La soluce complète de Luigi's Mansion

JUIN 200

Cubezone

Tout pour vous plaire !

Cubezone

N°4 - Juin 2002

GameCube - GameBoy Advance

+ L'actu de la PlayStation 2 - Dreamcast - Xbox

Musique - DVD - Cinéma

Spider-man

Découvrez l'univers de Stan Lee sur Cube

Turok Evolution

Rencontre avec son créateur

Lunar Legend, Shining Soul

La GBA au mieux de sa forme

25 Tests

Rogue Squadron 2, Bloody Roar
Primal Fury, Rave Groove
Adventure, Agent Under Fire...



biohazard

Génération Rebirth

TOM 690 CFP - Suisse 9.5 FS - Canada 8.95 $ Prix en Euro : Belgique 6.2 - DOM 6.40 - Luxembourg 5.95

L 19317 - 4 - F: 5,40 €

Groupe fjm Communication & Publications

le 1er magazine exclusivement réservé aux jeux vidéo imports





Le magazine + son CD

en vente actuellement

Sommaire

Publié par FJM
Communication et Publications
3, ter rue d'Arsonval 75015 Paris
Téléphone : 01 40 64 06 60
Fax : 01 40 64 06 59
www.fjmpublications.com

Principaux actionnaires :
JEAN-MARC CHEMLA & FRANCK CHEMLA

DIRECTION :
Directeur général & artistique : **FRANCK CHEMLA**
Directeur administratif, financier
et de la publication : **JEAN-MARC CHEMLA**
Directeur des rédactions : **GEORGES GROUARD**
1ère rédacteur graphiste : **PASCAL DUCREY**
Responsable du personnel et comptabilité :
LAURENCE HELLAL
Directeur du développement international :
OLIVIER DORCHE
Attachée de presse et relations éditeurs :
SOPHIE GUEZ TEL : 01 43 22 63 77
Directeur commercial :
LAURENT AMAR TEL : 01 43 22 63 42
Chef de publicité : **NICOLAS COUPEZ**
Abonnement et anciens numéros :
01 43 22 00 35
Correction : **VINCENT JAMIN, OLGA BASSAI, TREMEUR COUIX, ANNE-CLAIRE GOYET**

RÉDACTION :
Rédacteur en chef : **CÉDRIC DEVOYON**
Rédacteurs/pigistes : **TITOU, TCHOX, PES, KAYRON, FAB, FENDER, WUZ, SOLID-Z, SIMBAD**

Conception Graphique : **FRANCK CHEMLA**
Maquettes : **PA MING CHIU, ROMAIN TILLET, WILFRID DESACHY, WILLIAM RAVIN**
Illustrations : **WILLIAM RAVIN**
Responsable du service Multimédia et Internet :
OLIVIER DORCHE

Impression (printed) : **RIVADENEYRA (MADRID)**
Distribution : **MESSAGERIES LYONNAISES DE PRESSE**
Issn : **1282-2353**
Commission paritaire : **0107 k 81145**
Dépôt légal : **À PARUTION**

© FJM Communication et Publications. Tous droits de reproduction reservés pour tous les pays et sur tout support papier et on-line. Aucun élément de ce magazine ne peut être reproduit sans autorisation écrite de FJM Communication et Publications.

Groupe fjm Communication & Publications

LES EDITIONS FJM COMMUNICATION ET PUBLICATIONS

FANTASTIQUE ZONE - HARDCOREGAMERS - LE MEILLEUR DES LOGICIELS - BIBLE DES TIPS - L'ANNUAIRE DES MEILLEURS SITES INTERNET - DVD HOME - REALITY SHOW - PCGAG.NET - GAMERPLAY RPG - NET EXTREME - MONSTER MAG - OTAKU - SOS PLAY - PLAY 2 - GAMES KID - NET FOLIES GAMERPLAY 128 - KABUKI - CUBEZONE - Hbox

FJM PUBLICATIONS EDITE D'AUTRES MAGAZINES EN ALLEMAGNE, ESPAGNE



03/05/2002, le Nintendo GameCube est enfin disponible en Europe, la guerre est officiellement ouverte. Nombreux sont ceux qui se sont rués dans leur boutique la plus proche pour y dépenser leurs derniers deniers. Je ne sais quels sont les jeux qui vous ont fait craquer, mais un tel lancement mérite une standing ovation. Par son prix défiant toute concurrence (199 euros), la qualité de ses titres (même si la plupart subsiste sur les autres supports) et la campagne marketing plutôt efficace. On regrettera le nombre limité de hardware, certains sont rentrés bredouilles en raison de la pénurie de consoles dans les grandes surfaces et magasins spécialisés. On ne peut en dire autant de la Xbox qui se trouve même bradée dans n'importe quelle boucherie du coin. Mais cela prouve que, contrairement à Sega, Nintendo fait face aux deux derniers venus et ne compte guère laisser sa place de leader du jeu vidéo si facilement. Ravi d'avoir un joli support noir dans mon salon, mes voisins doivent dorénavant supporter les ronflements incessants de ce cher Vador et non plus les commentaires de notre ami Kabila dans Winning Eleven 6. Qui dit console européenne dit previews européennes, news européennes et par conséquent, un retour au 132 pages et un passage mensuel pour le magazine Cubezone. Oui, dès la rentrée, vous trouverez votre magazine préféré à chaque début de mois dans les kiosques. Ce qui nous permettra de suivre l'actualité minutieusement et ne plus accumuler les retards par rapport à la concurrence. Chose qui avait tendance à m'arracher les cheveux trop souvent. Bref, souriez, le Cube est là.

Kyo

Courrier p.4
Previews Euro p.10
Previews Jap p.20
Previews US p.32
Premier Coup d'oeil p.42

Test Import

- biohazard p.48
- Rave Groove Adventure p.54
- Agent Under Fire p.56
- Madden NFL 2002 p.58
- NBA 2K2 p.60

Test Officiel

- Star Wars Rogue Leader p.62
- Bloody Roar Extreme p.66

Vite Vu p.90
Portables p.94
News 128 bits p.104
Vite Vu 128 bits p.110
Aides de jeux p.114
Music p.116
DVD p.118
Cinéma p.120
Soluce Luigi's Mansion p.122
Prochain Numéro p.130










FJM recrute

En raison du fort développement du groupe, FJM recherche un chef de publicité ayant déjà une expérience de la presse :
envoyez CV + Photo

FJM - Service des ressources humaines
48 bd Pasteur - 75015 Paris

NOTRE CUBE S

J'AI DES

Eh oui, chers lecteurs, l'info est tombée la nuit dernière, et notre belle console que nous croyions si frêle et si pure n'est en fait qu'un grand gaillard poilu et légèrement membré. C'est en recevant le communiqué de presse de Nintendo que nous avons appris la triste nouvelle. Celle que nous appelions autrefois la Cube, ou Cubette pour les intimes, se nomme en fait Le Nintendo GameCube. Un véritable choc pour l'ensemble de la rédaction qui fantasmait sur ses jolies formes. Vous imaginez, débarquer le 3 mai dans une boutique spécialisée et demander à la caisse : humble vendeur, auriez-vous l'extrême obligeance de m'apporter fissa un GameCube ? Soit, on a déjà du mal à s'imaginer parler ainsi, mais c'est un tout autre problème ! Mais arrêtons là le délire et parlons du courrier de ce quatrième numéro. Comme d'habitude, vous m'avez gâté avec vos missives que je n'ai hélas pu toutes intégrer tant elles sont nombreuses. Mais il n'est pas question de rajouter deux pages supplémentaires, nous ne sommes pas non plus un hors-série sur l'humeur des lecteurs ! Cher Powell, tu m'as bien fait rire avec ton e-mail comportant trois cent fois la phrase que je t'avais demandée. Hélas, tu n'as pas joué le jeu. En faisant un copier/coller, j'aurais pu aussi l'écrire un million de fois. Tu ne recevras donc pas le premier numéro dédicacé ! Bien essayé tout de même. Faute de place, je n'ai pu vous proposer la réponse diplomate de ce cher Mathieu. Je rappelle tout de même qu'il avait quelque peu insulté le magazine en le comparant à Gameplay 128, plus infantile et donc plus dans l'esprit Nintendo à ses yeux. Cher Mathieu, sache que ta réponse m'a fait plaisir et qu'elle était bien plus constructive que la première ! J'espère instaurer un dialogue par courrier interposé dans les mois à venir pour que tu nous fasses part de tes sentiments sur l'évolution de notre console et du jeu vidéo en général. Sur ce, les amis, je vous laisse en espérant recevoir encore et toujours plus de lettres passionnantes à lire. J'en fais peut-être un peu trop, je risque de perdre en crédibilité...

Kyo

Arnaud

Salut,
Je suis bien loin d'être un hardcore gamer et je n'ai lu que le numéro 3, qui d'ailleurs n'était pas à moi (au moins, j'espère que tu apprécieras ma franchise), mais c'est sûrement un des meilleurs. Voilà, je voulais juste prendre conscience de tes précieux conseils en matière de... jeux vidéo (avoue que tu ne t'y attendais pas, hein!). Je ne sais pas pourquoi, mais les Survival Horror représentent un genre qui m'a toujours fasciné, bien que je n'en aie jamais expérimenté un seul (non, non, je ne viens pas de Mars). Peut-être en raison du fait que de braves gens se sont appropriés ma 64 (ce qui ne m'a légèrement coupé mon appétit vidéoludique) et une bonne vingtaine de mes jeux en mon absence, et que ce genre y était plutôt absent. Tout ça pour te demander quel est ou sera le meilleur de la catégorie sur NGC, alors que conseillerais-tu à quelqu'un qui a la ferme intention de s'en acheter une ? (après les examens bien sûr). Est-ce que "The Thing" vaut "biohazard", ou vaut-il mieux se tourner vers la série des "Resident Evil" ou encore vers le jeu où il y a "darkness" dans le titre (excuse-moi si tous ces titres ne sont pas des Survival Horror, mais comme je l'ai laissé entendre plus haut, c'est un genre dont je ne connais quasiment rien). Ah, encore une petite chose : dans le mini-test de "BioHazard Rebirth", tu parles de 4 opus du jeu sur NGC, mais je n'ai pas très bien compris. Alors est-ce que il y en aura vraiment quatre ? Es-tu au courant de la date de sortie européenne de Mario Kart NGC ? Une fois de plus, désolé si les termes ne sont pas adéquats, et merci d'avance si tu réponds à ce message qui toutefois ne donne pas l'envie d'y répondre.

Le fait de ne pas être un hardcore gamer est plutôt positif. Les rares que tu croises vivent dans leur monde et ont bien du mal à en sortir. C'est un mode de vie comme un autre, mais que je ne soutiens guère. Ensuite, ton manque de connaissance dans le style Survival Horror n'a rien d'alarmant. Pour ma part, je ne connais pratiquement rien aux produits typés Command & Conquer et je m'en sors très bien sans ! Puis ce n'est point la N64 qui t'aurait aidé à t'y intéresser... Si après tes examens (bon courage d'ailleurs), tu comptes te prendre une GameCube, je ne saurai trop te conseiller le dernier Capcom, même si sa date de sortie officielle reste encore floue. Biohazard Rebirth impressionne de par son visuel et son ambiance morbide. Même s'il reprend la trame du premier, les quelques ajouts en font une version à part entière. Quant à The Thing, je ne peux encore me prononcer puisque nous n'avons toujours pas de versions jouables. Eternal Darkness offre un concept novateur et de nombreuses idées intéressantes. Hélas, la technique ne suit pas et à ce train-là, il ne risque pas d'atteindre le niveau d'un Bio. En ce qui concerne les quatre opus, il y a une erreur puisqu'il y en aura six au total ! Rebirth, 2, 3, Code Veronica, Zero et 4. Notons que le deux, trois et Code Vero ne changeront pas... Pour finir, je n'ai aucune date pour Mario Kart et nous espérons pouvoir vous renseigner très rapidement.

Blastro

Salut Kyo, tout d'abord je voulais vous dire que j'adore votre mag, j'ai quelques questions à te poser sur la Cube (avec un grand "c": C'est parCe que Cette ConCole est Cool ! (C'est la règle des Cinq C) :
1. Ça va ?
2. Est-ce qu'une démo sera offerte avec la console ?
3. A ton avis, quel jeu je dois choisir entre "Sonic Adventure 2 Battle" et "Luigi's Mansion" ?
4. Est-ce que "Vexx" va être digne d'un bon joli petit "Zelda 64" ?
5. Est-ce que "Chris Edwards Agressive Inline sera un bon jeu" ?
6. Le nouveau "Tomb Raider" sortira sur GameCube?
7. Comme j'ai plus de question à te poser je vais dire la chose à laquelle je pense : A Pamela Anders... eu nan pardon, VIVE LA GAMECUBE ET AU WATER-CLOSED LA X-BOX! (promis demain j'arrête la clope).
J'espère que vous me publierez, merci d'avance.
Tchao à la prochaine

MerCi Cour Ces CompliCents (moi aussi, je m'y mets...).
1. Mais plutôt bien et toi ?
2. Non, mais tu auras une démo de Luigi's Mansion en achetant le jeu. Ah mince, c'est la version définitive.
3. La peste et le choléra, très peu pour moi... Blague à

SE TRAVESTIT, PREUVES

part, le jeu de Sega t'amusera sans doute plus, même si je préfère de très loin son précédent volet sur Dreamcast.
4. Les deux titres n'ont strictement rien à voir.
5. Pour les fans, sans doute.
6. Tomb Raider : The Angel of Darkness est prévu sur GameCube.
7. Moi je pense à Monica Bellucci... et à ma copine aussi bien évidemment !

axe666

Salut à toi, alors pour ne pas déroger à la règle, on va faire les lécheurs de culs comme d'habitude. Donc toute l'équipe est grande, magnifique, vous faites un travail formidable, je suis un fidèle lecteur depuis le premier (même si c'est faux, mais on s'en fout tant qu'on le dit...) vous êtes des dieux etc. Je pense que c'est bon, là j'ai la gorge sèche à force de lécher... Bon, maintenant que les politesses sont faites, place aux questions (auxquelles j'espère avoir une réponse au minimum par mail...)
1. J'hésite entre 2 jeux pour le lancement, Luigi et Star Wars, je pencherais bien pour le 1er, car acheter une console Nintendo sans un membre de la famille Mario, ça fait bizarre, mais j'attends un avis extérieur...
2. À quand RE Rebirth en Europe ??? Étant un grand fan de la série (depuis le 1er sur Saturn, RALALA !!!) je ne peux qu'être impatient à l'idée de reprendre du service dans les S.T.A.R.S.
Et à quand d'autres Survival sur GC ???
3. En rapport au n° 3 de Cubezone, je trouve ça un peu con de critiquer un mag dans celui-là même, mais bon, avis perso...
4. Y a-t-il déjà une approximation concernant les dates de sortie de la suite de RE ??? (j'y reviens toujours...)
5. 8/20 pour Pikmin, un peu sévère, mais je respecte l'avis de chacun (j'ai intérêt à me rattraper là, car je dois être le 200ème à dire la même chose :-)))
Que dire de plus? Ah si, peut-être dans la rubrique DVD un peu plus de zone 1 serait cool, et aussi, beaucoup de lecteurs parlent d'un passage en mensuel, mais déjà avec un tous les 2 mois, vous arrivez à faire du remplissage, alors qu'est-ce que ça va donner avec 1 par mois ???
Bon, sur ce @+ et bonne continuation

Pour commencer sache que je ne peux hélas faire de la pub pour ton site, je n'en ai pas l'autorisation ! Ensuite, à force d'avoir la gorge sèche, tu n'arriveras plus à satisfaire ta compagne. Donc le plus simple est que dans ton prochain mail, tu commences simplement par : Bonjour à toute l'équipe. Cela suffira amplement.
1. Prends Luigi, c'est le plus mauvais des deux. Ainsi, tu perdras ton argent bêtement.
2. Aucune date officielle. Mais promis, je t'appelle dès que j'ai des nouvelles...
3. Tu dois avoir raison.
4. Oui, bientôt.
5. Il n'a pas eu 8, sauf dans les avis... Le testeur s'est bien amusé dessus. Mais je n'aime pas.
Plus de zone 1 dans la partie DVD ? Il y en a, preuve en est avec Ghosts of Mars dans le dernier numéro ou Ali et Ocean's Eleven dans celui-ci ! Pour ce qui est du passage mensuel, si l'actualité le permet, nous ne devrions pas avoir de difficultés. En revanche, si Nintendo ne sort un jeu que tous les trois ans, forcément, nous n'y arriverons pas et devrons combler par des conneries !

