMBRE  
PRIX : ENVIRON 45 €  
NOMBRE DE JOUEURS : 1  
SAUVEGARDE : SUR CARTOUCHE

### RÉSUMÉ

Encore une fois, *Castlevania* nous replonge dans les fondements du jeu : jouabilité et plaisir. Que du bonheur !

**★ VERDICT**  
**8,5/10**



 QUÊTE DU SAINT GRAAL

# SUPER GHOULS N' GHOSTS

Encore un vieux titre dépoussiéré, et pas des moindres. C'est sûr, dans le temps, on savait faire des jeux difficiles...



• Graphiquement, le jeu s'avère beau, avec un design très réussi des monstres et des décors.



Ceux qui s'en souviennent en font encore sûrement des cauchemars. Des heures durant à pester sur les més-aventures de sir Arthur, à maudire sa stupide dulcinée qui se laisse enlever, à piétiner la manette de Super Nintendo et à calmer les crises de rage : *Super Ghouls N' Ghosts* n'aura pas laissé que de bons souvenirs. Il doit bien y avoir quelques vieux radoteurs dans votre entourage qui se vantent de l'avoir terminé. Passez-les donc au détecteur de mensonges, car rares sont ceux qui sont allés au bout des 7 niveaux. Cette livrée GBA, en tous points fidèle à la version SNES, conserve ainsi cette indécente difficulté. Tantôt le joueur se laissera avoir par le vice de ses ennemis, tantôt ce seront les plates-formes qui lui joueront des tours. Parfois même, il se fera piéger par le jeu sans crier gare. Les plus hargneux saisiront la ruse pour les fois suivantes, tandis que les autres, frustrés par



• Arthur était célèbre pour son caleçon (lorsqu'il perdait son armure) ; le voici en version travestie.

## MÉTHODE

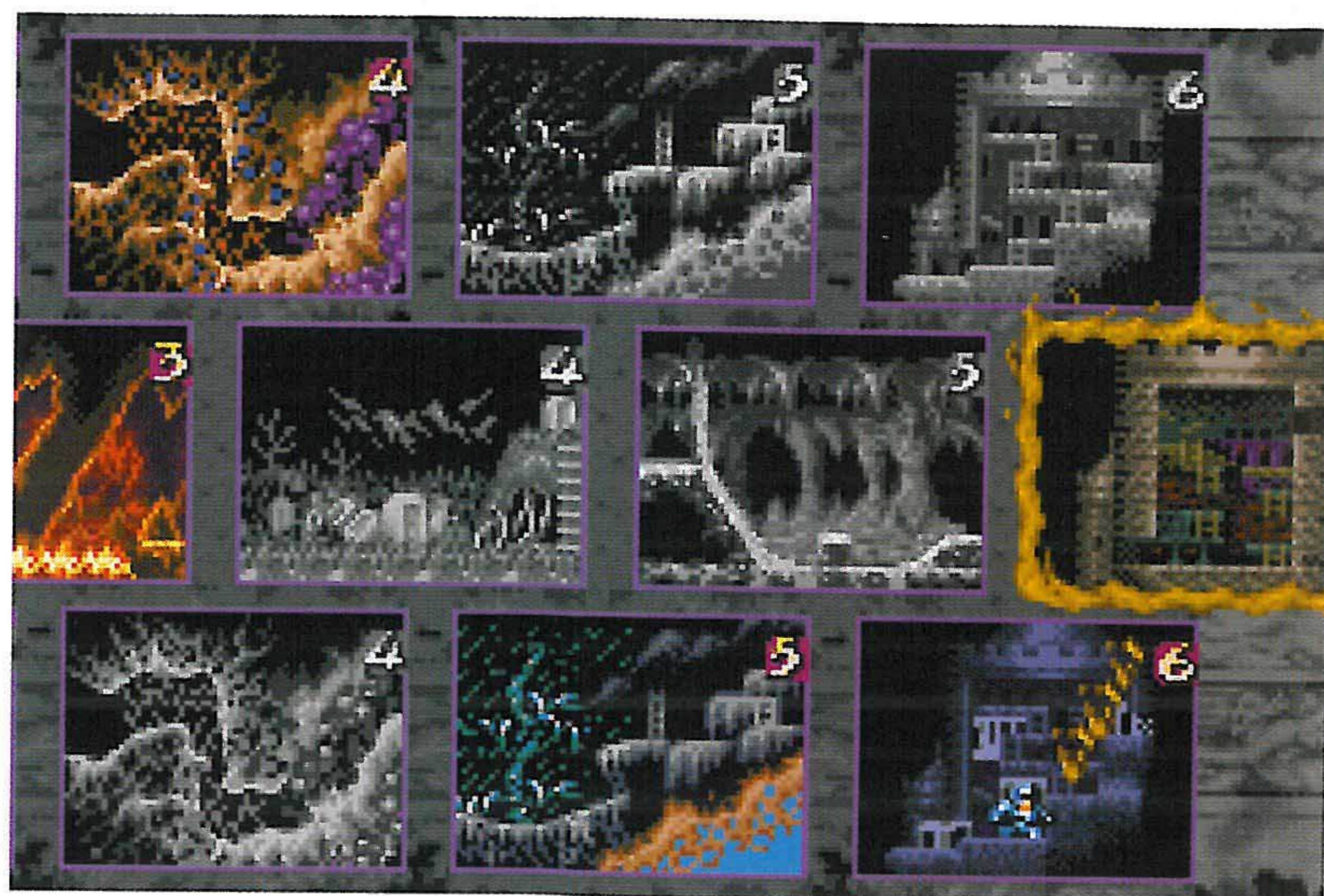
• Contrairement à la version SNES, il est ici possible de sauvegarder entre les niveaux. Ouf ! Car cela rend plus envisageable la quête de sir Arthur, qui avait auparavant une allure de quête du Saint Graal. Il convient toutefois de comprendre que tout est dans la répétition et la mémorisation, et que la seule façon de s'en sortir est de connaître par cœur les niveaux et les comportements des ennemis. Timing, précision et mémoire, voilà ce qu'il faut pour voir le boss de fin.



si peu de fair-play, s'en iront chercher divertissement ailleurs. Car il est vrai que *Super Ghouls N' Ghosts*, même s'il est intéressant par sa difficulté (paradoxal, non ?), n'a rien de vraiment fun. Il se pourrait même qu'il ne soit que "l'instrument" de ceux qui souhaitent flatter leur ego. Certes, il y a dans ce jeu de bonnes trouvailles (d'époque), comme le double-saut qui permet de



• L'un des ennemis les plus redoutables du jeu. Tournez-lui le dos, et surprenez-le dès qu'il se jette sur vous.



• En plus de la sauvegarde, cette version GBA propose un mode Arrange, qui comporte quelques niveaux inédits.

changer de direction, les différentes armes, les armures du héros, les séquences en radeau, ou encore les passages en mode 7, mais il n'y a vraiment rien de bien amusant dans tout cela. Juste de quoi satisfaire la détermination des plus acharnés, qui s'évertueront à déjouer chacun des pièges du jeu, et il y en a. #

Michel Henry



• Les effets de rotation (mode 7) de la version SNES ont été conservés.

GENRE : PLATE-FORME/ACTION  
ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS  
SORTIE : 13 SEPTEMBRE  
PRIX : ENVIRON 46  
NOMBRE DE JOUEUR : 1  
SAUVEGARDE : SUR CARTOUCHE

### RÉSUMÉ

Vous êtes amateur de challenge ? Les autres jeux de plate-forme/action sont trop faciles ? Alors, *Super Ghouls N' Ghosts* est fait pour vous.

 **VERDICT**  
-----  
**6,5/10**



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

**08 926 88 926**

 0900 702 11

**LA  
PLUS**



**61000**  
écrans minitel

**GROSSE**  
BANQUE D'ASTUCES ET DE SOLUCES




composez  
sur votre Minitel

les nouveautés  
les anciens jeux

tout pour  
vous débloquer

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

NUDGE Interactive  3615 0,34 €/mn  
0892 0,34 €/mn  
0900 0,45 €/mn





 **MÉCANIQUE DE POINTE SUR GAMECUBE**

# F1 2002

Le F1 Circus a planté son chapiteau sur le GameCube pour le plus grand plaisir des fans de F1. Une première.

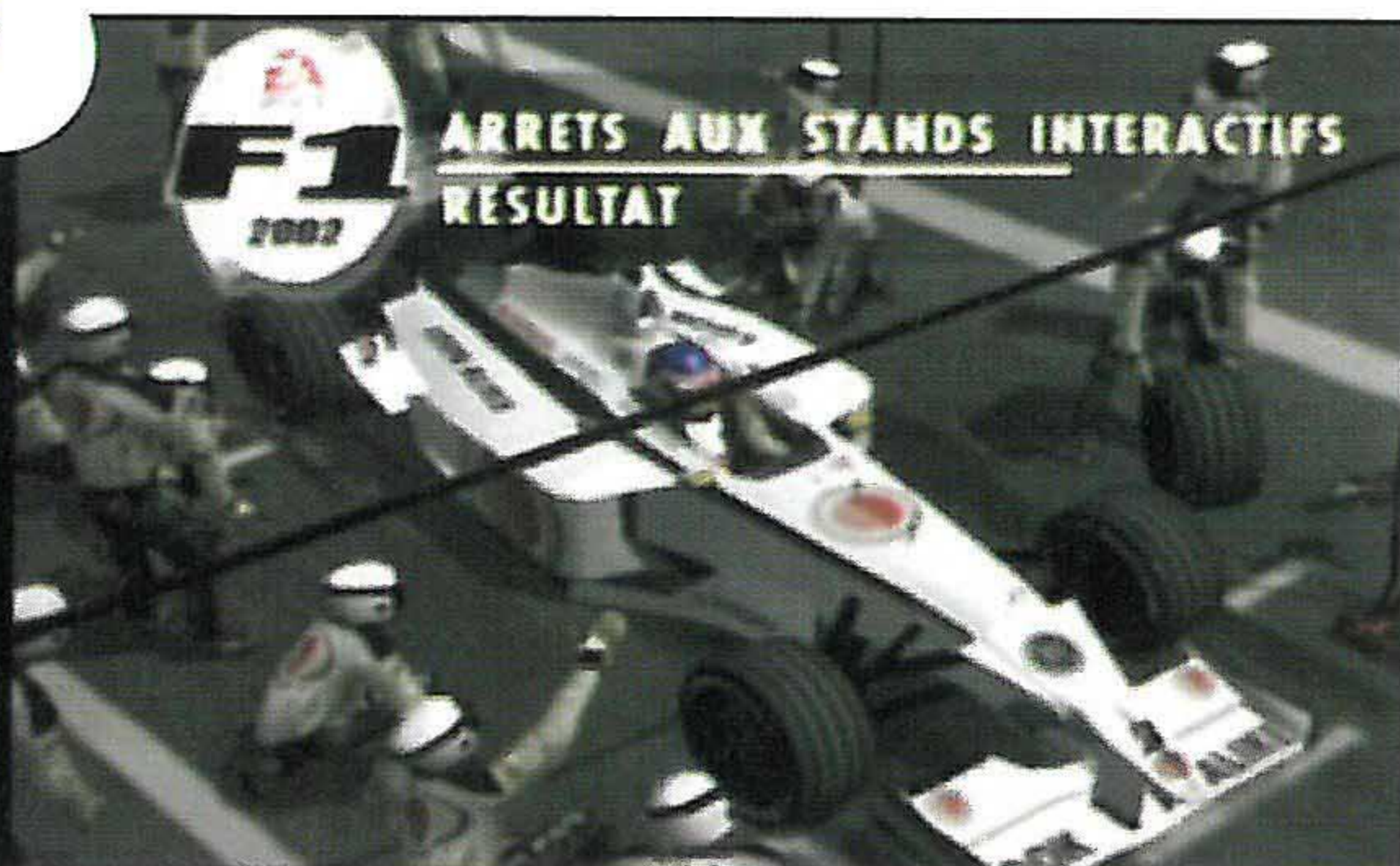


ous êtes fans de F1, et tous les quinze jours, bien calé dans votre fauteuil, vous attendez avec impatience le départ de

la grand-messe mécanique bimensuelle. Le départ est donné, et, avant même la première coupure pub que Van Vliet prend bien soin de nous proposer (notez qu'il n'utilise pas le terme Imposer qui paraît pourtant

## STAND INTERACTIF

• Les arrêts au stand interactif sont optionnels. Dès que la monoplace s'engage dans la voie des stands, vous devez enchaîner une série de manipulations. Première chose à faire, réduisez la vitesse sous les 80 km/h réglementaires. À hauteur des stands, freinez encore jusqu'à 20 km/h et donnez un coup de volant. Une fois l'intervention terminée, enclenchez la première et soyez prêt à accélérer. Votre temps de réaction à chacune des étapes conditionnera la durée de l'arrêt.