BrAinSerVal

Salut Kyo !!!! J'adore ton magazine il est trop fun !! Je t'écris pour savoir des choses sur la Dreamcast et sur la GameCube, alors voilà :
1. À ce qu'il paraît, le projet Final Fantaisie sur Cube est annulé est-ce vrai ?
2. J'aimerais connaître ton jeu préféré sur GC.
3. Que penses-tu de la Dreamcast et quel est son prix ?
4. Quel jeu d'action aventure et de combat aimes-tu sur GC et Dream ?
5. Est-ce qu'un Shemmue sortira sur GC ?
6. Quelle est ta console préférée ?
Voilà, c'est tout ce que je voulais dire @tchao et continuez votre bon mag.
PS : je n'ai pas acheté Cubezone 2 !
PS2 : si tu ne peux pas répondre ou tu ne veux pas répondre à mes questions ce n'est pas grave.

Pour commencer, ton pseudo est vraiment bizarre. Ensuite, Final Fantasy ne s'écrit pas Fantaisie et Shenmue ne prend pas deux m... A part ça, tout va bien ! Place aux réponses :
1. Si tu parles du Unlimited, basé sur la série animée du même nom, le projet est toujours d'actualité.
2. Mon jeu préféré reste Star Wars, c'est la moins mauvaise des exclusivités Cube (je n'ai pas encore joué à biohazard, je verrai après le test).
3. La Dreamcast est une excellente console-arcade qui a su se doter de quelques jeux d'aventure et RPG de bonne qualité. Son prix ? Je ne m'en souviens plus mais je suis persuadé que tu la trouves à moins de cinq cent francs (- de 76,22 euros...).
4. Dans les deux cas, il n'y a pas un jeu Cube qui m'intéresse. Super Smash Bros n'est pas vraiment un jeu de combat, Bloody Roar manque de technicité et niveau action aventure, tant que Starfox ne sortira pas...
5. Etant une exclusivité Xbox, Billou a mis le prix, aucun Shenmue n'est prévu sur Cube à mon grand regret.
6. En voilà une question vicieuse. A ce jour, toutes les consoles "nouvelle génération" ont un potentiel. Mais celle qui colle à mon style de jeux reste la PlayStation 2. Les autres n'ont pas de RPG et encore moins Virtua Fighter 4, donc... Tout dépend des produits que l'on recherche. Je suis persuadé que tous imaginaient que j'allais répondre le GameCube (ça fait bizarre de dire le...), mais il n'en est qu'à ses débuts et le catalogue ressemble trop à celui des autres supports. Donc, en attendant Zelda, Starfox (encore lui !), Perfect Dark et les autres exclusivités Cube, je resterai sur mes positions. Il n'est pas question de passer mes soirées sur Doshin the Giant alors que je peux jouer à Final X, Wild Arms 3, VF4 ou encore à Halo, Golden Sun, Super Robot Taisen Alpha et King of Fighters 2000. Au lancement, les trois quarts des jeux existent sur les autres supports et commencent même à dater. Le 3 mai, je ne m'achèterai que Star Wars et NBA Courtside ! Dans un sens, c'est mieux pour mon porte-monnaie.

PS : maintenant, je peux m'attendre le mois prochain à recevoir des tonnes d'insultes... C'est aussi bien, nous lancerons ainsi un grand débat sur la qualité des différentes consoles !

Quentin

Salut, je vous écris pour vous demander un petit conseil. Me conseillez-vous d'acheter la GameCube ?

Car elle a de nombreux défauts alors qu'il paraît qu'elle va avoisiner le prix de la pourriture de PS2. Elle sert de lecteur DVD-Rom et CD audio au moins. Pas de son digital Dolby Surround, pas de lecteur DVD-Rom ni de CD audio, pas de câble vidéo fourni à l'achat (désolé j'ai vendu ma N64 et le câble qui va avec). Elle est moins puissante que la PS2, du moins sur le papier, look pas terrible, sauf pour mon boudin de sourd de 2 ans et pas de modem intégré (je sais c'est aussi le cas pour d'autres consoles). Merci de me répondre, ça m'arrangerait, j'ai mis pas loin de 20 minutes à écrire ce mail Tchao !
PS : cela ne vous dérangerait pas de m'envoyer une GameBoy Advance (gratuite évidemment) ? J'ai déglingué la mienne en tournant la petite vis au dos, vous savez celle qui est cachée derrière l'autocollant PS2 : (je sais la blague est déjà périmée). Ne me dites pas qu'il est vrai que Nintendo compte réduire la durée de vie de ses jeux au profit de leurs contenus ?! C'était parfait comme cela l'était déjà avant !

Quentin, sache qu'une console à la base ne sert ni de lecteur DVD, ni de CD audio. Si la Xbox propose un compartiment boisson, ce n'est pas pour autant que Nintendo doit suivre le même principe pour le design de son support. Moins puissante que la PS2 ? Comme tu l'écris si bien, ce n'est que sur papier. Tu sais, la Jaguar était censé être plus puissante que la PlayStation et pourtant... En ce qui concerne les jeux Cube, certains sont infaisables sur la console de Sony (qui n'est pas une " pourriture " pour autant). Pour la GameBoy Advance, je te l'envoie en échange d'une Neo Geo avec KOF 2000 et 2001 car je n'ai pas eu le temps de les essayer. Marché conclu ?

J-C

Tout d'abord, sincères remerciements pour m'avoir publié dans le n°2. Je voulais tout simplement réagir à la lettre de Mathieu qui m'a fait bondir jusqu'au plafond.
Je ne vais pas défendre Cubezone étant donné que vous le faites très bien tous seuls. Mais ce que je n'admets pas, c'est le passage" Premièrement, quand je le lis, je ne pense pas à Nintendo ; il manque ce truc, ce côté enfant qui laisse une grande part de rêve et qui fait le succès de Nintendo. [...] et que vient faire l'actu des autres consoles dans les pages de Cubezone ?"
Rapido, l'actu des autres consoles est importante dans la mesure où l'on doit comparer ce qui se fait de différent par rapport à notre console favorite (tout simplement pour se rendre compte que Nintendo aura toujours une longueur d'avance en ce qui concerne la qualité et l'originalité de ses jeux ^_^).
Mathieu prétend être un "Nintendomaniac" mais il devrait se rendre compte que désormais, le côté enfant de Nintendo nuit plus à son image qu'autre chose. Franchement je ne pense pas que l'habillage de Gameplay 128 doive être représentatif de l'image de la GC, surtout pour un fan de Nintendo. Au contraire, Nintendo devrait tout miser sur le fun ainsi que l'originalité, et laisser un peu de côté son ton infantile (sans pour autant l'abandonner). Parce qu'un borborygme de bébé au démarrage de la GC, c'est un peu limite... Les fans des années 80 et 90 ont grandi et les kids d'aujourd'hui sont très "fashion". Donc ce côté enfant n'est plus d'actualité. On pourra me rétorquer que sans ce dernier, nous n'aurions pas pu jouer à des bombes comme Banjo, tous les softs sur l'univers de Mario, et j'en passe. Mais il faut se rendre à l'évidence : pour un joueur étranger à Nintendo (ce qu'on appelle communément les beaufs), ces jeux apparaissent comme gamins. Nintendo doit trouver un juste milieu (qu'ils prennent exemple sur Rare avec Starfox Adventures). C'est mal parti, vu ce qu'ils sont en train de faire à Zelda...
Si je me permets de dire tout cela, c'est que je suis fidèle à Nintendo depuis près de 15 ans maintenant (depuis les Game & Watch, en passant par la Nes, la Super, les 3 GameBoy, la 64, la GBA, pour un total d'environ 100 jeux) excepté pour le Virtual Boy mais Gunpei Yokoi avait dû fumer en le concevant. Et pour la première fois en 15 ans, j'ai douté (bon juste 3 minutes mais quand même). Oui, j'ai douté de Nintendo (ce qui ne m'était pas arrivé même pendant les pires heures de la 64) et ce, pour des raisons multiples.
1. Il suffit de voir les nouvelles images de Super Mario Sunshine ou encore le choix graphique pour Zelda (ben oui, ça m'a vraiment traumatisé). Certes, ce cher Shigeru a déclaré vouloir privilégier le gameplay à l'esthétique mais force est de constater que le résultat est bien en dessous des espérances des fans et des joueurs en général. Pourquoi ne pas avoir modélisé un Link tout en 3D bien mappée avec des textures détaillées, tout en gardant un design SD ?? Et je ne parle pas du nouveau Mario avec ses graphismes indignes de la GC même si le principe a vraiment l'air original. J'espère que l'E3 nous apportera de meilleures nouvelles au sujet de ces deux jeux...
2. Les ventes de GC au Japon sont catastrophiques (moins que la Xbox quand même mais bien en deçà de la PS2) et des jeux comme Biohazard Rebirth étaient censés inverser la tendance. Résultat : à peine 134 000 jeux vendus en 2 semaines. Il y a bien un problème quelque part... à moins que les Japonais aient été hypnotisés par le gourou Sony.
3. La XBoîte. Ben oui, tout le monde prenait un malin plaisir à taper sur la console à Billou avant même qu'elle ne sorte, et malgré son prix rédhibitoire, sa manette totalement ratée (surtout les boutons d'action trop petits, trop rapprochés, merdiques quoi), la console semble vraiment rentable à long terme. Halo en est l'exemple type : c'est beau et c'est fun, sans parler du mode réseau qui constitue dans le petit monde des consoles, une petite révolution (n'ayons pas peur des mots). De plus, Microsoft semble vouloir toucher tous les publics avec Fuzion Frenzy (ersatz plutôt minable de Mario Party) ou encore Mad Dash Racing (ersatz plutôt minable de MarioKart). Bon, OK, ça fait beaucoup de "minable" mais dans l'esprit et le fun, c'est déjà mieux que la PS2.
4. Nintendo ne semble pas décidé à développer le côté réseau de sa console (de toute façon, ils seront bien obligés avec la sortie de Phantasy Star Online). Espérons qu'il sera au moins possible de relier plusieurs GameCube grâce au port série et que de nombreux jeux offriront également cette possibilité.
De toute façon, je resterai toujours fidèle à Nintendo tout simplement parce que j'ai vécu grâce à eux des expériences vidéoludiques inoubliables. Et j'espère bien que la GC m'en apportera de nouvelles...

Salut J-C, je vois que ton cerveau bouillonne et que tu ressens bien des inquiétudes à propos de la dernière console de Nintendo. Comme tu le dis si bien, tu leur fais confiance depuis le début, tu as même su apprécier la N64 et je t'en félicite car j'ai eu beaucoup de mal, surtout après la fabuleuse Super Famicom et ses titres comme Zelda, Actraiser, Final Fantasy, Dragon Ball, Seiken Densetsu et j'en passe. Alors laissons la Cube tranquille un moment car il est certain que d'ici peu, son catalogue s'enrichira d'exclusivités qui en rendra jaloux plus d'un ! A bientôt.

Elniico

Salut Kyo ! Dis, j'espère que l'on n'est pas obligé de te dire : "ton mag, il est génial" ou "je l'kiffe trop" pour être publié parce que je n'aime pas dire ça (euh...écrire), enfin comme je viens de le faire prends-le en compte... Now questions, please : y aura-t-il un pack d'enceintes disponible dans les mois à venir (un peu comme celui de BigBen sur PS2) ? A combien celui-ci d'ailleurs ? Pourra-t-on jouer à quatre à Metroid ? Le méchant de Turok 4, ce ne serait pas Messier ? Raven Blade : toujours abandonné ? Perfect Dark en 2004 !?! Oui ben je vais faire chier un moment...
PS : Mario (ahahah)

Tu n'as rien compris Elniico. Pour être publié dans Cubezone, il ne te faut pas sucer comme un malade mais simplement poser des questions pertinentes. Comme ce n'est pas le cas... A bientôt !
PS : finalement, prends-le en compte aussi puisque tu es dans le magazine...

Saint-Romeot

Hello boy, je ne vais pas bavasser sur le magazine, si je t'écris c'est que je l'aime donc je range mon tube de pommade. :-)
Entre coup de gueule et questions voici mon courrier. Je suis un fervent admirateur de Nintendo depuis beaucoup d'années (eh oui, le bon vieux Donkey Kong sur mono écran où on jouait Diddy et dans lequel on devait sauver le déjà vieux padré Donkey m'a tenu en

haleine durant de nombreux mois...). Fin du flash-back et cela ne me rajeunit pas. Je suis passé de la Super Nes à la N64 puis, là, je garde mes "neuros tout beaux" pour la GameCube. Je ne déblatèrerai pas sur les autres consoles, elles sont toutes bien, avec leurs hauts et leurs bas, pour moi tout est une question de choix. J'en ai marre de lire des jeunes se livrer une guerre qui ne vaut pas le coup d'être faite sur "ma console elle est mieux, la Xboîte elle est nulle", etc. Cela m'énerve. Je suis peut-être un vieux schnock (j'ai 23 ans) mais quand même il faut être objectif sur plusieurs points quant au choix d'une console (je le dis pour les joueurs qui ne savent pas quoi acheter comme bécane). Une PS2 cela coûtait méchamment cher et les jeux, j'ose même pas en parler tellement cela me révolte d'avoir vu des grosses daubes infâmes dessus. Puis cela s'est amélioré, mais elle est toujours chère (même méga chère). La Xbox, quant à elle, est immonde par sa grosseur (la PS2 est pas mal lotie non plus) et son prix a de quoi calmer le plus bourgeois d'entre nous. Et en plus, quand on sait que Crosoft perd 100 dollars par machine même à ce prix-là, on se dit que c'est quand même un gros quitte ou double côté durée de vie de la bécane (il n'y a qu'à voir le départ monstrueux au Japon, 160 000 bécanes et les trois quarts sont à réparer car elles rayent les DVD). Les deux précédemment citées sont aussi des multi plates-formes (lecteur DVD, connexion Net, disque dur), là, il ne faut pas s'appeler mémé pour voir qu'on nous offre des trucs dont on se fout (perso pour les DVD je préfère un bon lecteur de salon ou mon PC car ça donne vraiment de la qualité à l'écran, vous ne me croyez pas ? Allez demander à votre revendeur de vidéo ce que ça donne une PS2 en DVD, la réponse ne va pas être piquée des hannetons). Et enfin on a NINTENDO qui nous offre ce que l'on demande, à savoir une console de taille plus que raisonnable, un prix très attirant, 1600 FF (ndKyo : elle a encore baissé !) (mon dieu, dire que j'avais claqué 4000 FF pour ma N64 en import arfff) et enfin une console qui ne sert a rien d'autre qu'à jouer et puis point barre. Le choix coule de source, non ? Alors, plus d'interrogations bidon sur votre choix, pensez à votre portefeuille cela aide beaucoup (de plus les jeux sont quasiment tous portés sur toutes les consoles alors pourquoi payer plus cher ? Je tiens à souligner que je ne cautionne absolument pas cette politique qui ne vise à long terme qu'à tuer la différence entre les machines car tous les jeux auront la même tête), ENFIN MES QUESTIONS : Je suis très friand d'infos et je cherche des réponses à mes angoisses.

1. Il y a un an, avant Noël, on voyait sur les écrans ricains une pub où Tusk, perso de "Killer Instinct Gold", disait que Killer revenait sur GC, est-ce vrai ? Je meurs d'amour pour ce jeu de castagne et je ne trouve plus d'info, c'est horrible.

2. Un Zelda en carton-pâte comme on nous le présente me donne envie de vomir, même après avoir vu l'animation, je ne suis plus un gosse et j'aimerais arrêter de me coltiner des jeux en cell-shading, cette mode me sort par les yeux, on croirait que les programmeurs ne veulent plus se casser la tête à nous pondre des beautés et nous sortent ces jeux immondes (je ne dis pas Jet Set Radio et Auto Modellista cela déchire, mais se taper des House of the Dead en dessin animé, faut pas balancer mémé des Twin Towers... oups, sorry mamie, j'aurais dû dire déterrer :-D) (ndc : Alors ça c'est fin...), peut-on espérer que la pétition pour un Zelda comme on nous l'avait présenté il y a bientôt un an et demi soit possible ?

3. Est-ce possible de harceler Rare pour qu'ils nous filent des infos sur leurs jeux qui sont sans nul doute les meilleurs au monde (et là je ne fais aucun sectarisme, il n'y a qu'à voir le nombre de prix remportés par leurs jeux pour le prouver) ?

4. Je sais, je suis très long mais un vrai lecteur, c'est celui qui pense, lol. Le fait que Capcom ait dit officiellement que tous les Resident Evil ressortiraient en moins d'un an n'affole-t-il que moi quant à la qualité méga moindre des titres qui ne seront pas refaits à la manière du 1 ?

5. Golden Sun est une tuerie énorme, le 2 je me fais pas de soucis, mais ont-ils envie de développer sur GC ?

6. Je sais que Squaresoft revient de façon pas très catholique dans la méthode (ahlala quand un grand têtu rencontre un grand qui a de la rancœur voila ce que cela donne), mais officiellement ils veulent faire quoi avec Nintendo car on entend de tout : "On refait du FF sur GC, et puis non cela sera que sur GBA, puis on va faire autre chose, puis non on va faire Secret of Mana" (perso j'adorerais, j'arrête pas d'y rejouer sur mon PC), Kyo sors-nous de cette pénombre dans laquelle on nous a plongés avec toutes ces infos officielles et non officielles.

7. Et, dernière question, j'ai été testeur chez Infogrames à Villeurbane, je vais pas revenir sur le goût de moisi qu'il me reste de cette expérience qui m'a bousillé 6 mois de ma vie, car ça serait pas bon pour l'image de ceux qui ne font rien avec des licences dont seuls les Ricains sont demandeurs (imaginez j'ai dû me taper les Turbo Schtroumpfs, jeux pour les 4-7 ans, durant 2 mois à raison de 8 heures par jour, bonjour le cerveau après cette expérience) ? À quand chez les développeurs français, rois des jeux de rôle de table, un VRAI jeu à la FF bien long, bien tue la gueule, comme on pourrait les faire ? A-t-on une annonce officielle de jeux français sur GC ?

Voilà j'en ai fini, merci de m'avoir lu et en espérant être publié. Amicalement, un vieux qui s'explosait avec son Amstrad CPC 464 cassette et qui ne regrette pas que le monde avance.

Chers lecteurs, oui car cela s'adresse à vous tous. Je conçois que vous ayez envie d'écrire tout ce qui vous passe par la tête, que des milliers de questions trottent dans votre esprit et que vous attendiez une réponse de ma part. Mais prenez le temps de vous relire au moins une simple fois avant de m'envoyer vos mails. Je passe parfois plus de temps à corriger certaines lettres qu'à y répondre. Imaginez mon humeur au début, puis à la fin de vos missives. Surtout quand il s'agit d'un texte aussi long que celui-ci et qu'il y a du rouge partout dès l'ouverture de Word. Normal, il n'y avait pratiquement aucun accent et aucune majuscule. Cela fait très peur ! Une dernière chose, évitez d'écrire des blagues sur les événements marquants de notre monde. Je crois que l'on peut s'abstenir de ce genre de commentaires scabreux. Ce n'était pas un coup de gueule, bien au contraire, mais il se peut que j'en vienne à censurer certains courriers. Même si ces derniers sont intéressants, comme c'est le cas ici présent ! Place aux réponses :

1. A mon humble avis, tu auras droit d'ici peu à l'annonce d'un Killer Instinct. Cette série faisant un carton aux Etats-Unis, je doute que Rare passe outre un énième chapitre. Mais entre nous, tu dois être l'un des rares en Europe à t'y intéresser autant !

2. Demande à mamie.

3. Rare divulgue au compte-gouttes. Je ne peux donc les harceler plus que ça.

4. Ça va les chevilles ?

5. Aucune idée.

6. Squaresoft compte bel et bien sortir un FF sur Cube. Mais pas n'importe lequel puisqu'il s'agit d'un chapitre basé sur la série animée du même nom, FF Unlimited. Il sera donc incomparable avec les dix chapitres que nous connaissons si bien et ne risque donc pas de faire un carton. Sinon FFT est toujours d'actualité sur GBA ce qui est plutôt une bonne nouvelle. Mais les meilleurs RPG de la firme sortiront sur PS2, leur console de prédilection d'après leurs dires.

7. Je pense que chaque pays a sa culture. Tu ne peux demander à un programmeur français d'avoir la même imagination qu'un programmeur japonais. Chacun se spécialise dans son domaine. Les Américains sont très bons dans les différentes simulations sportives, les Japonais dans les jeux de baston ou RPG et les Français dans les jeux de plate-forme ou aventure.

Ryo

Salut Kyo. Je t'écris pour te dire que j'ai réservé la GameCube et que j'ai vraiment envie de l'avoir (tu me comprends). J'ai quelques questions à te poser pour me conseiller car je n'y connais trop rien :

1.Quel jeu me conseilles-tu lors de la sortie de la console tous genres confondus, sauf simulation de courses réelles, sports ?

2. Pourra-t-on sauvegarder les données sans carte mémoire, comme sur N64 ?

3. Quand sortira l'écran GameCube en France ?

4. Je trouve que les rubriques musique et DVD sont très intéressantes, mais pourrais-tu parler beaucoup moins de la PlayStation 2, qui n'a pas sa place dans un magazine 128 Bits ? (j'exagère un peu, mais je ne suis pas très loin de la réalité).

5. Est-ce que Halo vaut le coup d'être acheté, car j'ai lu sur un magasine concurrent que la durée de vie était son seul défaut ?
6. Pourrai-je être publié dans le numéro 4 ?
7. A quand le passage au mensuel ?
8. A quand les CD de démos et le passage au 132 pages (environ) ?
C'était là ma dernière question. Pourrais-tu me publier même si vous raccourcissez mon mail dans le 4 ?
PS : Bonne continuation
PS2 : Pourrais-tu avoir des images de Die Hard ?
PS3 : Ne publiez pas mon adresse.

Tu n'as pas de chance puisqu'à l'heure où tu liras ces quelques lignes, la console sera déjà dans ton salon ! Mes conseils ne te serviront donc pas à grand-chose. Mais bon, essayons toujours !
1. Très simple, prends Star Wars ou encore Extreme G3 pour son ambiance et l'impression de vitesse.
2. Hélas non, ce n'est ni une Xbox, ni une N64, il te faudra impérativement une carte mémoire, voire deux vu la place que certains produits prennent.
3. L'écran GameCube n'est pour l'instant pas d'actualité, sauf au Japon.
4. Ne le prends pas mal, mais si, à tes yeux, une console ne mérite sa place que pour la beauté de ses produits, je te conseille de ne plus gaspiller ton argent dans les jeux vidéo car tu n'as rien compris. Si maintenant tu trouves que les jeux PS2 n'ont aucun intérêt, c'est un tout autre problème. Les goûts et les couleurs...
5. Halo est splendide. Moi qui n'aime pas les FPS, j'ai réussi à plonger dans cette aventure passionnante. En ce qui concerne sa durée de vie, je n'ai toujours pas compris pourquoi certains la trouvaient trop courte. Max Payne se finit rapidement, Halo, non.
6. C'est fait !
7. Cubezone passera mensuel dès la rentrée. En priant pour que l'actualité suive.
8. Pour ce qui est des 132 pages, le premier numéro le proposait déjà. Ensuite, nous sommes partis sur 116 car il n'y avait pas assez d'infos. Avec la sortie européenne, nous revenons à la pagination de départ, preuve en est avec ce numéro que tu tiens entre tes mains !

Mathieu

Salut à toute l'équipe de Cubezone ! Après cette lettre, vous allez sûrement me détester, mais tant pis. Si j'achète votre mag, c'est parce que je suis fou de Nintendo et que j'aime tout ce qui concerne cet éditeur de près ou de loin. En ce qui concerne votre titre, c'est plutôt de loin. Autant être clair et franc : votre mag est une merde. Je ne comprends pas pourquoi FJM, qui nous offre le magnifique Gameplay 128, sort aussi un titre aussi nul que le vôtre. Premièrement, quand je le lis, je ne pense pas à Nintendo ; il manque ce truc, ce côté enfant qui laisse une grande part de rêve et qui fait le succès de Nintendo. Gameplay 128 arrive parfaitement à le retranscrire. Deuxièmement, nous sommes dans un mag consacré à Nintendo, alors que vient faire l'actu des autres consoles dans les pages de Cubezone ? À ce moment-là, vous n'avez qu'à faire une revue généraliste (Consoles News était très bien). Troisièmement, vos articles sont un peu nazes ; vous parlez pour ne rien dire. On dirait que votre but est plus de remplir une page que de nous informer sur les jeux. Exemple : l'article sur Starfox. Si vous n'avez pas de nouvelles infos, mais juste de nouvelles photos, dites-le au lieu de vous poser de vieilles questions du style «Qui est Fox ?» Autre exemple : le dossier Hardware, qui ne sert à rien. La majorité de vos lecteurs n'y comprend rien, et en plus ce n'est pas la politique de Nintendo de mettre le hardware au premier plan. Et sur ce point, je suis entièrement d'accord avec eux. Regardez la Play 2. Elle est puissante, si puissante qu'elle en devient difficile à programmer, et il aura fallu attendre plus d'un an pour voir les bons jeux arriver enfin. La puissance ne compte pas, ce sont les softs qui font le succès d'une bécane, mais ça, vous devriez le savoir mieux que moi, non ? Quatrièmement, pour Pikmin, je me demande si vous y avez vraiment joué, car j'ai eu la chance de l'essayer, et il est vraiment trop bien. Je reconnais qu'il faut aimer le genre, mais ce n'est pas la peine de dégoûter tout le monde en le comparant à un simple jeu de jardinage. Cinquièmement : «(...) on ne peut s'empêcher d'imaginer ce qu'aurait été Le Pacte avec plus de cohésion dans le scénario, plus de direction chez les comédiens et un peu moins de références à des tonnes de films...» Voilà ce que dit Kyo du Pacte des loups, mais moi, je lui réponds que selon un grand philosophe, il est idiot de juger sur ce que justement l'auteur n'a pas fait ou aurait dû faire. Voilà, maintenant vous me détestez mais tant pis, alors vive Nintendo, vive Gameplay 128 et au trou Cubezone !
Sans rancune et à bientôt, qui sait...

Cher Mathieu, pour commencer, sache que si nous tenions compte des propos limités de ton cher philosophe, le monde n'avancerait pas. Ensuite, si ton choix se tourne vers Gameplay 128, tu ne peux apprécier Cubezone et sur ce point, je ne peux t'en vouloir. Comme tu l'expliques si bien, la cible des deux magazines est diamétralement opposée, même si dans le contenu, nous parlons des mêmes choses. Dans ce cas, pourquoi l'acheter ? GP128 devrait te suffire amplement. J'admets la critique quand cette dernière est fondée. Hélas, tes propos sont personnels et nous ne pouvons changer l'esprit d'un magazine pour un seul et unique lecteur, sauf si ses idées sont intéressantes. Le public en a assez du ton infantile des produits Nintendo, alors que tu es pour. Aujourd'hui, nombreux sont les joueurs à posséder plusieurs supports. Préférant sans doute la Cube, ils n'ont peut-être pas les moyens de s'offrir toutes les revues chaque mois. Les quelques pages de fin du magazine Cubezone n'empiètent en rien sur l'actualité de la GameCube, et permettent de faire un tour rapide des prochaines sorties sur les autres machines. Tu remarqueras au passage qu'il n'y a que des blocs news, non des previews et un seul gros test, les autres n'étant que des «Vite Vu». En ce qui concerne Starfox, sache qu'il est impossible de proposer un tas de nouvelles images sur une seule et même page. Il nous faut donc le mettre sur deux, voire quatre feuillets pour combler l'attente des fans et en montrer un maximum. Nous devons alors écrire un texte suffisamment long, ne serait-ce que pour la maquette. Simplement dire que nous n'avons aucune nouvelle info, juste des photos, ne suffit guère. Il nous faut donc broder ; autant le faire sur un ton humoristique. Le hardware ne sert à rien ? Encore une fois, n'englobe pas tous les joueurs Nintendo. Cela ne t'intéresse pas, soit, mais pense que d'autres en ont besoin, ne serait-ce que pour se sentir rassurés lors de leur prochain achat. Tu n'es guère le nombril du monde, et ton philosophe aurait son mot à dire en ce qui concerne ton cas personnel. Je suis heureux que Pikmin te plaise. Mais l'exemple que tu cites est tiré d'un avis de 350 caractères. Je doute que le texte principal parle de jardinage en insultant le dernier titre de Miyamoto. Enfin, au lieu de citer un philosophe, j'aurais préféré que tu me répondes avec tes propres mots. Le Pacte des loups a bien marché ; est-ce pour autant que je dois l'aduler ? Rien n'est exempt de défauts, ce film en est le meilleur exemple. Encore une fois, il n'est pas question de te faire aimer Cubezone : tous les goûts sont dans la nature. Te voilà donc publié, il n'y a pas de raison. Imagine, il va te falloir acheter un nouveau numéro du magazine que tu exècres... amusant. Sans rancune et à bientôt !

LylatWars Starnab

NdKyo : Lassé de corriger les fautes, je laisserai exceptionnellement cette lettre telle que je l'ai reçue. Eh oui, parfois nous sommes aussi de grosses feignasses !
Ndc : Ah ben ça c'est sympa Kyo ! ! ! Et qui c'est qui a encore plus de taf que d'habitude maintenant ? Eh oui, comme d'hab'...