## HOCKENHEIM

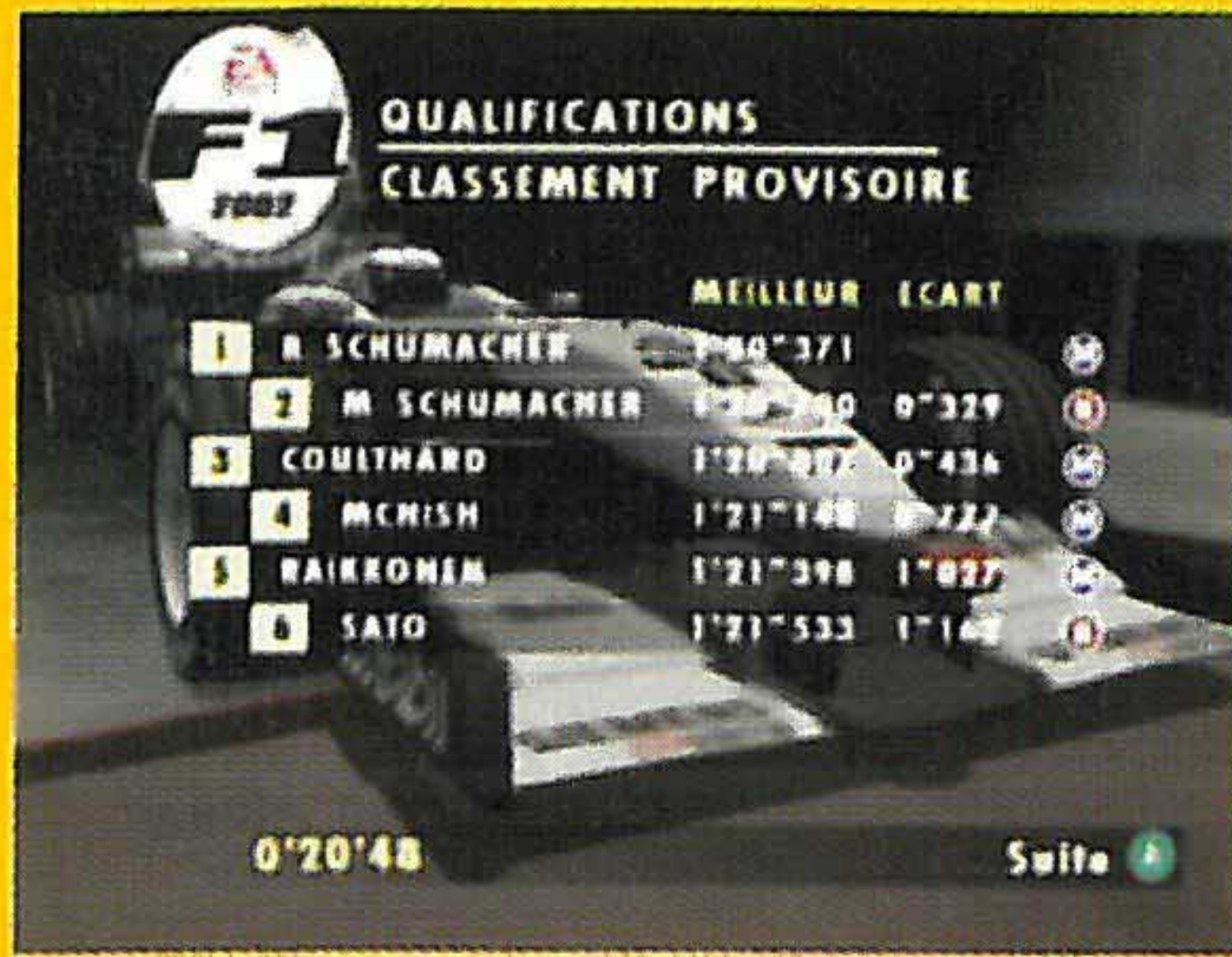
• Cette année, le circuit de Hockenheim a subi d'importantes modifications puisque son tracé a été amputé de près d'un tiers de sa longueur. *F1 2002* n'est donc pas à jour car il nous propose l'ancien circuit avec notamment deux lignes droites (ici, la chicane n° 2),



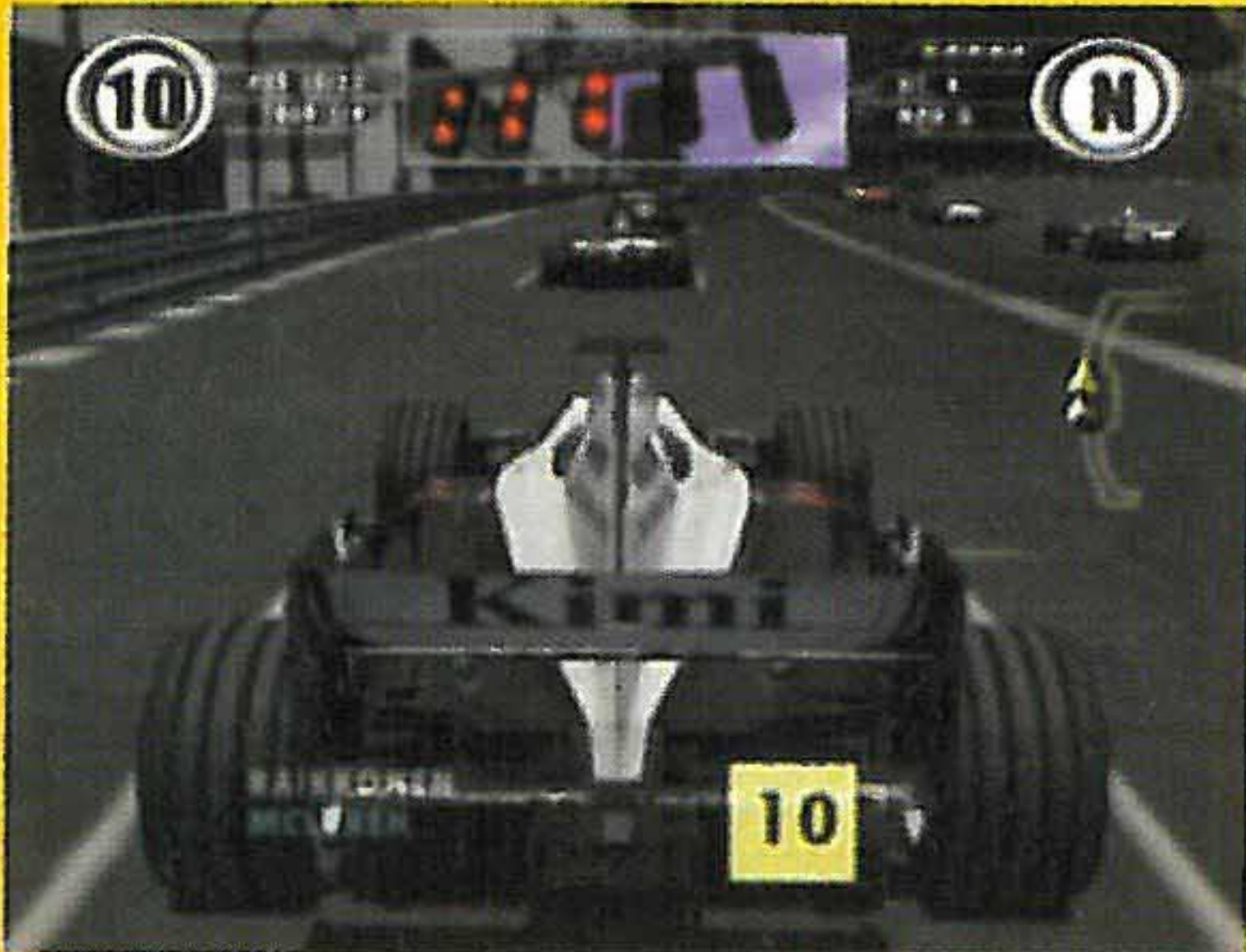
• Comme son nom l'indique, *F1 2002* utilise les vraies données de la saison en cours.

plus approprié), vous vous écroulez, las de voir une voiture rouge tourner alors que l'autre est cassée.... Voilà donc une première bonne raison de se procurer *F1 2002*... La seconde, c'est qu'il s'agit du seul jeu de F1 disponible sur GameCube ! L'écran principal propose trois modes de jeu. L'appellation Course immédiate cache, en fait, le mode arcade du jeu. Si toutes les voitures sont disponibles, seuls trois circuits caractérisés par leur tracé assez simple sont proposés au départ. Il s'agit de Silverstone, Hockenheim et du temple de la vitesse, Monza.





• La qualification se déroule en temps réel, mais on peut accélérer le défilement du temps.



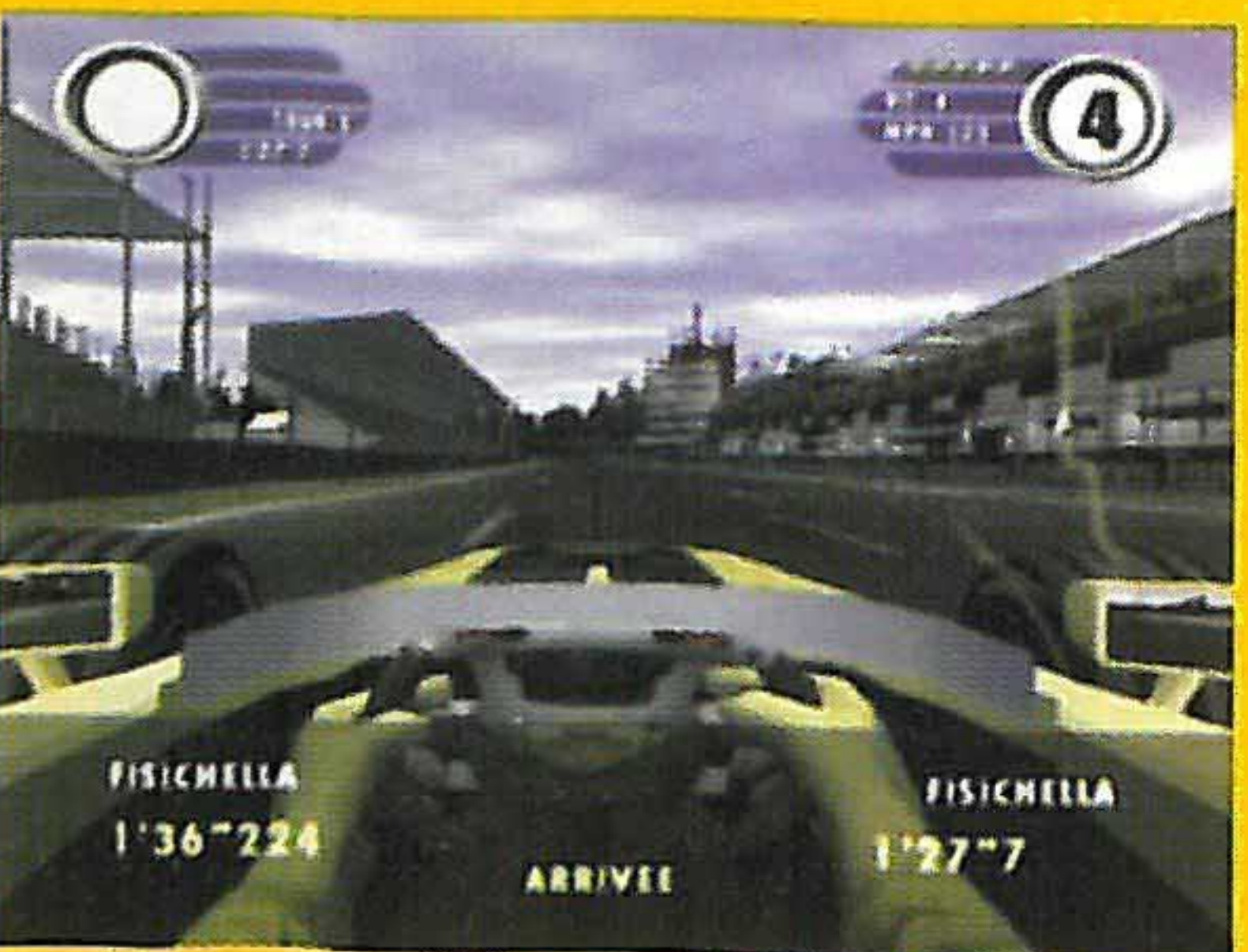
• Les monoplaces n'ont pas l'antipatinage. Lors des départs, dosez bien l'accélération.



• En mode Simulation, à deux de front dans une chicane, il va y avoir de la casse.



• Les replays sont somptueux, mais on regrettera de ne voir que les 30 dernières secondes.



• La vue intérieure est très basse. Conduire si près du sol n'est pas une sinécure.

Si l'on jette un œil sur le mode Solo, même constat : seul le menu Challenge est accessible. Il s'agit d'une série d'épreuves conçue sous forme de didacticiel afin de vous familiariser avec le gameplay.

Ce n'est pas superflu car vous réaliserez vite que la direction est d'une extrême sensibilité. Quelques minutes de pratique sont donc nécessaires afin de se familiariser avec la conduite de la monoplace. Malgré tout, à l'usage, nous aurions préféré avoir la possibilité de paramétrer la sensibilité de la manette. Cependant, on se laisse rapidement prendre par l'aspect ludique de ces challenges. Pour chaque épreuve, il y a trois chronos références avec médailles à la clé, et, comme nous

## « La jouabilité est délicate en raison de la sensibilité de la direction »

sommes tous, quelque part, un peu chercheur d'or... De tous les challenges, l'arrêt au stand doit être particulièrement travaillé si vous décidez d'utiliser l'option Ravitaillements interactifs. Lorsqu'elle est activée, il vous faudra accomplir lors de vos ravitaillements une série de manœuvres dont le timing déterminera la durée totale de l'arrêt. La courte durée des challenges (10 à 30 secondes) met en évidence des temps de chargement un peu crispants, mais chaque série de challenge terminée rend accessible un nouveau mode de jeu.

### CHANGER LE COURS DE L'HISTOIRE

En mode Championnat, vous avez le choix d'activer ou non la conduite de simulation. Mais, déjà que tenir la voiture n'est pas simple à la base, autant dire que ce type de conduite s'adresse aux hardcore gamers avec des nerfs d'acier. Là, plus question de freiner autrement qu'avec les roues droites : une accélération trop brutale en sortie de virage et c'est la voiture qui part ! Les assistances au pilotage et certains facteurs liés aux conditions de course permettent cependant de tempérer la difficulté, rendant ainsi

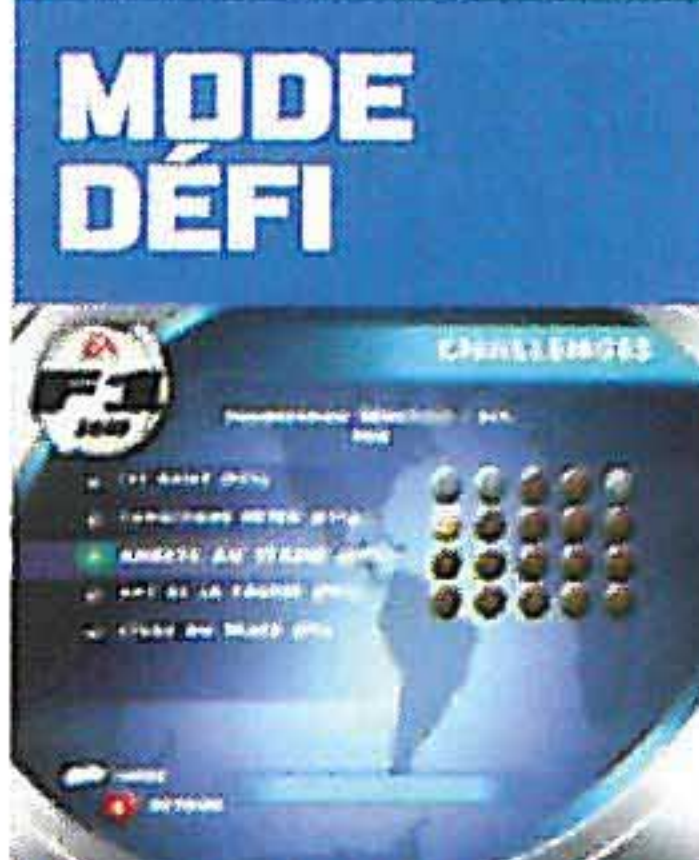


• Contrairement à cette demoiselle fort bien carrossée, l'habillage du jeu est très complet.

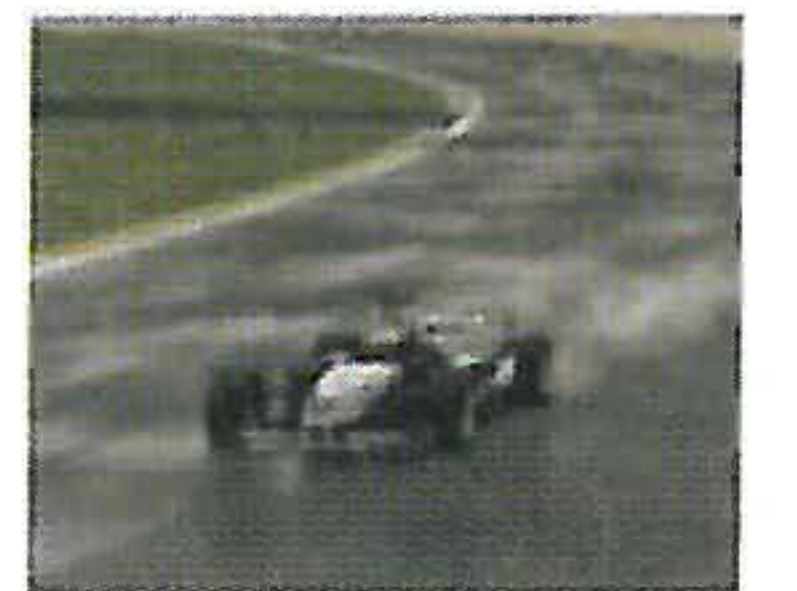
accessible le jeu aux novices. Bref, *F1 2002* est techniquement réussi et devrait séduire les amateurs de F1 par l'ampleur de son challenge. En effet, outre l'arcade et le championnat, on trouve également d'autres défis tels que le duel entre coéquipiers au sein du peloton ou le mode Suprémie.

Enfin, un mode Multijoueur, qui affecte inévitablement les performances de la machine, permet un affrontement *via* un split d'écran. Malgré une jouabilité pas très agréable, liée à la sensibilité de la direction, *F1 2002* permet de raviver la flamme de la F1 un peu en berne ces dernières semaines depuis l'attribution prématurée du titre. #

Stonehenge



• À la base, seul le menu Challenge est disponible. Considéré comme un didacticiel, ce mode de jeu est divisé en cinq catégories d'épreuves. En terminant la section Les Bases vous obtiendrez l'accès au menu Grand Prix. Ce dernier est lui-même divisé en cinq sous-catégories dont quatre seront encore verrouillées. Il vous faudra donc réussir les quatre autres séries de challenge (Conditions météo, Arrêts au stand, Art de la course et Études du tracé) afin d'avoir accès à l'ensemble du jeu.



### LA PLUIE

• Différents facteurs permettent de paramétrer la difficulté comme la pluie, par exemple. Les intempéries affectent la tenue de route, et il faut reconnaître que c'est impressionnant d'un point de vue esthétique. L'effet de bitume mouillé est saisissant de réalisme.



GENRE : COURSE  
ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS  
SORTIE : DISPONIBLE  
PRIX : ENVIRON 60 €  
NOMBRE DE JOUEURS : 4  
SAUVEGARDE : 5 BLOCS AU MINIMUM

### RÉSUMÉ

D'un point de vue ludique et esthétique, *F1 2002* tient toutes ses promesses. Son seul défaut : la sensibilité de la direction.

## VERDICT

7/10



 MAWASHIGERI SUR CRAMPONS

# RED CARD

Trois mois après une Coupe du monde déroutante, Midway reprend le flambeau du football anarchique avec efficacité.



• Votre barre d'agressivité au maximum, vos tirs donnent lieu à une mise en scène à la *Matrix*.

**L**es tacles à la gorge des Uruguayens lors de la dernière Coupe du monde vous ont régalé ? Alors, vous êtes sûrement fait pour *Red Card* ! Le dernier titre de Midway vous propose de prendre part à des matchs internationaux, en apparence fidèles à la réalité (équipes de 11, vrais stades japonais et noms des joueurs). À cela près que (presque) tous les coups sont permis !

## C'EST PAS MOI, M'SIEUR L'ARBITRE !

Pour prendre possession du ballon, oubliez les coups de pied glissé réguliers : préférez un coup d'épaule, le tacle meurtrier, voire même carrément les coups de karaté. Inversement, le possesseur de la balle devra redoubler d'ingéniosité pour sauver sa peau : turbo, ailes de pigeon, roulette, etc. Il pourra aller jusqu'à ponctuer son action d'une frappe si puissante qu'elle propulsera le gardien dans ses buts !

*Red Card* se pose donc comme un jeu de foot caricatural. Mais son caractère arcade n'empêche pas le joueur de parfaitement maîtriser son équipe : les footballeurs répondent en effet au doigt et à l'œil, si bien que l'on fait réellement ce que l'on veut sur le terrain. À cela s'ajoutent une mise en scène dynamique et des bruitages tonitruants, qui renforcent



• Dans la surface de réparation, la situation se fait critique. Le gardien est imprenable, mais les penaltys fréquents.