Yo yo Kyo ! Comment va ? J'ai 18 ans. J'ai trop de trucs à dire donc je crois que je vais le faire en plusieurs mails, parce que je sais qu'il n'y a rien de pire que les longs mails... (pour ma part en tout cas). Trop de choses à dire entre les lecteurs qui se piquent avant de vous écrire et les testeurs qui se font des rails avant de rédiger, rien ne va plus... (Chiche tu lis mon mail jusqu'au bout !) - Anecdote (inintéressante) - Je me drogue à la Nintendomania depuis fiouuuuuu ! années (Nes, SuperNes, GameBoy, N64 bientôt GC puis après GBA quand y'aura un Fantasy et une relation GBA-GC plus poussée) Ça faisait longtemps que je m'étais pas acheté de mag, je vois votre mag. Puis s'enclenche la réaction chimique que tout le monde

connaît : "Infos GC + Nintendomaniak assoiffé = Achat + bave aux lèvres". Plus tard, je m'aperçois que le mag que j'ai entre les mains est celui de DEC/NOV. (Note : je l'ai acheté vers fin mars... - drôle de librairie n'est-ce pas ?-). Peu importe, je trouve les infos qu'il me faut pour m'abreuver... Je cherche donc la suite de votre mag en pensant trouver un N°2. Au bout de plusieurs tentatives je trouve un N°3... Le désarroi s'empare de moi quand je comprends que j'ai raté un épisode de mon new mag... J'achète donc le mag la larme à l'œil, la mine décrépite, au bord du suicide, du gouffre, je sombre dans l'alcoolisme, puis le divorce, je me fais virer, puis le chômage et les bars à putes... - Fin de l'anecdote - Votre mag est bien (je pense à l'abonnement quand mes finances me le permettront) mais y a certains trucs qui me gênent. Je lis "Je ne prends parti ni pour la GC, ni pour la PS2 et encore moins pour la Xbox". À partir du moment où vous dites ça, on a bien compris que la grosseBox n'est pas votre kif... Plus loin dans le dossier, on lit kelkchose du genre la GCube a de quoi mettre à l'amende L'AUTRE PLAIE pour parler de la PS2 et Billou. On a bien compris que la PS2 c'est pas votre tasse de thé (la mienne non plus certes)... Et puis en lisant votre mag, on rend bien compte que vous êtes plus ou moins pro-Nintendo pour la plupart d'entre vous... Et puis je n'ai encore vu aucun mag sur Nintendo qui ne prenait pas parti pour la firme de Kyoto, ça m'apparaît inconcevable... Moi ça me dérange pas vu que je suis Nintendo-addicted, mais c'est pour votre objectivité que je m'inquiète, comme l'a souligné Fab et ses 32 années dans le N°3. Mais d'un autre côté, vous ne vous gênez pas pour dire que vous pensez qu'un jeu va être pourri quand vous le jugez nécessaire et pour ça je vous félicite ça change de certains mag anciens qui disaient "ouais le jeu il tue grave sa maman Cube Zone n° 1" et pour se retrouver au final à lui mettre 30% quand le jeu sort... Je ne citerai personne, mais sachez que je pense très TRES fort à GP64. Une telle attitude ne peut être que négative puisqu'au fur et à mesure, le mag n'est plus crédible et le lecteur-futur-acheteur ne se laisse plus impressionner et ne s'enthousiasme même plus à l'annonce de hits "potentiels" (remarquez l'utilisation du potentiel). Parce que je suis désolé mais quand on a une image d'un jeu où il y a plus de brouillard que de polygones et qui est accompagné d'un commentaire genre "on l'attend avec impatience", on commence à avoir des doutes... Donc on est d'accord, une surexcitation c'est bad, mais un manque d'enthousiasme c'est bad aussi. Je suis d'accord avec JC. Z'êtes jamais content... À mon avis, dans vos previews, votre état de joueur prend trop souvent le dessus sur votre fonction de testeur... C'est-à-dire que vous dites trop "beurk ! J'aime pas" alors qu'en théorie vous êtes ici pour dire si le soft va plaire et non dire si le jeu vous plaît... Et dire d'un soft qu'il n'est pas bien sans l'avoir testé, c'est pas bien. (Cf. : THPS3 dans le n°1) J'ai fait cette conclusion puisque votre testeur-apprenti en fin de mag s'excuse pour avoir dit toutes ces bêtises... Avant, moi aussi je réagissais comme ça. Soi-disant je n'aimais pas les Doom-like puis arriva Goldeneye dans ma vie... puis Quake3, puis Counter Strike... Soi-disant, les jeux de skate ça ne me disait rien... puis vient THPS2 sur GBA puis THPS sur N64... Donc comme je le dis souvent, il ne faut pas vendre la peau du Brachiosor avant de l'avoir réduit en miettes avec un sort Ultima... (les fans de FF6 me suivent...). Et autre chose, vos news en vrac n'ont pas le mérite d'être très claires ! On est souvent obligé de les lire pour savoir quel est le nom du soft et qui le fait. Il m'apparaîtrait plus judicieux de faire apparaître ces mentions à la place de votre en-tête qui se résume souvent à une blague vaseuse ou à un jeu de mots peu clair. Autre chose, dans les légendes de vos images, on (je) ne comprend pas toujours ce que vous voulez dire et je ne dois pas être le seul ! Vous écrivez pour un lectorat large, enfin je suppose vu les blagues assez osées que vous vous permettez (Comment va ta queue mon grand ?). Encore un truc, est-ce qu'il faut insulter ton mag pour avoir une réponse intéressante ? Parce que voilà j'ai vu la réponse à laquelle Mathieu a eu droit et les réponses que les autres ont eues et cela a de quoi être intriguant. Tu réponds à la moitié des questions (d'après moi) et tu te fous de la gueule de tes correspondants... Voilà, bon je m'arrête là car tu dois avoir d'autres mails à lire et le mien est déjà bien long... En espérant que mes critiques vont vous aider à faire avancer votre mag. Je sais pas si c'est la peine de me publier (en entier du moins) mais en tout cas j'aurai vidé mon sac. Allez à plus, votre mag est good et comme je le dis souvent "Never give up ! Trust your instincts" LylatWars Starnab Star du Ghetto

Ta lettre a eu le mérite de me faire bien rire. J'aimerais connaître d'ailleurs le nom de ton revendeur de moquette. Tu as raison sur plusieurs points et je compte bien tenter certaines modifications dès la rentrée. C'est tout ce que je peux te dire pour l'instant !

Valkyr

Salut et merde ! (pardon pour l'expression mais c'est justifié).
Je voudrais juste passer mon petit coup de gueule (t'inquiète pas Kyo, y s'adresse aux lecteurs) à propos de Zelda version NGC en cell-shading. On se plaint que les jeux vidéo sont de moins en moins novateurs et plus commerciaux. Vient le jour où Miyamoto dévoile les premières images du nouvel opus de la série légendaire que j'ai nommée ZELDA. Le fait est là : le jeu étant en cell-shading permet d'obtient une série de "c'est pourri", "c'est laid", "c'est gamin", et j'en passe. Là je dis stop car je ne comprends plus rien et je peux le dire pour avoir vu le jeu tourner : il est réellement magnifique et se rapproche des premiers Zelda.
Sinon j'ai une petite question :
La PS2 est-elle morte ? Je m'explique, la PS2 a été la seule console sur le marché ces derniers temps, because il n' y en a pas d'autres. C'est à ce moment qu'arrive la GameCube : une console simple à programmer, des graphismes somptueux (il faut le rappeler, alors qu'un jeu tel que Halo utilise 80% des capacités de la console, Rogue Leader en utilise 25 % !!!), un temps de chargement réduit à néant, une manette excellente, la coopération de Sega (Shenmue 3, Skies of Arcadia 2&3, Sonic, PSO2...), de plus que nombre de jeux de la PS2 sortent sur NGC (et pas inversement), et que (coup de grâce) on apprend que Square est sur le point de développer un jeu exclusif Nintendo.
Alors quelle conclusion dois-je en tirer ?
Merci d'avance de me publier, votre mag est génial et j'espère donc une longue vie à Cubezone.
PS : Je joins à ce mail un screen que j'adore et vous me rendiez extrêmement heureux si vous me le publiez. Merci d'avance.

Quelle conclusion en tirer ? Qu'il te faut impérativement redescendre sur terre ! Pour répondre à ta question sur la PS2, sache qu'au Japon, il se vend chaque semaine 80 000 PS2, 25 000 Cube et 8 000 Xbox selon les derniers sondages. Si Halo utilise 80% des capacités de la console et Star Wars 25%, alors Final X en utilise que 2%. Il faut arrêter d'inventer des pourcentages qui ne veulent strictement rien dire. Je sais pertinemment que tu veux défendre le GameCube, mais fais-le avec des termes appropriés. Halo n'utilise en aucun cas 80% des capacités de la Xbox car, que cela te plaise ou non, la Xbox est réellement la plus puissante des consoles actuelles. Maintenant, il ne te faut pas comparer la puissance des produits, mais la qualité des jeux qui sortent dessus (j'ai l'impression de répéter les mêmes phrases tout le temps...). Preuve en est avec les misérables ventes de la Xbox malgré sa puissance. Le pad de la Cube est excellent, sauf pour les jeux de combat. Donc SoulCalibur 2 et Capcom vs SNK 2 EO ne seront pas injouables, mais difficilement maniables. Ensuite Shenmue 3 n'est pas prévu sur Cube, Skies of Arcadia oui, mais ni le deux et le trois, tout simplement la réédition du premier et Squaresoft garde ses meilleurs titres pour la PS2 (Final XII, etc.). Sega et Nintendo ne sont pas vraiment partenaires. Quand on voit que VF4 est sorti sur PS2, Jet Set, Gun Valkyrie et bientôt Panzer Dragoon (il est officiellement annoncé) sur Xbox et que simplement Sonic, PSO et peut-être VF Quest sont sur Cube, on sent que Sega n'a guère envie de privilégier son éternel rival. Laisse un peu de temps à la dernière console de Nintendo de faire ses preuves. Mais ne commence pas à lui faire des éloges alors qu'elle n'a rien prouvé en-dehors de Star Wars et Bio. Son attrait aura été de montrer des produits de qualité dès le départ alors qu'il aura fallu près d'un an à la PS2. Hélas, le joueur s'en moque puisque toutes les consoles sont enfin disponibles. A l'époque de la PS2, il n'y avait que la Dreamcast.

Turok Evolution

Concepteur : Studio Austin - **Editeur :** Acclaim - **Genre :** FPS - **Prix :** NC - **Site internet :** www.turok.com/evolution/index.html

Dans le précédent numéro, nous nous étions efforcés de vous donner les premières informations disponibles de-ci de-là sur le prochain FPS signé Acclaim. Aujourd'hui, nous vous donnons nos premières impressions après avoir passé une journée en compagnie de David Dienstbier, directeur des studios Acclaim au Texas. Et croyez-moi, même s'il n'est prévu que pour le mois de septembre, l'attente ne sera pas vaine. Jurassic Park s'ouvre à vous, comment refuser.

Kyo



Selon le décor, les ennemis changent. Ici, il n'est plus question de brontosaures mais d'aliens armés jusqu'aux dents.

L'esprit Turok

Les premiers niveaux vous embarquent dans une jungle perdue où dinosaures et batraciens font bon ménage. Vous avancez prudemment, comme dans tout bon FPS qui se respecte, jusqu'à vous apercevoir que certains ennemis sont inoffensifs. Certains vivent leur vie pépère et ne font même pas attention à vous. Il est donc important de surveiller son entourage pour différencier les carnivores des herbivores, comme dans le film Jurassic Park. En revanche, les hyènes de l'époque, plus communément appelées raptors, n'hésiteront pas à vous sauter dessus. Le choix s'offre à vous. Soit vous entrez en mode furtif en vous cachant derrière un buisson ou sous l'herbe haute, soit vous foncez dans le tas et butez tout ce qui bouge. L'intérêt de la furtivité est d'économiser les balles, même si ces dernières ne sont pas aussi rares que dans les Survival Horror. Vous avez toujours la possibilité de viser un arbre et de le faire tomber pile sur l'animal. Cette technique est primordiale face aux immenses dinosaures qui ne se sentent guère menacées par vos balles. Bref, la première qualité du dernier Acclaim est de vous offrir un monde vivant et extrêmement riche. L'esprit Turok est respecté et intelligemment amélioré.

Un armement de choix

Comme nous l'expliquait si bien David Dienstbier, que serait un Turok sans son lot d'armes délirantes et démesurées ? Vous aurez donc un choix assez vaste. Du simple arc aux flèches pointues ou explosives, jusqu'au pistolet transformable en sniper et au lance-flamme,



Voici la machette double fonction. L'ami Bellemare aurait été ravi de vous la présenter à ma place.

Panzer Dragoon Evolution



L'idée de proposer une phase de shoot dans Turok est plutôt intéressante. Hélas, à ce stade de jeu, on ne sait si elle sera rebutante ou pas car la maniabilité est approximative et l'on peine à diriger le ptérodactyle dans les différents décors. On apprécie les efforts d'animation lorsque notre animal replie ses ailes dès qu'il pique du nez ou dans la possibilité de slalomer entre les montagnes ou les jambes d'un Brontosaure. Mais il est important de revoir entièrement le gameplay pour la version définitive. On espère que le message est passé.







Si le pad est utilisé intelligemment, nous aurons la version la plus jouable des trois.



Les décors sont immenses, à l'image du premier Turok.





L'Intelligence Artificielle des ennemis devrait être encore plus poussée que dans Half-Life. Pour l'instant, c'est pas flagrant.

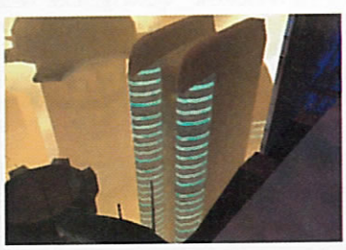
tout est là pour vous offrir un confort de jeu immense et une possibilité d'exploser du dino dans les meilleures conditions possibles. Dans la seconde partie de jeu, les décors étant urbains, vous aurez droit à de nouvelles armes en conséquence. Par exemple le fusil à pompe, le lance-grenade et le dernier cri des usines Acclaim, le rayon modificateur de gravité. Si vous n'êtes pas impressionné sur papier, sachez-le, un pad en main, vous hallucinerez devant les dégâts causés par certaines armes.

Turok 5.1 Dolby Surround

On se calme, je ne sais guère si les programmeurs vous proposeront une telle option. Là il est simplement question d'un court paragraphe sur l'un des points les plus impressionnants du jeu, à savoir l'ambiance sonore. Autant vous prévenir, certains bruitages sont si flip-



Mauvaise nouvelle, le mode coopératif n'est pas prévu.

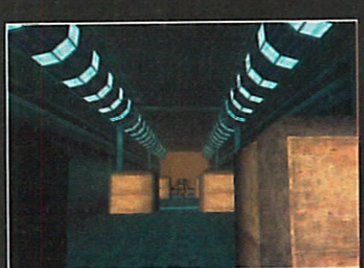






Visuellement vôtre

Même si c'est loin d'être flagrant à la vue des différentes images qui parsèment ces quelques feuillets, Turok Evolution est beau. Vous n'imaginez pas le nombre de détails qui fourmillent dans chaque niveau. Pour le peu que nous en avons aperçu, l'impression de se balader dans le parc créé par Steven Spielberg se faisait très bien ressentir. Les dinosaures inoffensifs mènent leur train-train quotidien, les raptors guettent, les grenouilles croassent et vous priez pour ne pas croiser le T-Rex. Comme nous l'expliquait David Dienstbier, vous aurez la possibilité de tuer tout ce qui bouge, mais faites gaffe aux représailles. Voici donc quelques visuels de niveaux que vous visiterez dans la première partie du jeu. La seconde se passe dans des décors urbains. On ne change pas une recette qui marche.

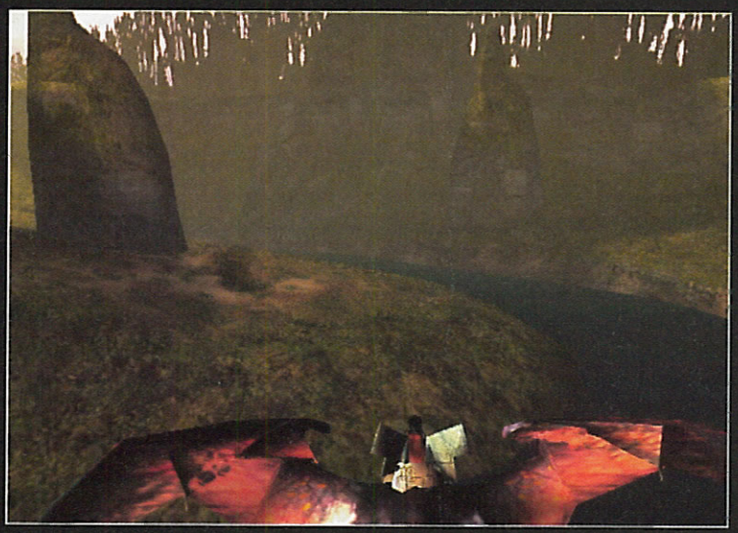


Les textures sur Xbox risquent d'être plus fines.









Une jouabilité à revoir pour la partie shoot.



Vous deviez vous en douter, la taille des armes est toujours aussi démesurée.

pants que vous en ferez presque dans votre froc. Voyons, c'est imagé... Avec un grand écran et d'excellentes baffles, vous aurez l'impression d'être entouré de dinosaures dans votre salon. Les musiques sont orchestrées et de bien belle façon puisque nous avons pu en admirer un échantillon.

Pour conclure

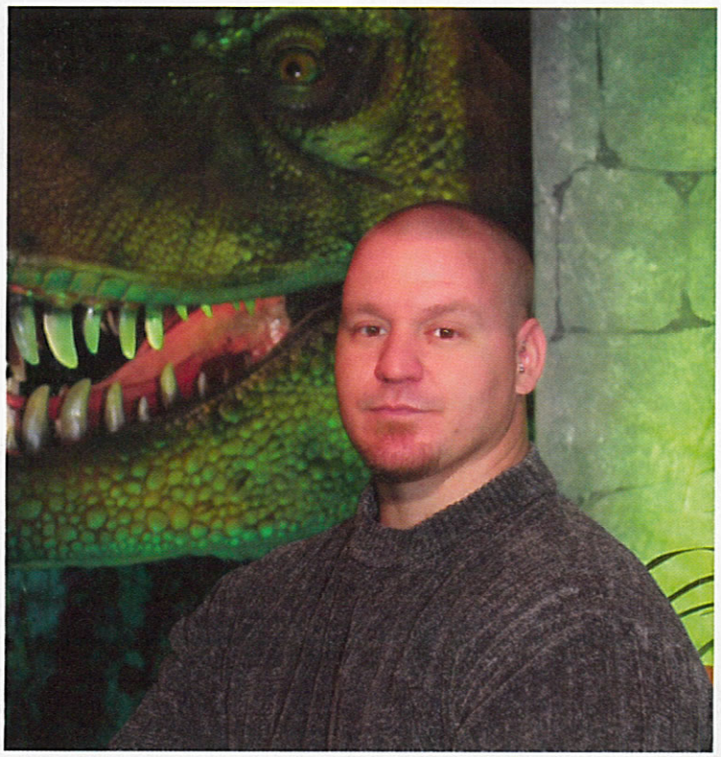
La version jouable était blindée de bugs, de problèmes de texture, de défauts de maniabilité et j'en passe. Nous savons qu'il n'y aura pas de mode coopératif car il aurait fallu créer une seconde fois chaque monde de Turok (et ils ont fait comment pour Halo ?). Et pourtant, nombreux auront été emballés par le dernier Acclaim. Certes, le vin nous y a bien aidé, mais le produit semble plus qu'intéressant et mérite que l'on s'y attarde. Encore une fois, il est destiné aux bacs du monde entier pour le mois de septembre. Nous avons le temps de le voir évoluer ensemble et, ainsi, prier pour que la version définitive soit à la hauteur de nos espérances.

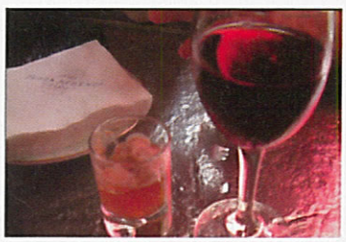


Après avoir frappé votre ennemi, votre machette sera imbibée de son sang. Qui a dit violent ?

L'accueil selon Acclaim

On ne pourra reprocher à la charmante Géraldine Muzzin et au fort sympathique Eric Nguyen de voir les choses en grand. 10h30, rendez-vous au Plazza Athénée pour y découvrir le dernier-né des locaux d'Acclaim, Turok Evolution. Décor strict, sourire forcé des salariés mais accueil chaleureux dans l'ensemble. Deux doses de caféine et un verre de vitamine C plus tard, je découvre les prémices d'un FPS ambitieux, présenté par David Dienstbier en personne, son créateur. L'heure passée, direction le bar pour un "cocktail déjeunatoire", terme soutenu mais tellement approprié au cadre. Parlote entre collègues (coucou à Mr Dag & Mrs Karine), dégustation de petits fours, vidage de rouge, tout se passe dans le meilleur des mondes. Le séjour dans la matrice terminé, on retourne dans notre monde réel où pollution, insultes verbales et McDo font bon ménage. Une chose est sûre, ça valait le coup d'être vécu ! Un grand merci à Acclaim (surtout à Stéphanie et Géraldine, normal me direz-vous. Mais non Eric, on t'aime quand même) et aux pauvres gens qui nous auront supportés toute une après-midi.









Le mag 100 % Japon - 100 % Passion



Le magazine + son CD

en vente chez votre marchand de journaux

Time Splitters 2

Prévu sur : PlayStation 2, Xbox

Pour bon nombre de fans, Time Splitters à sa sortie aurait dû offrir un énième support de défoulement pour les secoués de la traque arme à feu au poing. Cela à juste titre, puisque Free Radical Design compte, parmi ses cerveaux, quelques brillants transfuges de Rare, illustre concepteur du célébrissime GoldenEye. Mais force a été de constater le peu d'engouement qu'il suscita alors. C'est donc avec des ambitions revues à la hausse que nos petits génies se sont attaqués à l'épisode 2.



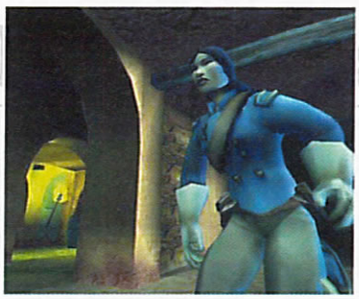
Voyez le soin apporté aux effets de lumière.



Les bas-fonds de Neo Tokyo semblent très mal fréquentés...



La modélisation des personnages est tout simplement parfaite. Savater une aussi belle gueule de con... J'vous dis pas le pied !



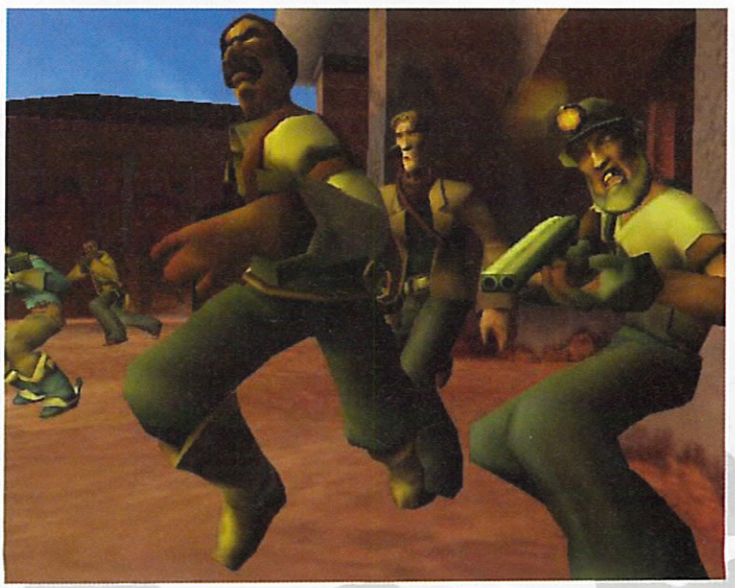
La photo exclusive de l'ancienne nounou de Stallone...

Aux dires des développeurs, cette nouvelle mouture proposée est née d'une refonte totale du premier volet. Scénario, animation, vastes environnements de jeu et souci du détail poussé à l'extrême.

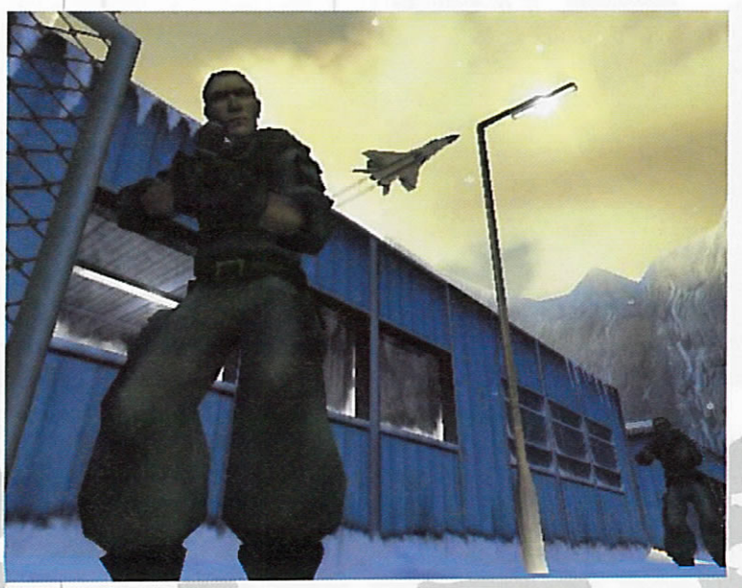
Pour commencer, l'intrigue du mode solo a été particulièrement soignée.

Il est vrai que le premier manquait cruellement de profondeur. Mais ne nous emballons pas ! Ça ne sera pas du Metal Gear Solid. On dira ce que l'on voudra mais le fond du problème ne sera pas autre chose que «Bousillez-moi tout ce qui bouge ; bute pas trop d'otages ; fais péter le gros machin bleu plein d'énergie, etc, etc.». Mais c'est l'introduction de scènes cinématiques qui devrait apporter un grand plus quant à l'immersion du joueur dans l'intrigue. N'oublions pas l'adjonction d'un mode Coopératif qui suscitera lui aussi un grand intérêt auprès de nos petits bourrins. Pour le détail, vous n'êtes autres qu'une fine équipe de «Time-Travelers» traduisez par «voyageurs spatio-temporels» pourchassant de sombres aliens retournés dans le Chicago des années trente. Vous évoluerez dans d'autres époques et dans divers lieux comme le vieux Far West, l'époque de la guerre froide et, bien entendu, le futur.

Les missions seront tout de même variées, prenant place dans des décors bien étudiés pour l'occasion.



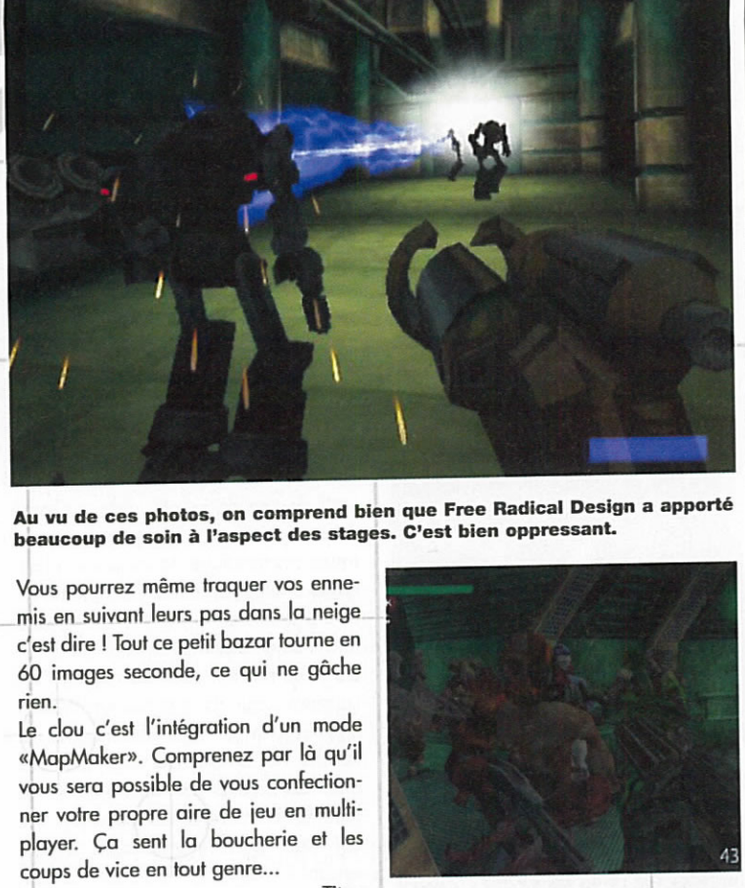
Matez-moi ces comiques ! ! ! !



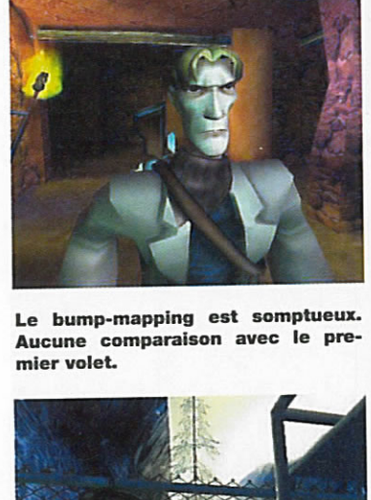
File-moi ton Yop !



La richesse graphique s'exprime aussi dans la diversité de personnages rencontrés au look toujours plus excentrique.



Au vu de ces photos, on comprend bien que Free Radical Design a apporté beaucoup de soin à l'aspect des stages. C'est bien oppressant.

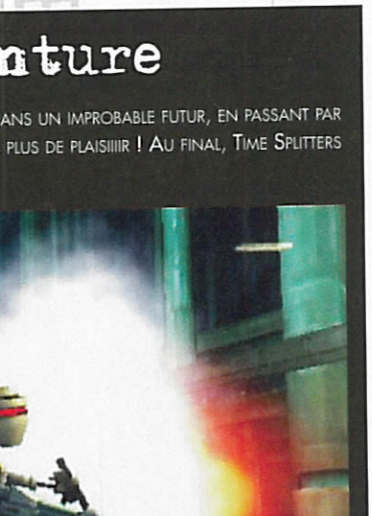


Je crois qu'elle en a une plus grosse que vous...

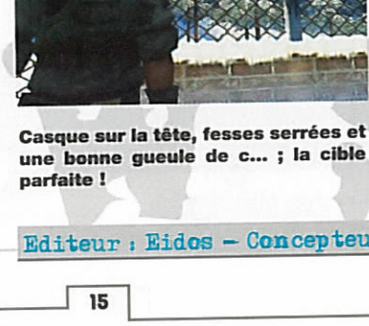
Le moteur graphique a lui aussi été complètement revu, afin d'offrir cette fois-ci un environnement réaliste et détaillé. La configuration des stages a été spécialement étudiée pour permettre tout un panel d'embuscades possibles. Les judas de la manette pourront s'en donner à cœur joie.
Le moteur 3D, quant à lui, tirera pleinement partie de la puissance du GameCube, offrant ainsi impacts de balles sur les murs, effets de lumière somptueux et graphismes ultra léchés.

Vous pourrez même traquer vos ennemis en suivant leurs pas dans la neige c'est dire ! Tout ce petit bazar tourne en 60 images seconde, ce qui ne gâche rien.
Le clou c'est l'intégration d'un mode «MapMaker». Comprenez par là qu'il vous sera possible de vous confectionner votre propre aire de jeu en multiplayer. Ça sent la boucherie et les coups de vice en tout genre...

Titou



Si c'est pas une bonne tête de méchant ça !



Le bump-mapping est somptueux. Aucune comparaison avec le premier volet.

Casque sur la tête, fesses serrées et une bonne gueule de c... ; la cible parfaite !

Billet pour l'aventure

Pas de doute, du pays vous allez en voir. Du Chicago des années trente à Tokyo dans un improbable futur, en passant par le vieux Far West, etc etc. En tout neuf ambiances de jeu différentes pour neuf fois plus de plaisiiir ! Au final, Time Splitters 2 c'est ton chrono-billet pour l'aventuuuure et peut-être même au-delà...

Editeur : Eidos – Concepteur : Free Radical Design, Ltd – Sortie : septembre 2002 US – Stade de programmation : NDC

Tomb Raider

The angel of Darkness

Prévu sur : PlayStation 2, Xbox

On l'attendait sous le nom de «Tomb Raider Next Generation», mais finalement le titre a complètement changé et se voit renommé «TR : The Angel of Darkness» (L'Ange des ténèbres pour les non-anglophones). Cette nouvelle appellation sert à accentuer le côté beaucoup plus sombre du soft, ainsi que son ambiance beaucoup plus tournée vers le gothique. Ceci n'est pas pour nous déplaire, car vu comme les anciens opus se ressemblaient, un peu d'innovation est vraiment la bienvenue.



Appelez-moi Solid Lara.