## LE MONDE...

• ... ne suffit pas ! Telle pourrait être la devise du mode de jeu principal de *Red Card*. Original s'il en est, le mode Conquête vous propose d'aller défaire chacune des 32 équipes du jeu, continent par continent, jusqu'à la dernière, et d'accéder à une phase finale plus classique. À la fin de chaque continent, vous affronterez et débloquentez une équipe surprise, dans un stade non moins surprenant. Des samourais aux babouins, en passant par les SWAT américains, il y a de quoi s'amuser !



l'immersion. Bref, le joueur aura vite fait de se laisser séduire par ce titre explosif. Enfin, le paroxysme du plaisir sera atteint lors des confrontations contre un ami, souvent très animées !

Certes, quelques légers défauts frustreront le joueur, comme un intérêt à terme limité, d'autant que l'on ne peut pas jouer à 4. Mais le gameplay musclé et prenant de *Red Card* suffit à lui assurer une place de choix parmi les titres sportifs du Cube. #

William




• Les tacles sauvages sont légion, le plus jouissif restant l'agonie de votre victime !

GENRE : FOOTBALL ARCADE  
ÉDITEUR : MIDWAY  
SORTIE : DISPONIBLE  
PRIX : ENVIRON 60 €  
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2  
SAUVEGARDE : 12 BLOCS MINIMUM

## RÉSUMÉ

À mi-chemin entre foot et sport de contact, *Red Card* est un titre simple, explosif et accrocheur. Ne manque qu'un mode 4 joueurs...

 **VERDICT**  
7,5/10



**GLISSE BELLIQUEUSE**

**AGRESSIVE INLINE FEATURING TAIG KHRIS**



• Votre casse-cou tourne la tête pour voir où il se dirige, lorsqu'il se déplace à l'envers.



• La maniabilité demande un bon temps d'adaptation. Vous allez manger du trottoir...



évidemment très à la mode, les jeux de glisse en tous genres prolifèrent sur la portable de Nintendo. Cette fois, il s'agit d'un jeu de roller, *Aggressive Inline*, réalisé par Fal-Fate, les développeurs qui étaient déjà à l'origine du très bon *Dave Mirra Freestyle BMX*. Et, sans atteindre la perfection d'un *Tony Hawk*, *Aggressive Inline* est au moins à la hauteur de son aîné *Dave Mirra* ! La vue isométrique, si caractéristique des jeux de glisse en 2D, pose toujours quelques problèmes d'adaptation au début, mais l'on s'y fait vite. Techniquement, le titre d'Acclaim tient bien la route : les décors sont riches et bien dessinés ; et, si l'on aurait souhaité que les riders soient plus détaillés, leur



• "Pas un élément du décor qui ne puisse être chevauché", telle devrait être votre devise.

animation est excellente ! La maniabilité n'est pas en reste : seule la prise en main posera problème, mais après quelques gamelles – le métier qui rentre –, vous enchaînez aisément les flips comme les grinds. À vous alors les 4 spots différents, plus les 7 autres à débloquent ! Enfin, mention spéciale à la bande-son, puisque les développeurs sont parvenus à compiler plusieurs morceaux entiers de hard-rock dans une qualité plus que correcte. Bref, que du bon ! #

William

GENRE : SPORT DE GLISSE  
ÉDITEUR : ACCLAIM  
SORTIE : 30 AOÛT  
PRIX : ENVIRON 50 €  
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2  
SAUVEGARDE : SUR CARTOUCHE

**RÉSUMÉ**

*Aggressive Inline* est une réussite, notamment grâce à son animation et à sa bande-son. Seul problème : *Tony Hawk's Pro SKater 3* reste meilleur.

★ **VERDICT**

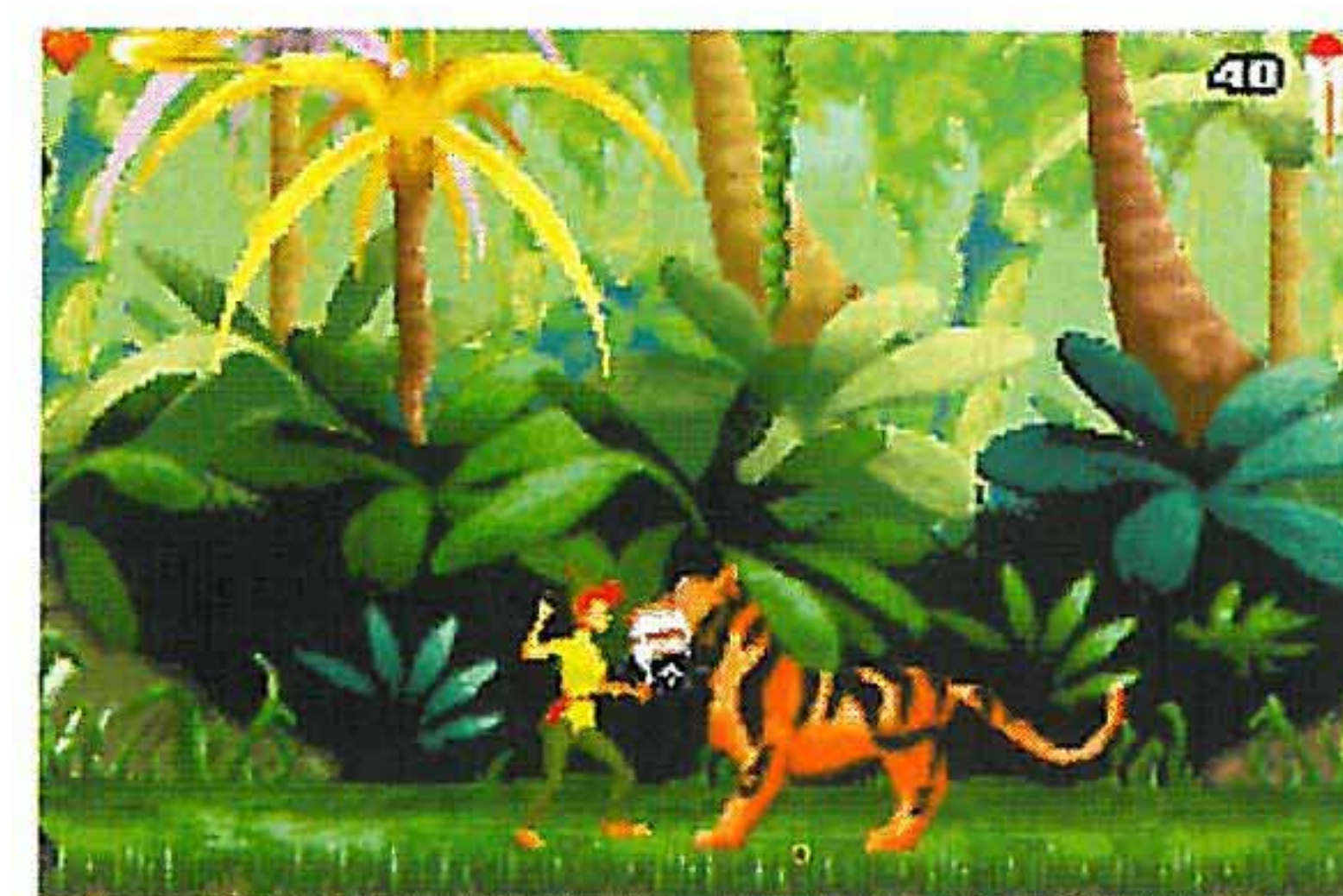
**8/10**

**PETER PAN : RETOUR AU PAYS IMAGINAIRE**

Avant de retourner au pays imaginaire, Peter Pan aurait dû faire escale au pays des bons jeux de plate-forme. Un scénario réchauffé pour une aventure des plus linéaires... Passons, on y est habitué. Mais ce nouveau Disney ne brille pas davantage par ses qualités ludiques ni graphiques, et c'est bien là le problème. Les arrière-plans sont ravissants, mais que dire des pâtés de pixels informes censés représenter les différents personnages ?

Côté gameplay, c'est la cata. Diriger Peter en vol ou en combat n'est ni intuitif ni plaisant, et avancer en alignant inlassablement les sbires écervelés du Capitaine Crochet se révèle vite pénible. Rien de mieux pour dégoûter de la plate-forme un jeune gamer... Bref, un challenge parfait pour les joueurs un peu maso qui aiment vainement mettre leurs nerfs à rude épreuve. Peter Pan : retour au magasin ! #

Mysti



• Les commandes sont très simples, mais la jouabilité est inconfortable et laborieuse...

GENRE : PLATE-FORME  
ÉDITEUR : DISNEY INTERACTIVE  
SORTIE : DISPONIBLE  
PRIX : ENVIRON 46 €  
NOMBRE DE JOUEUR : 1  
SAUVEGARDE : MOTS DE PASSE

★ **VERDICT**

**4/10**

**MONSTER JAM MAXIMUM DESTRUCTION**



• La réalisation est sobre, mais la caméra est au cœur de l'action, et l'animation reste fluide.



Place à l'action et aux joutes motorisées façon *Vigilante 8* ! *Monster Jam* vous propose de prendre part à des combats explosifs de Big Foot en arène. Sept terrains de jeu, de la décharge publique aux rues d'Hollywood, où vous n'aurez qu'un seul objectif en tête : démolir vos trois concurrents. Pour cela, il faudra vous emparer des mitrailleuses, fusées, missiles guidés et autres champs électriques ou items de réparation disponibles

sur chaque piste. Le graphisme est minimaliste, et les monstres mécaniques ressemblent davantage à de jolis joujoux, mais ne vous y fiez pas : vos adversaires virtuels sauront vous mener la vie dure. En outre, *Monster Jam* se veut évolutif : il recèle plus de 20 véhicules à débloquent que vous pourrez customiser en achetant diverses pièces. Bref, on ne regrette qu'une chose : l'absence d'un mode multijoueur... #

Mysti

GENRE : ACTION  
ÉDITEUR : UBI SOFT  
SORTIE : MAI 2002  
PRIX : ENVIRON 45 €  
NOMBRE DE JOUEUR : 1  
SAUVEGARDE : SUR CARTOUCHE

★ **VERDICT**

**7/10**





GT FOU DU VOLANT...

# GT ADVANCE 2 RALLY RACING

GENRE : COURSE RALLYE  
ÉDITEUR : THQ  
SORTIE : 6 SEPTEMBRE  
PRIX : ENVIRON 46 €  
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2  
SAUVEGARDE : CARTOUCHE

RÉSUMÉ

Un jeu de course arcade digne de ce nom, et l'un des meilleurs sur GBA, après l'incontournable *V-Rally 3* (8,5/10).

★ VERDICT

7/10

**W** aow ! Dès les premiers tours de piste, le feeling de pilotage est très convaincant : braquages, contre-braquages à foison, et dérapages interminables dans l'esprit de *Sega Rally*, ça le fait. Le poids des bolides et l'axe des rotations se ressentent très bien dans les virages : la sensation est vraiment excellente ! On doit sans arrêt taquiner le point de rupture pour se glisser dans les lacets des 42 circuits (Kenya, Monaco, Australie...), sans faire de tête-à-queue !



• 42 tracés, sur lesquels défier un autre pilote en mode Link... de quoi s'occuper !