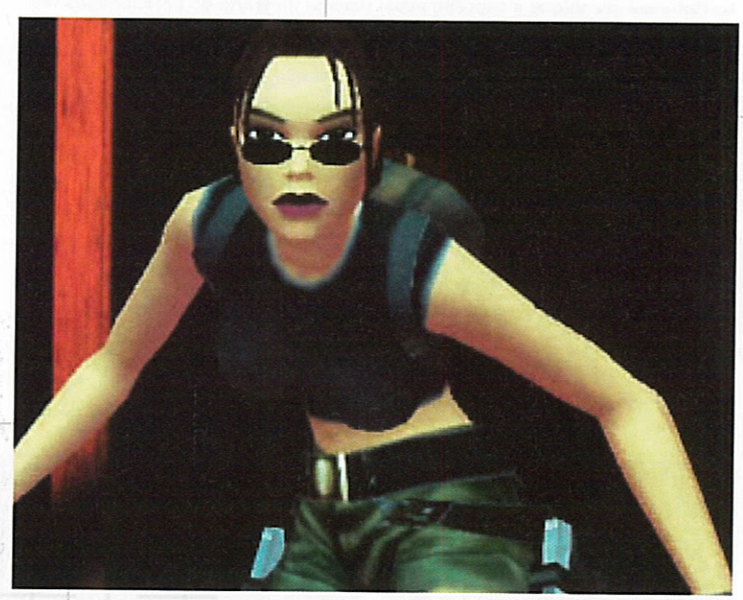
Qui n'a jamais craqué pour les formes généreuses (qui augmentent d'épisode en épisode) de la belle Lara ? Avouez qu'une aventurière aussi sexy, ça ne court pas les rues. Malheureusement, le manque de renouveau de la série a fait que bon nombre de joueurs se sont lassés des aventures de Miss Croft. La tendance pourrait bien s'inverser avec ce nouvel épisode car ce dernier sera le résultat d'un mélange de tout ce qui a marqué les développeurs de chez Core Design (Metal Gear Solid 2 en tête), une sorte de compilation ultime des meilleurs idées du moment. En ce qui concerne la trame scénaristique, le jeu prend place quelque temps après La Révélation finale où Lara était présumée morte. Elle fera l'objet d'une accusation pour un crime qu'elle n'a pas commis, en l'occurrence celui de son mentor Werner Von Croy, ce qui va lui faire découvrir la terrible vie de fugitive. Son but sera alors de prouver son innocence et de faire éclater la vérité au grand jour. Ce qui risque d'être intéressant, c'est que, suivant les actions que Lara aura accomplies, son avenir sera différent. Au niveau de la réalisation technique, les développeurs, désireux de ne pas prendre les joueurs pour des imbéciles, ont conçu un tout nouveau moteur 3D qui permet d'afficher des graphismes beaucoup plus fouillés qu'auparavant. D'ailleurs, à ce sujet, Lara sera bien mieux modélisée, car son nombre de polygones sera multiplié par dix. Les



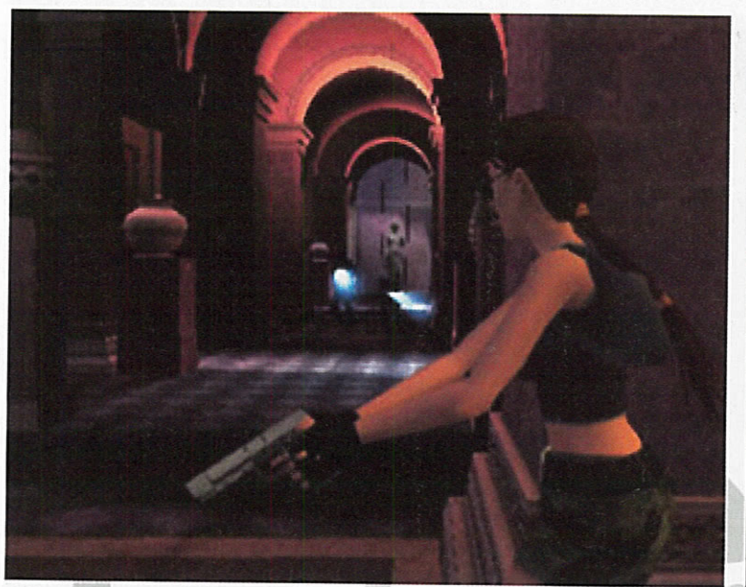
Je ne sais pas pour vous, mais ça me rappelle quelque chose.



Dans cet opus, il faudra faire preuve de discrétion.



La modélisation de Lara est beaucoup plus poussée qu'auparavant, elle passe de 500 à 5000 polygones.



Les gardes effectuent des rondes à la recherche d'un intrus.



La lumière qui sort des lampes-torches est très bien gérée.



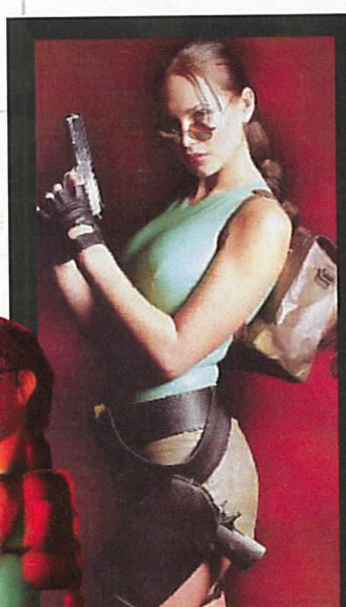
Lara devra faire face aux différentes intempéries, comme cette averse qui n'en finit plus.



Le moteur 3D gère de superbes effets de luminosité comme l'atteste cette image.

environnements seront aussi beaucoup plus vastes (ce qui est une sacrée prouesse, vu la taille gigantesque des précédents), ce qui laissera la part belle à l'exploration. Passons maintenant au gameplay. Force est de constater que la saga n'a jamais été réputée de ce point de vue-là, mais cette lacune devrait être comblée aux dires des concepteurs. De plus, ce soft sera un mélange de jeu d'aventure et de jeu de rôle, mais malheureusement nous ne savons toujours pas de quelle manière tout cela se présentera. Une chose est sûre, son panel de mouvements sera revu à la hausse, avec des tas de gestes empruntés à d'autres jeux cultes (qui a dit MGS 2 ?). Autre détail, un nouveau personnage devrait faire son apparition. Prénommé Kurtis, il ne sera pas jouable dans cet épisode, mais sera présent à des moments clés. En revanche, dans les épisodes à venir, ce petit inconvénient sera réparé. Son maniement devrait différer de celui de Lara, en privilégiant la force brutale à la souplesse, d'autant plus que les niveaux jouables avec lui seront complètement différents de ceux de Lara. Pour ce qui est de l'ambiance sonore, la musique devrait renforcer les moments forts de l'aventure, et les bruitages contribueront à nous mettre dans le bain. Voilà, c'est tout ce que l'on sait pour le moment, il faudra attendre les prochains mois pour en savoir plus. En attendant, jetez un œil à ces quelques screenshots (qui sont issus de la version Play 2) pour vous faire une idée.

PES



En chair et en os

Lara Croft étant la mascotte d'Eidos, de charmantes demoiselles à la plastique avantageuse se sont relayées pour la représenter de façon officielle, lors des différents salons ou conférences de presse. Pour nommer les plus connues, on peut citer Lara Weller et Lucy Clarkson, ainsi que la petite dernière Jill De Jong. Parlons aussi de la très bonne initiative qu'a eue Eidos en mettant aux enchères la célèbre tenue de Lara ; les bénéfices récoltés iront à l'UNICEF, ce qui est très louable. Pour finir, on ne peut omettre de parler de la sublime actrice qui a incarné Lara sur grand écran, je veux bien sûr parler d'Angelina Jolie, une vraie déesse... Mais comme on dit, une image vaut mille mots alors ouvrez grand les yeux et régalez-vous.



Les effets d'ombre sont très bien rendus.



Editeur : Eidos – Concepteur : Core – Sortie : novembre 2002 – Stade de développement : 50%

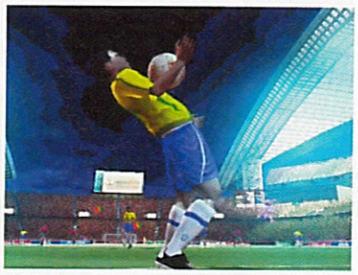
Coupe du monde 2002

Prévu sur : PlayStation 2, Xbox

Et voilà que Fifa pointe le bout de son gros pif, sur GameCube avec une version spécialement dédiée à la Coupe du monde. Réjouissant, me direz-vous ! Eh bien non, pas tant que ça ; depuis l'avènement d'un certain Pro Evolution Soccer, il est bien difficile de trouver derrière cette foultitude de softs de foot une quelconque raison de se réjouir ; c'est vrai quoi, même si je ne remets pas en cause le savoir faire des concepteurs de chez Electronic Arts (quoique...), il serait peut-être temps de réagir, et de nous faire prendre du plaisir en jouant plus qu'en zieutant. Un jeu n'est pas qu'un bel emballage ; alors, le contenu, que va-t-il bien valoir ? ?



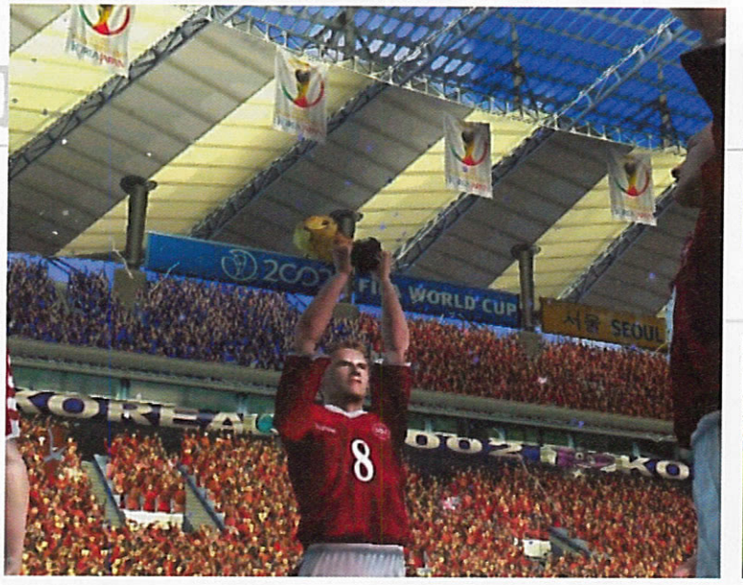
Les stars sont facilement reconnaissables, mais qui est en bas à droite ?



Les gestes techniques sont de toute beauté ! !



La rosbeef team est au grand complet ; reste plus qu'à les faire frire en 1/8e ! !



Quelque chose de surréaliste !



Sans le gardien c'est tout de suite plus facile.



Mais que viens faire ce Finlandais à la Coupe du monde ?

Pour commencer, je vais véritablement féliciter les sieurs de chez EA Sports ; eh oui ! un peu de lèche ne fait pas de mal ; pourquoi tant de sollicitude après une intro si destructrice ? Eh bien c'est juste pour le contenu graphique de ce soft ; au vue des quelques photos que le mag s'est empressé de vous distiller poliment, force est de constater que c'est un ton au-dessus de la concurrence. Les joueurs sont très facilement reconnaissables, la modélisation des stades est impressionnante de réalisme ; aaahh, le réalisme, un des termes fort de notre Jacquet national ! (Jacquet l'entraîneur, pas le pain de mie ! !) Bref, rien à redire de ce côté-ci de la réalisation. Voyons par contre ce qui risque de fâcher très fortement les adeptes de la vraie simulation de foot : premièrement, et ce défaut n'est pas des moindres, le soft ne propose que deux modes de jeu. Ah bon ? ? Ben ouais, c'est à la limite du softicide volontaire tout de même ! ! Vous aurez donc le choix entre une participation à la très convoitée Coupe du monde avec l'une des 32 sélections présentes, ou tout simplement à un bon vieux match d'exhibition qui arrive miraculeusement à attirer du monde dans les stades (Costa Rica/Corée du Sud ça vous intéresse ?).

Si seulement les choses pouvaient s'arranger ! Malheureusement, ce n'est pas la voie que semble emprunter le Coupe du monde 2002 d'EA Sports, malgré quelques efforts quant à l'apport de nouvelles animations de joueurs et un nouveau mode de passes, le gameplay de ce nouveau Fifa reste encore et toujours trop arcade. Quel dommage d'avoir une qualité graphique d'excellente facture quand le reste ne suit pas ! !

Fender



Il a vraiment du fessier pour prendre la balle dans cette posture !



La motion capture bien les gestes...

Concepteur : Electronic Arts – Editeur : Electronic Arts – Date de sortie : printemps 2002.

Le magazine 100% RPG



En vente actuellement

Phantasy Star Online 2

La phantasy n'a pas de limite !

Ahh, Phantasy Star Online ! ! Jeu mythique qui a fait découvrir à bon nombre de joueurs sur Dreamcast la joie du jeu online. Et dire que tous ces joueurs attendaient impatiemment la suite de ce jeu sur leur console chérie... C'est sur la dernière née de Nintendo que se dévoile PSO 2. Et devinez qui a l'immense honneur de vous faire une preview le concernant... Oui, moi ! ! C'est cool ça non ? ... Comment ça « non » ? Comment ça, vous voulez en savoir plus ? Ok, pas de problème (il est trop sympa le Kay ! !).



Des décors toùjours aussi magnifiques !



Voici le fameux « nouveau boss », le dragon de glace !



Comme vous pouvez le constater, Sonic est ent rain de se faire rosser par une nouvelle race d'ennemis.

Bon, c'est vrai que j'suis hyper sympa avec vous, vu que j'vous informe sur les dernières nouveautés à venir... Comment ça j'me la raconte ? Mais quelle bande d'ingrats vous faites aussi ! ! Moi qui tortille le c... pour vous dire tout ce que je sais sur PSO 2... Mais bon, passons. Si vous êtes de ceux qui attendaient la venue sur Dreamcast de Phantasy Star Online 2, je suis navré de vous dire que votre espérance était vaine, car c'est sur GameCube que PSO 2 fera très bientôt son apparition, et c'est tant mieux pour les possesseurs de la dernière Nintendo qui vont enfin pouvoir découvrir ce must du RPG. Et si vous n'y aviez pas joué auparavant, vous risquez de vous prendre une grosse claque dans la face ! Constatez plutôt : un système de jeu novateur et efficace allié à une technique de toute beauté, ainsi qu'à une durée de vie monumentale. Et ça, c'est juste pour le premier opus de la saga ! Ça promet pour la suite...

Star sur le Net

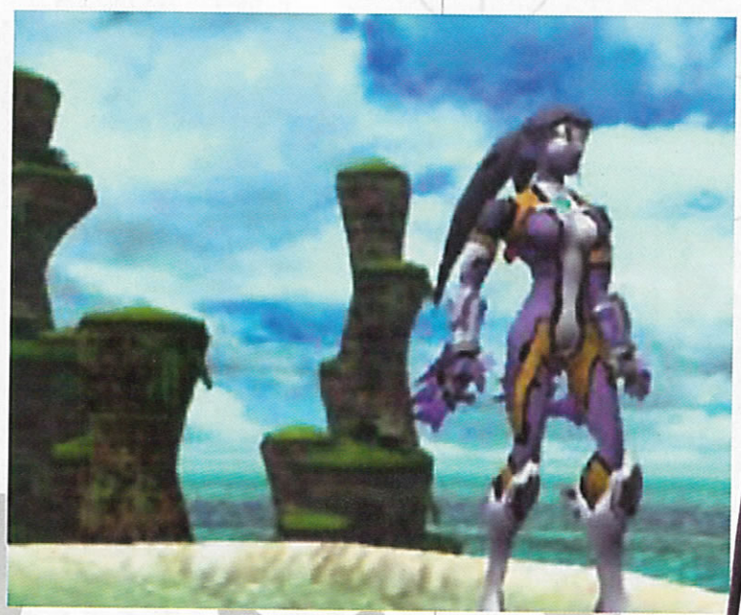
Vous le savez sûrement, le principal attrait de ce jeu est le fait de pouvoir y jouer sur le Net, faisant ainsi équipe avec des joueurs du monde entier, et échangeant armes, items, etc. Seulement voilà, le jeu online n'étant pas encore disponible sur Cube, nous n'aurons pas le loisir de retrouver les mêmes sensations que sur Dream. Je n'aurais qu'un mot : dommage ! Mais bon, le multijoueur sera quand même de la partie vu que quatre joueurs



Phantasy Star, roi du RPG online (si si !) !



Sûrement une des nouvelles classes que vous pourrez obtenir dans cette version. Elle est pas belle ?



Une image poétique et enchanteresse pour un jeu qui ne l'est pas moins.





Voici le tout premier boss du jeu, un dragon de feu...



...et le revoici en quatre exemplaires !

pourront arpenter les contrées peuplées de créatures dangereuses de la planète Ragol. Oui, quatre joueurs sur le même écran, ça paraît fou, et pourtant c'est ce qu'ont fait les gars de la Sonic Team. Ça laisse augurer de très belles parties entre potes tout ça.