Visuellement, on est très loin d'un *V-Rally 3*, mais le moteur graphique offre une animation fluide et de

bonnes sensations de vitesse. Le son des engins a également été honoré, ce qui nous change des habituels pets de mouche récurrents sur portable. En outre, il y a trois permis à passer, et trois modes de jeu solo : Coupe, Course simple et Chrono. Côté mécanique, on retrouve les bolides de chez Subaru, Mitsubishi, Toyota, et quelques voitures Bonus, soit plus de 15 véhicules. Enfin, on pourra effectuer des réglages de base pour mieux s'adapter aux revêtements de la route (gravier, neige, bitume). Alors, que demander de plus ? Une vue cockpit et des décors un peu moins simples auraient fait la différence. #

Mysti

## NICKTOONS RACING

**L**a rentrée s'annonce sur les chapeaux de roues pour les jeunes "télévores", friands des séries animées signées Nickelodeon. Angelica et Tommy Razmoket, CatDog, Arnold et bien d'autres ont choisi d'égayer les mercredis des petits avec un titre très inspiré, pour ne pas dire repompé, de la référence du genre, *Mario Kart*. Le pilotage est aussi précis, aussi grisant... C'est bien, mais pas franchement original : les sensations sont

strictement les mêmes ! D'un autre côté, avec 12 circuits très colorés, autant de persos à débloquent en championnat, les modes Contre la montre, Un contre un, et Course simple, la cartouche est bien fournie. La durée de vie est assurée, même pour la crème des pilotes, d'autant que *NR* est un clone terriblement accrocheur : joli, plutôt fluide et très rapide, il nous prouve que la GBA en a sous le capot. #

Mysti



• Turbos, armes, ennemis : toute ressemblance avec *Mario Kart* n'est pas purement fortuite.

GENRE : COURSE DE KART  
ÉDITEUR : INFOGRAMES  
SORTIE : SEPTEMBRE 2002  
PRIX : ENVIRON 46 €  
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2  
SAUVEGARDE : SUR CARTOUCHE

★ VERDICT

7/10

## TOP GUN



• Le mode duel (Iceman/Maverick) vient relancer l'intérêt du jeu : avis aux amateurs !

**A**h... *Top Gun*, nostalgie ! On incarne l'élite des pilotes de l'US Air Force, aux commandes de chasseurs F-14. Une douzaine d'environnements (Antarctique, désert, Pacifique...), en 3D isométrique du plus bel effet, où l'on doit manœuvrer aussi bien en l'air qu'en rase-mottes. Votre mission : vadrouiller en territoire ennemi, y faire un maximum de pertes et fracas en rasant des complexes, détruisant des transporteurs,

interceptant des missiles, etc. L'action est intense, et il faut mitrailler copieusement pour calmer les ardeurs des tanks, hélicos, canons de DCA... La réalisation visuelle (l'animation du chasseur !) et sonore (souffle des réacteurs, explosions) est soignée. Le gameplay, assez déroutant au début, s'avère confortable par la suite. Seul le côté répétitif de l'action atténue l'intérêt d'acquiescer ce bon petit shoot. #

Mysti

GENRE : SHOOT'EM UP  
ÉDITEUR : TITUS  
SORTIE : DISPONIBLE  
PRIX : ENVIRON 46 €  
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2  
SAUVEGARDE : MOTS DE PASSE

★ VERDICT

7/10



# DÉCOUVREZ L'OFFICIEL NINTENDO MAGAZINE AU MEILLEUR PRIX !



## Abonnement découverte

# 4 NUMÉROS - 22,95 €

(SOIT 150,54 F)

### Le magazine officiel :

Les jeux en avant-première,  
les infos inédites, les tests sans  
concession, les reportages,  
les dossiers et guides complets,  
tout sur la Game Cube,  
et la gamme Game Boy

**+ Chaque mois un booklet  
de soluces et de tips exclusifs**

**OUI, je profite de votre offre découverte à l'Officiel Nintendo Magazine**

et je m'abonne pour 4 numéros à l'Officiel Nintendo Magazine + son booklet au prix de 22,95 €

Je règle ma commande (frais de port inclus) par :

chèque bancaire  chèque postal  mandat à l'ordre de FUTURE France

carte bancaire N° : ..... / ..... / ..... / ..... / ..... date de Validité : ... / ..

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code Postal : ..... Ville : .....

E-mail : .....

Date : ..... Signature :

Chaque numéro de Nintendo Magazine est en vente au prix de 5,95 € (mai 2002). Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 31/12/02. Pour l'étranger nous consulter au 01 46 72 50 89. En application l'Article 27 de la Loi 78-17 du 06/01/78, les informations qui vous sont demandées sont nécessaires au traitement de votre abonnement.

**A retourner accompagné de votre règlement à : Service Abonnement/ Nintendo Magazine  
26, Boulevard Paul Vaillant Couturier – 94851 Ivry sur Seine cedex**

01 46 72 50 89 (Fax : 01 49 60 10 55 - e-mail : futurefrance@abocom.fr).



L'APACHE PLEIN DE PANACHE

# TUROK EVOLUTION



• Avec 8 armes au choix, l'arsenal est appréciable. Le lance-flammes a bien sûr toujours la cote.

GENRE : ACTION/TIR  
ÉDITEUR : ACCLAIM  
SORTIE : 30 AOÛT 2002  
PRIX : ENVIRON 50 €  
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2  
SAUVEGARDE : MOTS DE PASSE

## RÉSUMÉ

Sans révolutionner le genre, *Turok Evolution* est une réussite en la matière : bien réalisé, efficace et très défilant.

★ VERDICT

7/10

**A**près avoir conquis la N64 par sa réalisation impeccable et son ambiance oppressante, l'Indien vengeur revient, cette fois sur portable. Pour l'occasion, et contrairement aux récentes adaptations de *Doom* et de *Wolfenstein* en 3D, les développeurs ont renoncé à la vue subjective, optant pour une représentation en 2D de côté plus classique. Inévitablement, le sentiment d'immersion y perd. Et pourtant, grâce à ses graphismes de haute volée et à son action prenante, ce *Turok* convainc. Le scénario – deux Indiens plongés dans les "mondes perdus" à la

recherche de celui qui décima leurs tribus – vous confronte à un univers mi-jurassique, mi-chaotique. L'action, plutôt basique, se résume à tirer sur tout ce qui bouge. Mais la richesse des ennemis (du tank à l'infanterie, en passant par le dinosaure), les différentes possibilités des héros (tirer en haut tout en étant en position accroupie, invoquer une fée protectrice...), ainsi que la variété apportée par certaines phases de shoot vues de dos apportent à *Turok Evolution* un indéniable cachet d'efficacité. On regrettera juste l'absence d'une partie exploration. #

William



• Contrairement aux moutures 3D, cette version est résolument orientée action musclée. Neurons, s'abstenir.

## SPEEDBALL 2 : BRUTAL DELUXE

**R**etour en force, littéralement, pour ce vieux jeu culte sur ordinateur 16 bits, dont le second opus est aujourd'hui adapté sur GBA. Révolutionnaire à l'époque, le concept de *SpeedBall* conserve tout son charme : dans des arènes futuristes et interactives, deux équipes s'affrontent lors de joutes à mi-chemin entre le handball et le football américain, les armures blindées en plus, les règles en moins. Un championnat à deux divisions donne



• But ! Les cages n'apparaissent qu'au dernier moment, il est souvent impossible de viser ou d'éviter le goal.

droit à une compétition acharnée. Si la sortie de ce soft peut interpeller les plus nostalgiques, il en ira autrement des néophytes. En effet, son gameplay arcade très basique, limité à frapper l'adversaire ou à envoyer la balle au loin, a mal vieilli. D'autant plus que la vue, beaucoup trop rapprochée, nuit considérablement à la lisibilité de l'action. Une version GBA qui ne devrait donc même pas satisfaire les nostalgiques ! #

William

GENRE : FOOT FUTURISTE  
ÉDITEUR : WANADO/CRAWFISH  
SORTIE : 4 SEPTEMBRE  
PRIX : ENVIRON 48 €  
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2  
SAUVEGARDE : SUR CARTOUCHE

★ VERDICT

3/10



• À ce tarif, conviez plutôt tous vos amis au cinéma, vous aurez plus de chances de passer deux heures de plaisir nostalgique.

## SCOOBY-DOO : LA NUIT DES 100 FRISSONS

**A**près une *Cybertraque* assez décevante, Scooby nous ressort une de ses aventures alambiquées sur GBA, à l'occasion de la sortie du film sur les écrans. Cette nouvelle enquête du chien détective s'avère hélas bien peu engageante et bien loin de l'esprit de la série d'Hanna Barbera... Le gameplay consiste essentiellement à explorer de vastes lieux où l'on est obligé de se perdre et de parler à des clones censés vous aider mais qui n'ont, la plupart

du temps, rien d'intéressant à dire. Tout ça pour trouver trois paires de clés cachées dans le niveau et pouvoir passer au suivant. Palpitant. Et ça ne s'arrangera guère au fil du jeu... En outre, la perspective isométrique ne s'accorde pas très bien avec la jouabilité, lourde et inconfortable. Et si l'habillage est assez convaincant, on ne peut en dire autant de la modélisation des personnages, rikiki et méconnaissables à l'écran... #

Mysti

GENRE : AVENTURE  
ÉDITEUR : THQ  
SORTIE : SEPTEMBRE 2002  
PRIX : ENVIRON 48 €  
NOMBRE DE JOUEUR : 1  
SAUVEGARDE : MOTS DE PASSE

★ VERDICT

3,5/10



TANNER EN SHORT À COPACABANA

# DRIVER 2 ADVANCE

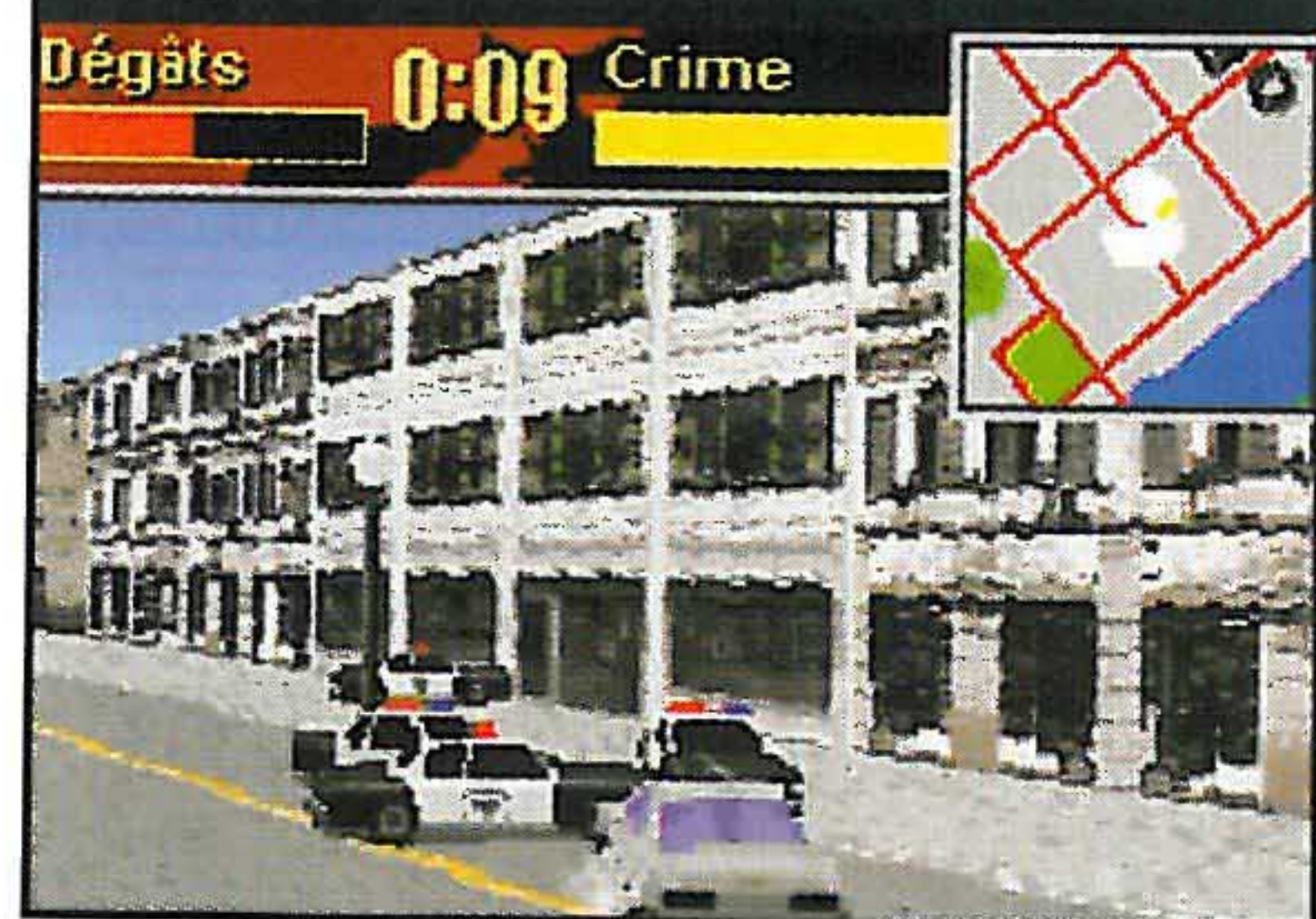
Crissements de pneus et tôle froissée sont au menu de ce *Driver 2*. Un flic dans la mafia comme si vous y étiez.

**L**a première scène du jeu inspire la méfiance puisque le personnage que vous incarnez est représenté à l'écran par un immonde tas de pixels qui aurait tout à fait sa place dans le décor d'un *Space Invaders* original. Une fois « la chose »

à bord de son véhicule, on pousse un « ouf » de soulagement et nos yeux peuvent alors se poser sur l'environnement immédiat. Face à un mur, entre quatre blocs de HLM, on n'est pas dans un décor franchement folichon. Certes, le tout est en 3D, mais le calcul en temps réel est maintenant une bagatelle pour la GBA. Mais, rassurez-vous, le ton change rapidement.

## MINIJEUX

• En plus du mode Agent Double, *Driver 2* propose plusieurs minijeux axés sur un aspect particulier de la conduite. Des cinq modes proposés, la Survie est de loin le plus difficile. Comme son nom l'indique, vous devez rester en vie le plus longtemps possible face à une horde de flics enragés. Moins évocateur, le mode Éclaireur est un challenge plus reposant et plus subtil. Enfin deux types de poursuites et un challenge Contre La Montre sont également au programme.

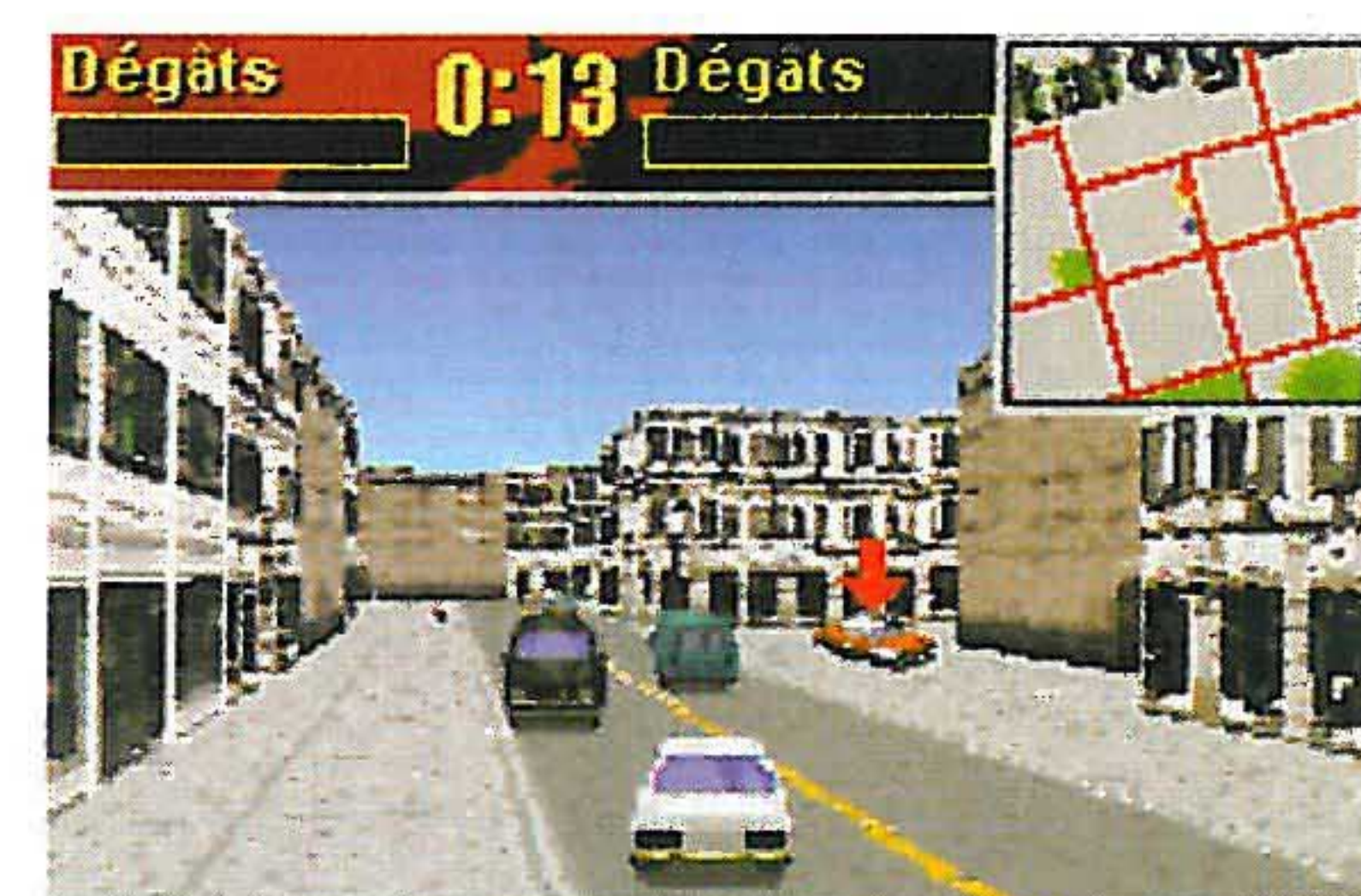


## SHÉRIF, FAIS-MOI PEUR

Disons-le tout de go, la conduite de ce *Driver 2* n'est pas réaliste. On s'en rend compte dès la sortie de parking qui se prend dans un dérapage digne d'une poursuite de cinéma. Vous voilà lancé dans les rues de Chicago et son trafic dense qui laisse augurer du froissement de tôle. Ça ne loupe pas ! Au premier carrefour, le carambolage est quasiment inévitable. Une fois passé l'effet de surprise, on réalise qu'avec un peu de finesse la conduite est irréprochable. Mais le plus frappant dans cette affaire, c'est la précision chirurgicale des collisions entre voitures ou avec les éléments du décor. À aucun moment, on a le sentiment d'avoir été lésé.



• Des tremplins disséminés un peu partout permettent de belles envolées, mais gare à la réception.



• Les poursuites sont parfois surréalistes : on se retrouve à attendre sa proie empêtrée dans le trafic.



• Vous pouvez conduire une bonne demi-douzaine de véhicules. Chacun d'eux offrent de nouvelles sensations.

Toutefois, on ne manquera pas de pointer du doigt l'IA, en particulier dans le domaine des poursuites qui est l'une des composantes essentielles de *Driver 2*. On se retrouve parfois à attendre en double file que le fuyard traqué se dépêtre d'un carrefour encombré. Que dire également de ce curieux empressement qu'ont les policiers à vous prendre en grippe alors que vous faites preuve d'une civilité exemplaire. Malgré tout on se laisse aisément séduire par le jeu, doté d'un vrai scénario et de multiples modes sympas. #

Stonehenge



• Ce n'est pas une cinématique mais une image fixe sur laquelle défile la trame du scénario.

GENRE : COURSE URBAINE  
ÉDITEUR : INFOGRAMES  
SORTIE : 27 SEPTEMBRE  
PRIX : ENVIRON 48 €  
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 4  
SAUVEGARDE : SUR CARTOUCHE

## RÉSUMÉ

Malgré d'épisodiques cafouillages de l'IA, la difficulté bien dosée et la précision de la conduite rendent *Driver 2* agréable à jouer.