Dream VS Cube

Certes, tout ceci est bien beau, mais quelles sont les améliorations apportées à ce nouvel épisode ? Eh bien tout d'abord, ce seront de nouveaux lieux qui s'offriront à vous. Toujours sur la planète Ragol, vous découvrirez de nouveaux paysages abritant de nouvelles espèces encore plus dangereuses que les précédentes. Nouveaux lieux, nouveaux monstres, mais aussi nouvelles classes que vous devrez choisir pour incarner l'avatar de vos rêves. Et qui dit nouveaux personnages, dit obligatoirement nouvel équipement parmi lequel vous découvrirez de nouvelles armes ainsi que de nouveaux mags. Mais le plus fort vient du mode extrême (tout nouveau, tout chaud), dans lequel vous devrez obtenir 1 000 000 (oui, il y a bien six zéros !) pour augmenter d'un niveau (c'est carrément un truc de fou), et dans lequel des éléments du premier épisode auront subi quelques changements. Explication : vous vous rappelez le premier boss, le superbe dragon. Eh bien dans cette version, il se voit transformé en dragon de glace des plus coriaces à abattre. Bref, vous l'aurez compris, PSO 2 est un des jeux les plus attendus par les fans de RPG, et cette attente est très justifiée.

Kayron



Le jeu à quatre donne une tout autre dimension à PSO

Version 2.0

C'est marrant, mais ce titre est le même que le deuxième album de Garbage qui... Okay, je parle pas de Garbage mais des améliorations et des différences entre cet opus et l'épisodes Dreamcast. Alors en gros, y a quoi de neuf ? Comme je l'ai déjà dit, de nouveaux mondes, de nouveaux ennemis ainsi que de nouvelles armes, mags et classes de personnages seront de la partie. Mais qu'en est-il de la technique du jeu ? Eh bien, on peut malheureusement se rendre compte que le côté graphique du soft n'a pas été grandement amélioré. Certes, cet épisode est une nouveauté à part entière, mais on peut regretter que le côté technique ait été « mis de côté » par les programmeurs. C'est dommage, mais on ne leur en veut pas trop, tant on va prendre plaisir à s'éclater sur ce hit !







Editeur : Sega – Concepteur : Sonic Team – Date de sortie : 3e trimestre 2002 – Stade de programmation : 90 %

Barbarian

Prévu aussi sur PS2 XBOX — Japon

Barbarian est un grand classique micro de la fin des années 80, c'est vous dire si ça date. Dans ce remake, prévu pour l'été, Titus tente de garder l'ambiance d'origine, tout en changeant pas mal de choses. Ainsi, la profondeur de jeu a largement été rehaussée. On se retrouve devant un jeu de baston à la Powerstone, version Heroic Fantasy, mais avec un vrai mode aventure et des persos évolutifs. Au menu : 10 combattants, des tonnes d'objets, des décors vastes et interactifs, et un mode 4 joueurs redoutable.





Bitch volley ?

Japon

Avec Beach Spikers, Sega nous prépare un jeu de Beach Volley ambiance « Alerte à Malibu «. Les joueurs incarnent de charmantes donzelles en bikini, et au besoin peuvent même créer eux-mêmes leur « Barbie Volley-Ball », selon leurs préférences... On peut dire que c'est d'un goût douteux, mais nul doute que ça plaira à pas mal de monde, d'autant que le jeu s'annonce très fun. Pour ne rien gâter, la réalisation s'annonce excellente. Le titre d'AM2 est annoncé pour le 6 août aux US.



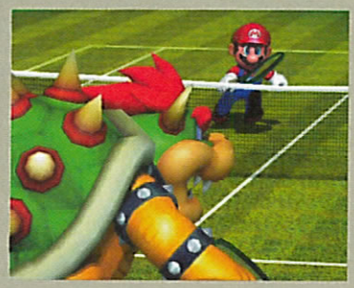




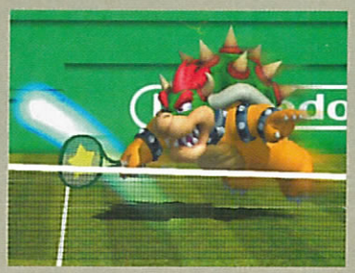
C'est dans les vieux pots...

Japon

Et hop ! Encore un hit de la N64 qui se voit hériter d'une mise à jour sur GameCube. Après WaveRace, Smash Bros, ou encore Rogue Squadron on pourrait être amené à se dire que ça ne se renouvelle pas beaucoup, mais la vérité c'est que tout le monde en redemande. C'est toujours l'équipe de Camelot Software qui s'y colle, et le jeu semble toujours aussi fun, mais avec cette fois une réalisation digne de la 128-bits. Aucune date de sortie n'est avancée.







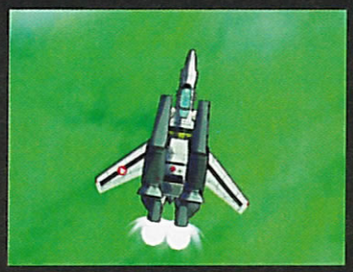
Du cel sur nos plaies

Prévu aussi sur PS2 XBOX — Japon





Jusqu'ici, les fans de Macross auront plutôt accumulé les déceptions au moment d'essayer un jeu exploitant la célèbre licence. TDK Mediactive ne se décourage pas pour autant, et il semblerait même que l'éditeur américain (et oui, des Américains !) soit sur le point de nous fournir le soft le plus fidèle à la saga jamais conçu sur console. Entièrement en Cel-Shading, la réalisation de Robotech en met plein la vue, et l'ambiance est au rendez-vous. Tout y est, même un mode 2 joueurs. Les fans seront ravis. Sortie prévue fin 2002.





USA

Avis aux zoo-philes

ZooCube est un nouveau puzzlegame consistant à redonner à toutes sortes d'animaux leurs formes d'origine, perdues après quelques sombres expériences scientifiques. Le titre d'Acclaim propose 7 modes de jeu, dont un mode multijoueurs en coopération et un mode versus. La réalisation correspond à ce qu'on pouvait attendre d'un jeu de ce genre, mais le gameplay semble efficace. Prévu également sur GBA, le titre devrait sortir très prochainement aux Etats-Unis.

Japon

Mieux que le premier ?

La GameCube aura droit cet automne à la suite de TimeSplitters, FPS sorti sur PS2 il y a plus d'un an. Le titre d'Eidos bénéficiera d'un moteur graphique amélioré (heureusement, depuis le temps), et d'un scénario plus poussé. Les modes multijoueurs sont très complets, avec même la possibilité de jouer en réseau, mais le meilleur reste l'éditeur de niveaux, permettant aux joueurs de se canarder dans un monde de leur création. Le jeu a l'air bien violent, ce qui change des produits habituels sur GameCube. Sortie prévue cet automne.

Capcom vs SNK 2 EO

La 2D se rebiffe

L'univers des jeux de baston 2D est un univers à part qui ressemble un peu au village d'Astérix, résistant et mettant quelques baffes aux nouvelles technologies. En effet, si les néophytes continuent à se demander pourquoi une telle représentation graphique est encore exploitée de nos jours, c'est parce qu'ils n'ont pas goûté au potentiel ludique qu'elle offre et qu'ils ont sous-estimé le savoir-faire légendaire de l'éditeur phare du genre, Capcom, et sa capacité à renouveler un genre qui ne mourra peut-être jamais.



Le titre est annoncé pour juillet 2002 au Japon.



La sélection du système de mouvements se fait avec celle des grooves.

Et effectivement, ce genre n'est pas prêt de rendre l'âme. Après une première version sur Dreamcast et une évolution débarquée en décembre 2001 sur Play2 (Mark of the Millenium), cette saga mythique va bientôt débouler sur la Cube. Issu de l'association des deux plus grands créateurs de jeux de combat à l'ancienne du cosmos, ce titre met en scène le nombre le plus incroyable de combattants et le système de jeu le plus abouti qui soient. Ce ne sont pas moins de 48 personnages disponibles, tous tirés des plus grandes productions des géants japonais. Ainsi, on retrouve Haohmaru de Samuraï Shodown, Kyosuke de Rival School, Rolento de Final Fight et j'en passe (et des meilleurs) dans un système de grooves très innovant. Ce dernier est en fait un ensemble de mouvements de gameplay issus de différents jeux auxquels ils se rapportent. Il ne s'agit pas de coups ou de pouvoirs spéciaux, mais de possibilités qui sont accessibles selon le groove que vous choisissez. Parmi ces capacités et pour vous donner un exemple, il sera possible de faire des roulades et d'esquiver des projectiles, de faire des sauts plus importants, de se rétablir après une projection, de bloquer dans les airs, etc. En plus du type de jauges que vous aurez à remplir pour déclencher les furies. Au total, on dénombre pas moins de six grooves pour satisfaire les amateurs. Pour combler les plus férus d'entre vous, un « Groove Edit » a également été implanté.



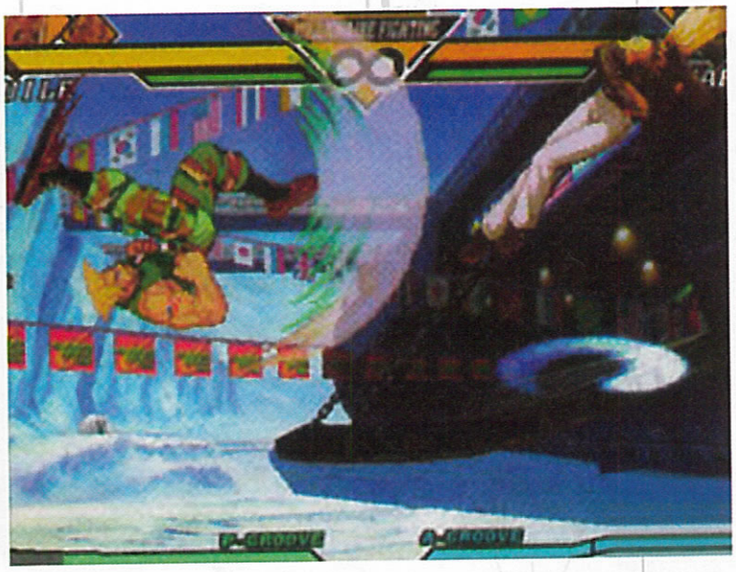
Les personnages ne semblent pas avoir été revus en haute résolution. Les décors sont toujours en 3D.

En ce qui concerne cette version GameCube, elle sera baptisée EO pour « Easy Operation ». Ce mode permet d'avoir accès au GC-isme, système qui permet d'assigner des mouvements spéciaux au stick analogique pour une plus grande facilité de réalisation. De même, on pourra enclencher une garde automatique. Mais que les puristes ne s'inquiètent pas, les modes à l'ancienne seront toujours dispo. Reste à savoir si les graphismes seront en haute résolution ou pas. A voir pour cet été.

Tchox



Encore des furies, toujours des furies...



A priori, la seule nouveauté réside dans le EO, créé pour compenser le manque de confort de la croix du pad GC.

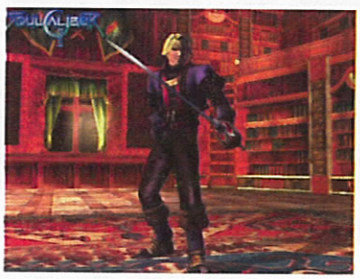
Editeur : Capcom – Concepteur : Capcom – Date de sortie : juillet 2002 (Jap) – Stade de programmation : 80%

SoulCalibur 2

ou l'art du teasing

Prévu sur : Xbox – PlayStation 2

Je crois que Fab a raison. Il faut que l'on inaugure une rubrique spéciale pour SoulCalibur 2. Depuis le premier numéro, on vous en parle. Depuis le premier numéro, les infos sont distillées avec une parcimonie légèrement sadique par les développeurs. Depuis le premier numéro, nous n'avons aucun scrupule à vous montrer les nouveaux screenshots qui nous font tous littéralement pleurer de bonheur. On en viendrait presque à poser des mines anti-personnel pour éliminer celui qui aura le privilège de faire la preview.



Rafael fait partie des grosses nouveautés de ce second volet.



Astaroth a toujours eu des costumes bizarres.

Vous l'aurez compris en vous jetant sur les photos, bande de petits morfalous que vous êtes, la preview de ce mois-ci est plus que largement justifiée. Autant les mois précédents nous ne pouvions résister à l'envie de vous faire partager la joie de découvrir le design des anciens persos et des décors de ce nouvel opus, autant ce mois-ci, nous accueillons la venue d'un protagoniste complètement nouveau et la résurrection de celui que l'on croyait mort à la fin de Soul 2, j'ai nommé Maxxi. En plus, Namco nous livre dans le même temps la gueule des seconds costumes qui sont comme vous pouvez le constater très « typés ». On aime ou on aime moins, mais la qualité et la précision des textures ne sont pas à remettre en cause.

En ce qui concerne le nouveau prétendant, Rafael, les plus chauvins d'entre vous seront ravis de savoir qu'il s'agit d'un Français qui manie avec grâce la rapière, tels les mousquetaires à leur époque. Nous sommes donc tous franchement heureux de constater que ce nouveau perso n'est pas un « pompage » d'anciens, et que nous pourrons nous essayer à des styles très différents. Ainsi, après Tarim, c'est au tour de Rafael de nous proposer une vraie nouveauté. Les nouveaux protagonistes se comptent alors au nombre de quatre : Hon Yun Tsung (au style proche de Hwang), Cassandra (sœur de Sophitia), Tarim (inédite) et Rafael, donc. Certes, ce n'est pas énorme, mais on fait confiance à Namco pour nous réserver encore quelques surprises et rien ne dit qu'ils ne nous présenteront pas des personnages complètements nouveaux d'ici cet été, date de la sortie probable en arcade de ce titre mythique sur l'archipel nippon.

Tchox



Selon le producteur du jeu, Mr Yotoriyama, il y aura environ 30% de nouveaux personnages. Reste à savoir combien il y en aura en tout.



Les anciens combattants auront de nouveaux coups.



Maxxi est le possédé de cet opus.



Le « motion blending « permet de mixer deux types de mouvements sur un seul personnage. On pourra donc continuer à frapper tout en courant sur les côtés.



Mitsurugi et sa classe légendaire.



Eh oui, c'est Ivy ! Au placard le string en cuir !

Editeur / Concepteur : Namco – Date de sortie : 2002 – Stade de programmation : environ 70%

Eternal Darkness

Contrôler un perso ridicule, ça vous branche ?

Bon, je dois bien admettre que lorsque Kyo, notre rédacteur en chef bien aimé (chaque membre de la rédac' dispose d'une statuette à son effigie et la vénère avant d'aller au pieu) m'a filé la preview d'Eternal Darkness à faire, je n'ai pu m'empêcher de le regarder d'un air perplexe. Se demandant s'il avait un bouton sur le nez, il me balança un « Quoi ? ? » des plus ravageurs. C'est suite à cet excès de colère de sa part que je m'attelai à la tâche qui venait de m'être confiée, à savoir, vous parler d'Eternal Darkness...



Ah, mais pourquoi vous dites que j'ai l'air d'un blaireau ? ?

Petite rectification avant toutes choses, vous devez vous en douter, mais les membres de la rédac' ne possèdent pas de statuette de Kyo, faut pas pousser quand même (par contre, j'ai entendu dire que le X-Kali avait dans sa chambre un certain poster...) ! ! Après cette petite précision, je m'en vais de ce pas vous faire partager ma passion pour les survival-horror (Haaa, le sang, les ténèbres, que j'adore ! ! !). Oh ben ça tombe bien dis donc, y en a justement un qui sort sur GameCube ! Hein, quoi, t'as dû te gourer là, Kay, Nintendo, ils font que des jeux tout mignons remplis de Pokemon et Cie (perso, je préfère les survival, ça au moins, ça me fait pas gerber ! !). Et ben non, Nintendo semble vraiment décidé à destiner sa console au plus large public qui soit, et ce en proposant tous styles de jeux sur sa bécane, dont Eternal Darkness.

A être mort... de rire !