**★ VERDICT**  
**7/10**

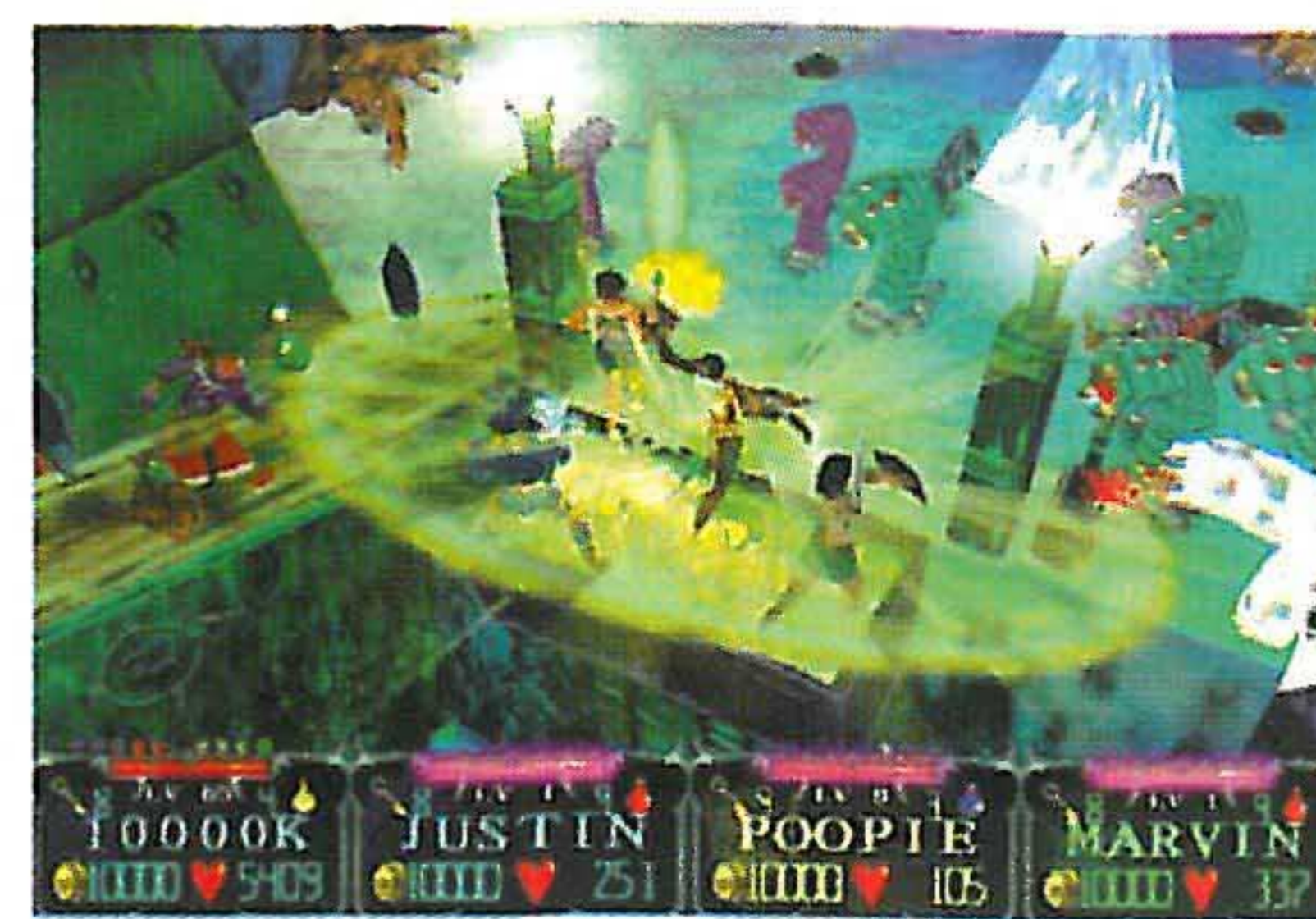


# GAUNTLET DARK LEGACY

**P**assons vite sur le principe de ce jeu arcade : dans un univers d'heroïc fantasy, vous et vos compagnons luttiez contre les forces du Mal, en tapant sur tout ce qui bouge. L'originalité de ce titre est de pouvoir se jouer à 4. Seul, vous ne ferez que déplorer la somme de défauts de ce triste *Gauntlet* : gameplay bourrin et insipide, situations répétitives, progression linéaire, intelligence artificielle calamiteuse... Mais, à plusieurs, au moins, vous

en rirez peut-être, comme on rit devant un mauvais film de série B. *Gauntlet Dark Legacy* est, en effet, un titre désespérément médiocre, mais miraculeusement divertissant à plusieurs. Surtout qu'en persévérant, la durée de vie est conséquente. Dans ces conditions, la note que nous lui attribuons suppose que vous jouiez avec des amis, et une sacrée dose de second degré. Sinon, vous pouvez facilement la diviser par 3. #

**William**



• *Gauntlet* se résume à une boucherie saupoudrée d'incantations magiques. Le jeu d'une soirée entre potes, pas plus.

GENRE : ACTION/MULTIJOUEUR  
ÉDITEUR : MIDWAY  
SORTIE : 1<sup>ER</sup> SEPTEMBRE 2002  
PRIX : ENVIRON 60 €  
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 4  
SAUVEGARDE : 8 BLOCS

**VERDICT**  
**3/10**

# STAR X



• C'est moche et pénible : le système de visée et le maniement sont catastrophiques...

**N**on, *Star X* n'est pas un nouveau concept de jeu interdit aux moins de 18 ans, mais simplement le plagiat éhonté d'un titre SNES d'anthologie : *StarWing*. Même principe, même scénario et interface... Même plaisir ? N'y comptez pas ! Graphiquement, les 22 niveaux nous gratifient d'une 3D sans texture du pire effet et, côté gameplay, c'est la débâcle. En gros, il s'agit de taper comme un bourrin sur la touche de tir afin d'exploser les

vaisseaux ennemis qui déboulent du fond de l'écran, pour finalement rencontrer un boss quasi invincible (du genre, essayez d'abattre King Kong avec un cure-dent), le tout dans un univers constitué de polygones grossiers peints à la gouache. Franchement, quand on voit de quoi les concepteurs de jeux sont capables, avec des productions comme *V-Rally 3*, on ne peut que s'indigner devant ce *Star X* bâclé et insignifiant... #

**Mysti**

GENRE : SHOOT SPATIAL  
ÉDITEUR : BAMI ENTERTAINMENT  
SORTIE : DISPONIBLE  
PRIX : ENVIRON 45 €  
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 4  
SAUVEGARDE : MOTS DE PASSE

**VERDICT**  
**2/10**

# RETOUR AU VESTIAIRE GUY ROUX MANAGER 2002



• Choisir la bonne tactique est crucial en mode Président. Si vous êtes entraîneur joueur, c'est beaucoup moins utile.

**N**ostalgie, quand tu nous tiens... Pour les vieux briscards que nous sommes, ce *Guy Roux Manager* n'est autre qu'une version bonifiée de ce bon vieux *Kick Off*, qui fit notre bonheur il y a plus de dix ans ! À l'époque, on y jouait sur les machines les plus puissantes (PC, Amiga...). Aujourd'hui, c'est notre petite GBA qui l'accueille, et qui en

profite pour lui apporter de grandes évolutions. D'abord, rappelons que *Kick Off* était le top des jeux de foot. Sa vue de dessus permettait une parfaite vision de l'action et son maniement était simplissime. Un bouton pour tacler et tirer, un autre pour passer, pas de fioritures inutiles, et juste la dextérité de nos mimines pour faire la différence. Le pied, alors ? Oui, si on revient dix ans en arrière... Depuis, les jeux vidéo



• On ne voit les matchs que si on les joue soi-même. La vie de président de club est décidément bien triste !



• Acheter un joueur est simple : vous avez les sous et il vient tout de suite. Sinon, adios...

ont évolué, et ce *Guy Roux* fait figure d'antiquité. Certes, cette version nous offre en prime la possibilité de jouer le président de notre club favori et d'effectuer des transferts. Certes, on peut entraîner l'équipe pour améliorer chacun des joueurs. On peut même choisir de jouer les matchs ou de les suivre sur le banc de touche. Mais, dans l'ensemble, le plus grand mérite de ce *Guy Roux* est de nous replonger dans nos bons souvenirs. Et ce n'est pas assez... #

**Akouel**

GENRE : FOOTBALL  
ÉDITEUR : ANCO/UBI SOFT  
SORTIE : DISPONIBLE  
PRIX : ENVIRON 45 €  
NOMBRE DE JOUEURS : 2 EN LINK  
SAUVEGARDE : SUR LA CARTOUCHE

## RÉSUMÉ

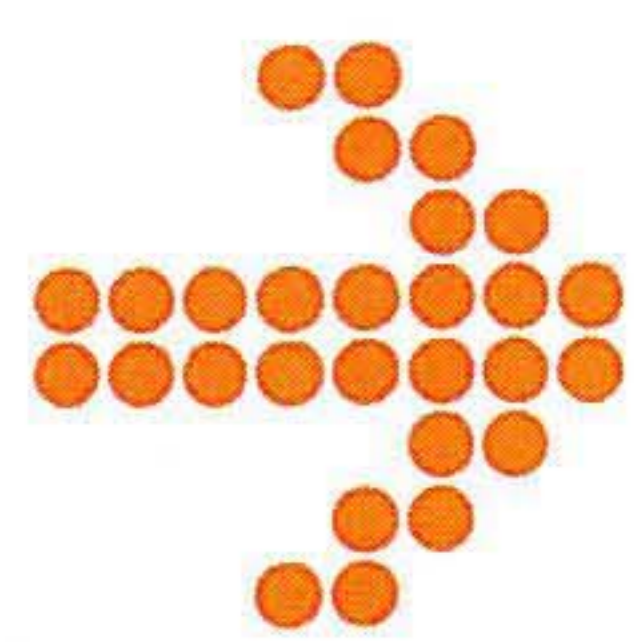
La partie Management est trop limitée et les matchs trop vieillots pour faire encore vibrer les foules. *Kick Off* commence à dater...

**VERDICT**  
**5,5/10**









# ACCESSOIRES

C'est branché, c'est petit, bien qu'un peu cher : les écrans LCD arrivent en masse sur GameCube. Mais trêve d'euphorie...

**L**ors de notre premier numéro, nous vous avons présenté deux modèles d'écran LCD, un accessoire très à la mode sur le GameCube. Or, ces deux écrans s'avèrent quasiment introuvables en France : le DragonCube est très mal distribué, et celui d'Interact a été remplacé par un modèle différent. Les constructeurs BigBen et Thrustmaster y étant eux-mêmes allés de leur modèle, un comparatif s'imposait à nous.

## ATTENTION !

En achetant ce type de périphérique, il faut, à l'heure actuelle, être prêt



à faire des concessions sur la qualité visuelle des jeux. La résolution, ici plus faible que celle d'un téléviseur, rend invisibles les détails. Il s'agit souvent des menus et des informations à l'écran (compteur de points de vie, par exemple). Les types de jeux conseillés sont ceux dont le contraste d'un passage à l'autre n'est pas très élevé, et dont les petits détails affichés n'ont pas une grande importance. Nous pensons tout d'abord aux jeux de course type Formule 1, par exemple, mais aussi à des jeux de combat comme *Bloody Roar Primal Fury*, et surtout *Super Smash Bros. Melee*. Ce dernier est d'ailleurs le titre de loin

## 5,4" LCD MONITOR

**Constructeur :** Thrustmaster

**Prix :** environ 150 €

**Taille de l'écran :** 13 cm

**Réglage :** lumière

**Contenu de la boîte :** écran LCD, câble allume-cigare, adaptateur audio/vidéo Cinch, prolongateur vidéo GameCube (allez savoir pourquoi...)

**Entrées vidéo :** GameCube, Cinch (composite)

**Son :** haut-parleurs stéréo, 1 prise casque

**Fixation :** le système de fixation de ce modèle l'empêche d'être posé à côté du GameCube, puisqu'il ne tient pas debout. Un défaut incompréhensible, sachant qu'il est possible de le relier à la plupart des appareils vidéo !



## MOBILE MONITOR 5.4

**Constructeur :** Interact

**Prix :** environ 150 €

**Taille écran :** 13 cm

**Réglages :** couleur et lumière

**Contenu de la boîte :** écran LCD, câble allume-cigare

**Entrées vidéo :** GameCube, Cinch (composite)

**Son :** haut-parleurs stéréo, 2 prises casque.

**Fixation :** même remarque que pour l'écran Thrustmaster. Petit plus : une poignée s'extraie pour remplacer celle du GameCube... occupée à tenir l'écran !







• Pouvoir faire des parties de *Super Smash Bros. Melee* n'importe où, n'importe quand, est l'incontestable point fort de ces écrans. Mais...

le plus lisible (ou plutôt le moins illisible) que nous ayons essayé. Les couleurs éclatantes, ainsi que la grande taille des données affichées, y sont pour beaucoup. En



revanche, *Pikmin* est à proscrire absolument : impossible, la plupart du temps, de discerner vos petits soldats les uns des autres. Quant à *Rogue Leader*, pour en finir avec les jeux les plus joués sur GameCube, n'y pensez même pas, tellement l'espace semble infini... ment sombre. Quel que soit le jeu, ne comptez pas jouer à plus de deux en même temps : à quatre, les malheureux qui ne sont pas en face de l'écran n'ont droit qu'à des couleurs délavées. Par contre, il est pratique de pouvoir jouer dans le noir complet, chaque modèle disposant d'un écran rétroéclairé.

Voilà pour les généralités. Maintenant, passons à la mauvaise surprise...

### CIRCULEZ, Y'A RIEN À VOIR

Sur quatre écrans à l'essai, l'un d'eux fonctionnait correctement ; le second n'affichait qu'une terne image en noir et blanc ; le troisième n'avait qu'une inexploitable image coupée en deux à nous proposer ; et le dernier ne nous a offert une image qu'une trentaine de minutes, avant d'afficher un écran noir... Définitivement noir ! Aussi, sachant par ailleurs que tous ces écrans ont la même provenance – quand ils ne viennent pas de la même usine –, on peut se poser de sérieux

ses questions quant à leur fiabilité. Rien de bien étonnant, lorsque l'on constate une qualité d'image bas de gamme (sur des modèles fonctionnant), comparée à ce que sont capables d'afficher les écrans des ordinateurs portables. À 150 € en moyenne l'écran, la question "lequel choisir ?" gagne en pertinence à être précédée d'un "faut-il en acheter un ?". À ce jour, nous déconseillons fortement l'achat de l'un de ces périphériques. Si vous craquez toutefois, voici les données essentielles. #

### ECRAN LCD 5,4"

**Constructeur :** BigBen  
**Prix :** environ 150 €  
**Taille écran :** 13 cm  
**Reglage :** lumière  
**Contenu de la boîte :** écran LCD, câble allume-cigare, adaptateur audio/vidéo Cinch  
**Entrées vidéo :** GameCube, Cinch (composite)  
**Son :** haut-parleurs stéréo, 1 prise casque  
**Fixation :** encadre le GameCube de manière stable. La base carrée peut laisser supposer que l'écran peut tenir seul debout, mais il n'en est rien. Dommage, on y croyait, cette fois...



### ECRAN LCD 5,4"

**Constructeur :** DragonCube  
**Prix :** environ 150 €  
**Taille écran :** 13 cm  
**Réglages :** lumière  
**Contenu de la boîte :** écran LCD, adaptateur audio/vidéo Cinch  
**Entrées vidéo :** GameCube, Cinch (composite)  
**Son :** haut-parleurs stéréo, 1 prise casque  
**Fixation :** s'emboîte sur la poignée, à l'arrière du GameCube. Comme tous les autres écrans, il ne peut pas tenir debout sans la console.





# DANS LE MAGAZINE OFFICIEL NINTENDO NUMÉRO 5



## AU CŒUR DES TÉNÈBRES **ETERNAL DARKNESS**

Premiers symptômes de l'angoisse, un mois avant la sortie du jeu...

 **SUPER MARIO SUNSHINE**  
Mario n'a pas fini de briller sur GameCube... et dans les pages du magazine.



 **SOCCER SLAM**  
C'est un véritable assaut au GameCube auquel se livre Sega !



 **CASTLEVANIA  
HARMONY OF DISSONANCE**

Le jeu GBA du mois de septembre aura bien son guide !



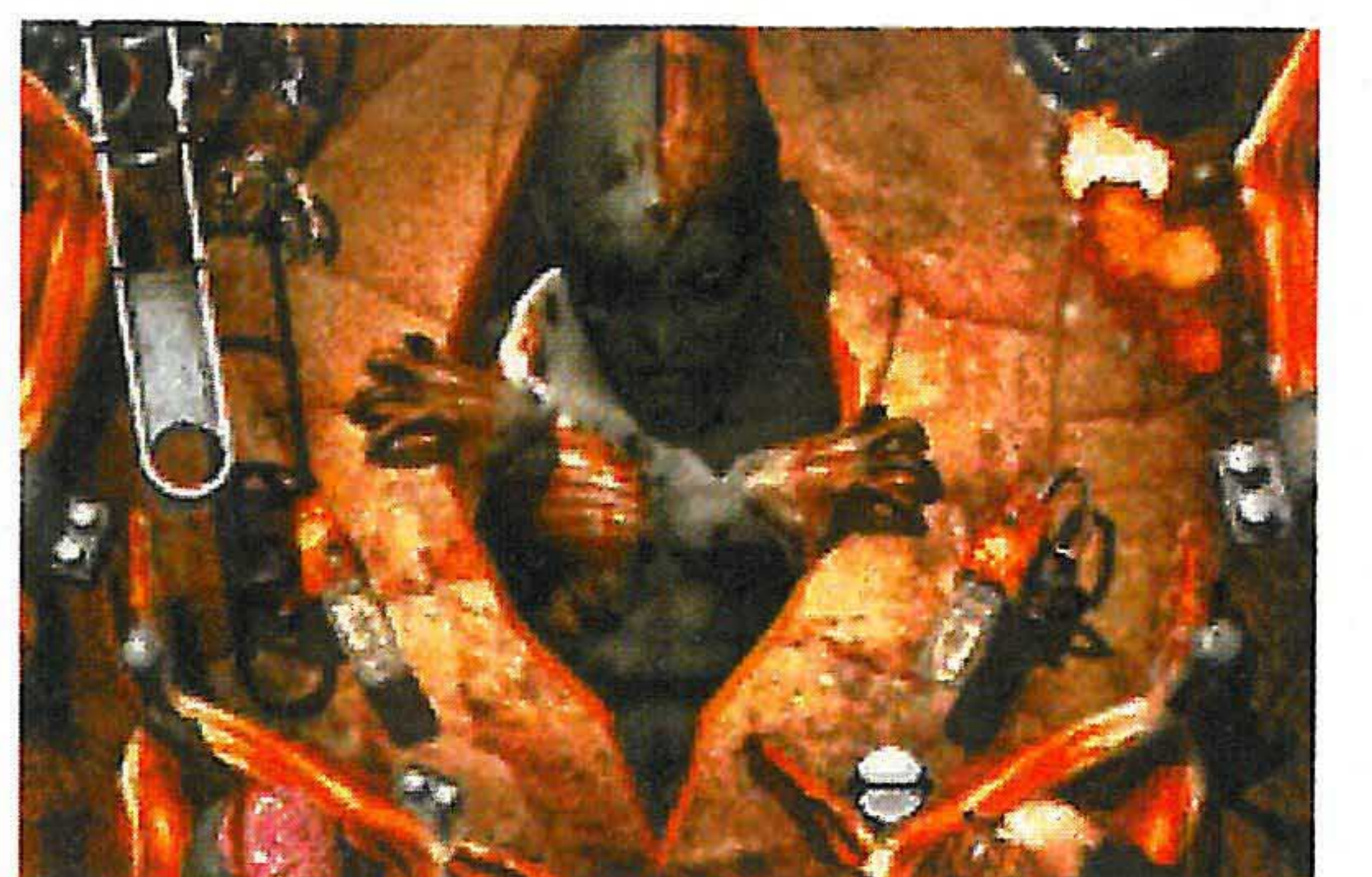
 **GOLDEN SUN**

Nous avons terminé les plans du jeu... si, si ! Patience !



 **PINBALL OF THE DEAD**

Encore une flopée de tests GBA sont prévus en octobre !





 NINTENDO  
GAMECUBE™

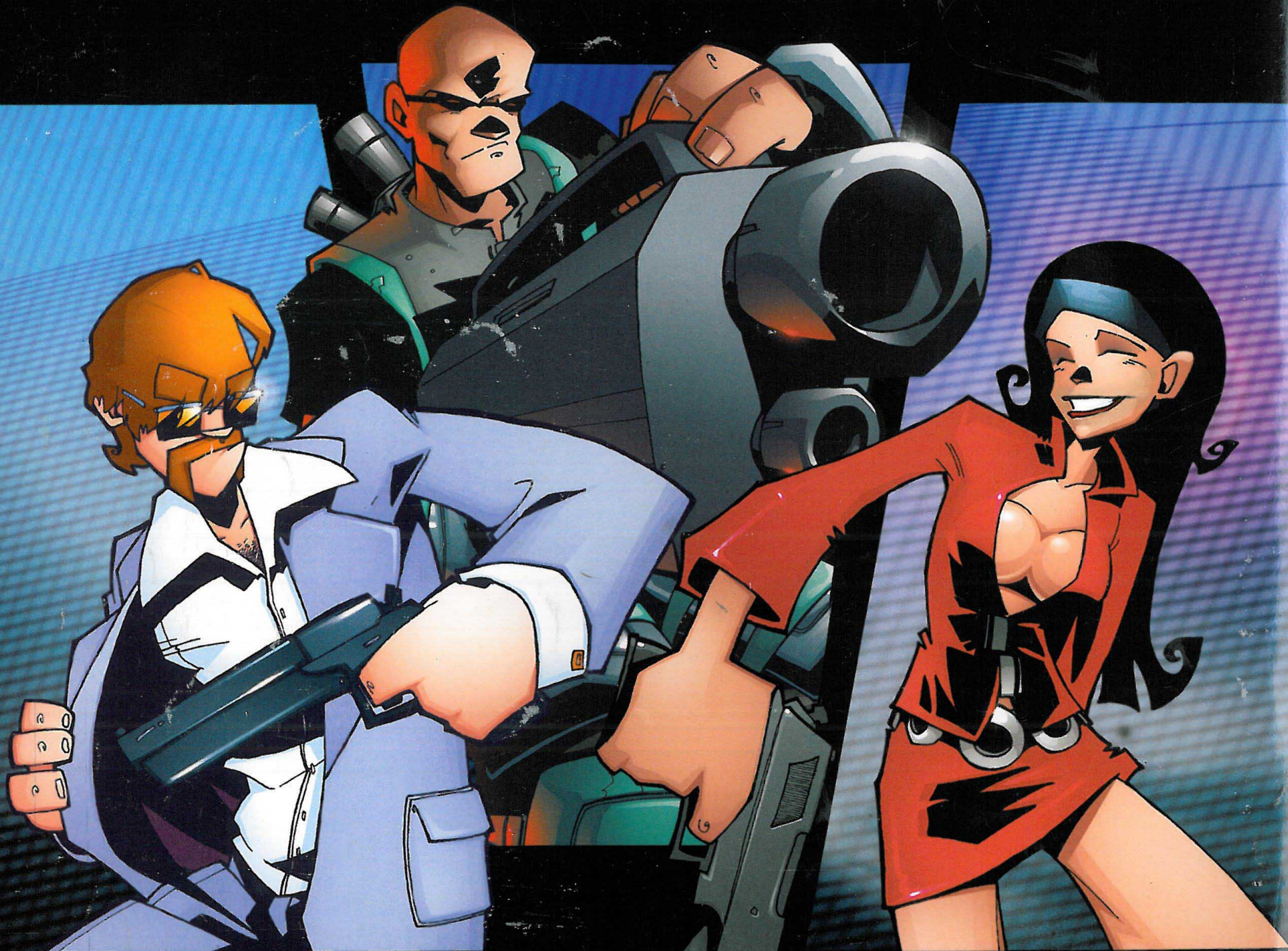


LA VIE EST UN JEU  
[www.nintendo.fr](http://www.nintendo.fr)

PIKMIN™ © 2001 Nintendo.™ and ® are Trademarks of Nintendo



CHAQUE EPOQUE A SA VERMINE,  
ILS TRAVERSENT LE TEMPS  
POUR L'EXTERMINER !



# TIME SPLITTERS 2

[www.timesplitters2.eidos.com](http://www.timesplitters2.eidos.com)

FREE  
RADICAL



EIDOS  
INTERACTIVE  
[www.eidos.com](http://www.eidos.com)

TimeSplitters2 Free Radical Design 2002. The TimeSplitters and Free Radical Design names and logos are the property of Free Radical Design Limited. Published under licence by EIDOS Interactive Ltd. 2002. TM, © and the NINTENDO GAMECUBE LOGO are trademarks of NINTENDO.