Premier détail qui flingue lorsque l'on voit les images du jeu : l'un des persos que vous devrez contrôler n'a vraiment pas la tête de l'emploi. Imaginez un gros barbu dans une armure romaine avec un balai à chiotte sur la tête et vous obtenez le « héros » du jeu! Un autre perso jouable sera une nana se la jouant « Schwarzy » pouvant recharger son fusil à pompe d'une main (balèze la miss !). Vous serez amenés à voyager à travers diverses époques et faire face à une horde de monstres voulant envahir toutes les époques (dieu quelle originalité !), et cela se fera dans des décors qui paraissent d'assez bonne facture. Par contre, on peut être inquiet par rapport au gameplay qui ne s'annonce pas vraiment prometteur. Sur ce, je vais vous laisser et aller jouer à biohazard (niark niark ! !)

Kayron



Les décors sont sombres et font planer un sentiment d'insécurité.



Il a vraiment une sale gueule... et je parle du héros là !



Un homme viril, un vrai ! ! !



Sarah Connor ? Oui... BANG ! ! !

Editeur : Nintendo – Concepteur : Silicon Knights – Date de sortie : 24 juin 2002 – Stade de programmation : 100%

biohazard 0

Le train qu'il ne faudra pas rater

Eh ben voilà : biohazard Rebirth est sorti, et testé dans ce numéro. Cela va faire un vide de ne plus en parler, et on aurait même pu avoir quelques craintes, du genre : «Mince ! Cela va faire des pages en moins ! Par quoi les remplacer ? ...». Heureusement, biohazard 0 arrive juste à temps pour prendre la relève... On a eu chaud à Cubezone. Reste à voir s'il se fera attendre avec autant d'impatience, ou si vous commencez à faire une indigestion de zombies. Déjà, cet épisode a l'intérêt d'être réellement inédit.



Les effets de lumière ont l'air sacrément efficaces.



Cet épisode s'annonce au moins aussi sinistre que les autres.

Prévu à l'origine sur N64, Biohazard 0 fut l'un des premiers jeux annoncés sur GameCube, avant de se faire voler la vedette par son petit frère (ou son grand, je ne sais plus trop) Rebirth, remake du premier opus (comme si vous ne le saviez pas...). Le revoilà donc dans l'actualité, avec son lot de bonnes nouvelles.

Mangez Bio !

Tel pourrait être le spot publicitaire de Capcom, puisque - première bonne nouvelle - l'exclusivité GameCube de ce nouveau volet est confirmée, malgré les doutes suscités par le départ en demi-teinte de la Cube au Japon. Par contre, le succès est impératif : il ne s'agit pas pour l'éditeur de se planter, et c'est pourquoi rien n'a été laissé au « hazard » (Arf ! Qu'est-ce qu'on s'marre...). Ainsi, de la version N64, il ne reste que le train et le scénario : Biohazard 0 se situe en effet AVANT le premier opus, d'un point de vue chronologique, d'où le nom évidemment (pour les nuls en maths : 0 est inférieur à 1). Le jeu se déroule aux alentours, et surtout à l'intérieur, d'un train infesté de zombies. Je n'en dis pas plus, si ce n'est que vous pourrez incarner Rebecca Chambers et son acolyte Bill Cohen, ex-Navy Seal (vous savez : comme dans ce nanar avec Michael Biehn et Charly Sheen), aux compétences complémentaires. Autre nouveauté : il sera enfin possible de poser les objets de l'inventaire, ce qui fait tout de même plus réaliste que tous ces « coffres communicants ». Enfin, la réalisation devrait être tout aussi impressionnante, sinon plus, que celle de Rebirth : je vous invite donc à faire un tour aux pages Test pour voir de quoi il retourne. Voilà qui fait pas mal de bonnes raisons d'attendre avec impatience la sortie de ce titre.

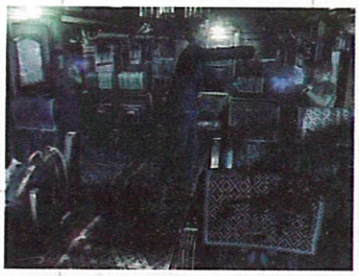
Fab



Tel que c'est parti, je crois que c'est Rebecca qui prendra le lit du dessus.



On ne devrait plus se retrouver piégé par un inventaire « complet ».



Pour le coup, c'est vraiment le train fantôme...



La belle Rebecca semble en avoir marre des zombies.



C'est toujours un problème à la fin d'une fête pour virer tout le monde.



Les graphismes ont l'air aussi soignés que dans Rebirth.

Editeur : Capcom – Concepteur : Capcom – Date de sortie : Automne 2002 (Jap/US) – Stade de programmation : 70%

Rune The Lost Kingdom

T'as pas une rune

Existe déjà sur : PC

Avez-vous déjà entendu parler de Rune ? Si vous ne jouez que sur console, cela m'étonnerait. Par contre, si parmi vous il y en a qui prolongent leur plaisir, à savoir jouer aux jeux, jusqu'à jouer sur les gros PC coûteux, ils connaissent sûrement ce titre qui a déjà beaucoup fait parler de lui. Eh ben vous ne devinerez jamais qu'un titre du même nom va voir le jour sur la Cube. Quoi, j'ai vendu la mèche ? Ah merde ! Moi qui voulais vous faire une surprise... comment ça, ça aurait pas marché non plus ?



Les graphismes ne sont pas terrible, terrible.



Perso, ça me fait un peu penser aux premières vidéos de FFXI.

Bon alors au début, il y avait Rune, le jeu PC qui rencontra un certain succès. Est venu ensuite son extension, proposant de nouveaux personnages, de nouveaux modes de jeux, en bref, un add-on quoi ! Et non content de s'être imposé dans le monde vidéoludique sur PC, voici qu'il nous débarque fraîchement sur la Cube. Mais ce n'est nullement le même jeu, car ce n'est pas Human Head Studio (responsable de la version PC) qui se charge du développement, mais From Software Inc. Du coup, le seul point commun entre ces deux titres se trouve être le nom. Nom qui se voit d'ailleur changé en «Lost Kingdoms» ou «Les mondes perdus». Là où vous incarniez un viking parcourant un monde en 3D temp réel dans un jeu d'action-aventure avec une gestion poussée de l'équipement dans la version PC, vous retrouverez un jeu de tactique japonais avec un système de combat s'inspirant de Magic : The Gathering, dans la version GameCube.

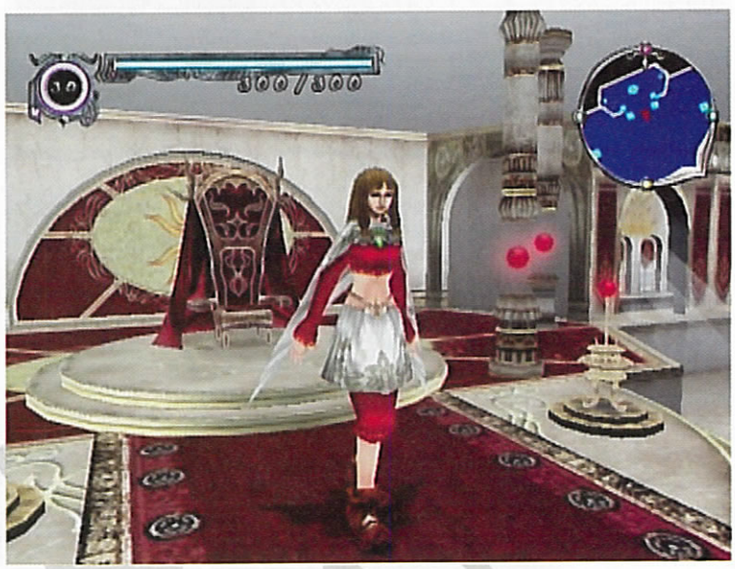


Shoryuuu-ken ! ! !

Tour de magie...

Ah ben vi, si je ne précise pas de quelle manière se déroulent les combats, vous risquez de comprendre aussi bien mon intertitre que lorsque Kyo essaie de parler (private joke). Bon alors, lors des combats, vous effectuerez vos actions selon les cartes que vous aurez récoltées auparavant. Et c'est par l'intermédiaire de ces cartes que vous pourrez entrer certaines commandes données à vos personnages. Ca va, vous arrivez à suivre ? Mais enfin, c'est pas compliqué bordel de tyroll ! ! Cartes = commandes, commandes = attaques. Sinon, vous aurez la possibilité d'incarner non pas des Vikings comme on pouvait le faire dans la version PC, mais des Valkiryes, des Trolls... bref, toute la bande des joyeux loufoques qui peuplent les lieux dans lesquels vous évoluerez. Pour finir, les graphismes sont de très bonne qualité, mais on est en droit d'attendre un peu mieux de la part de la Cube. Reste à savoir si le jeu saura vous convaincre lors de sa sortie.

Kayron



Elle est pas belle ? ... Non, t'as raison, elle est pas belle ! !



Vous pouvez voir les cartes dans les coins inférieurs de l'écran.

Editeur : Activision – Concepteur : From Software Inc. – Date : 25 avril 2002 – Stade de programmation : 95%

Auto Modellista

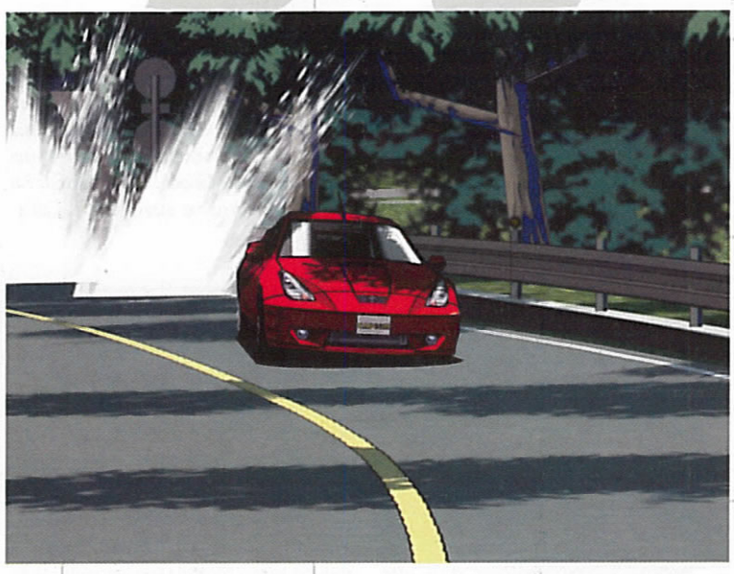
Merci Jet Set Radio ! On peut dire que Sega a fait des émules avec son fameux cell-shading. Depuis, on en mange à toutes les sauces, du bon et du moins bon. Pour le coup, Capcom fait dans l'originalité et prépare un jeu de course à la Ridge Racer version dessin animé, une première dans le genre (à part Cell-Damage, qui est plus un jeu de castagne motorisé). Prévu à l'origine sur PlayStation 2, ce titre va voir le jour quelque part dans le courant de l'année sur notre Cube en manque de titres forts.



Voir le tout animé donne une autre dimension au jeu.



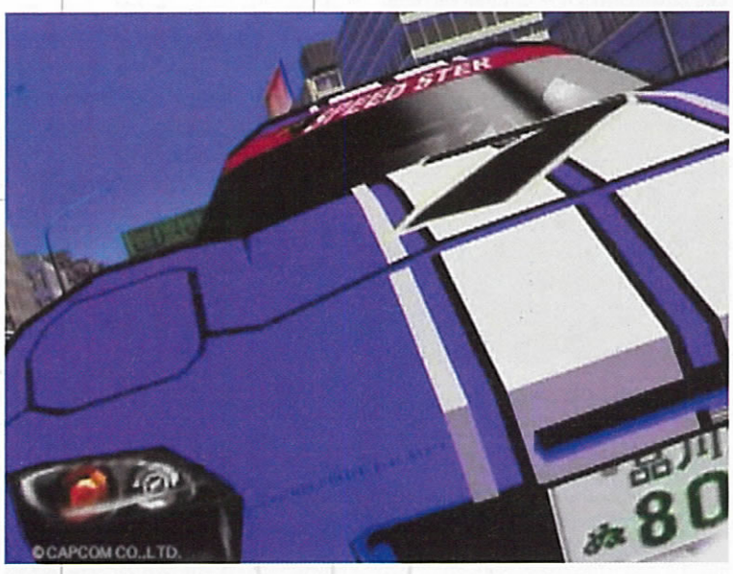
Voici donc le garage qui vous permettra, on l'espère, de transformer votre tacot en SCUD à géométrie variable.



Les effets donnent de la vie et du dynamisme aux courses.

Ce que l'on peut dire d'ores et déjà d'Auto Modellista, c'est qu'il promet de bien bonnes sensations. Le jeu est rapide, fluide, et les divers effets spéciaux (notamment les effets de lumières et lors des dérapages) donnent une patate à l'ensemble qui fait plaisir à voir. En ce qui concerne le pilotage, même si les sensations font penser à du Ridge Racer, il n'est pas aussi orienté arcade que ce dernier. Capcom travaille encore actuellement dur pour proposer une conduite simple avec un comportement réaliste des véhicules. D'ailleurs, ils s'en sont donné les moyens et n'ont pas hésité à faire tourner quelques caisses sur circuit pour étudier tout cela de plus près. Une sorte de mélange des genres à la fois dans l'aspect et dans le contenu du soft, en somme. Pour les plus férus de caisses, Capcom mettra en scène divers types de bolides, tous issus de constructeurs existants. On aura donc la Toyota Celica SS-II, la Nissan Skyline GT-R (R34), la Honda S2000 Type V, la Mitsubishi Lancer Evolution VII, une Subaru, une Suzuki, une Daihatsu et beaucoup d'autres. Un garage sera également présent, vous permettant de customiser à loisir vos missiles sur pneus, et vous pourrez changer la carrosserie, la couleur et d'autres parties qui ne sont pas dévoilées pour le moment, même si on espère pouvoir retoucher les moteurs et la structure même de la caisse pour plus de performances. Dix courses seront disponibles dans un championnat classique et jusqu'à huit voitures seront affichées simultanément à l'écran sans chute de frame-rate. Capcom a prévu un mode on-line pour la version PS2, mais ne semble pas très enthousiaste quant à ce mode sur le portage chez Nintendo, ce dernier ne faisant pas du jeu en réseau une de ses priorités. Un titre à surveiller de très près, quoi qu'il arrive.

Tchox



Même si le style graphique se veut simpliste, il n'en reste pas moins détaillé.



Une pléthore de caisses existantes sera disponibles.



Il y aurait une localisation en ce qui concerne les bonus à récolter durant le jeu. Ils seront différents selon que vous achetiez le soft aux US, au Japon ou en Europe.

Editeur / Concepteur : Capcom – Genre : Course – Date de sortie : nc – Stade de programmation : 80%

Le Porte-Monnaie €uros

FINI LE STRESS A LA CAISSE !



VU A LA TV

Le vrai porte €uro*

. Pratique

. Peu encombrant

. Unisexe

. Moderne

. Léger

. Indispensable

15€ SEULEMENT

IL FALLAIT Y PENSER !

Né de l'imagination de deux soeurs, le porteuro* est la solution pratique pour ranger votre nouvelle monnaie.

POUR PROFITER DE CETTE OFFRE EXCEPTIONNELLE C'EST TRES SIMPLE !

1) Je remplis le coupon à retourner en majuscules.

2) J'effectue le règlement du total de ma commande à l'ordre de KANGUI.

3) Je joins le tout dans une enveloppe affranchie au tarif normal à l'adresse suivante :

Kangui, 31 Place de France 91300 Massy .

POUR TOUT RENSEIGNEMENT APPELER AU : 01.69.30.67.71

*sous réserve de stocks disponibles. RC N°32412635800013. Conformément à la loi informatique et liberté n°78.17 du 6 janvier 1978. Vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données vous concernant

COUPON A RETOURNER

☐ **OUI,** je désire recevoir mon porteuro.

QUANTITÉ	PRIX	TOTAL
.....	x 15€	.....€
FRAIS DE PORT		+ 3 €
TOTAL DE MA COMMANDE		= .....€

Je joins mon règlement à ma commande à l'ordre de KANGUI par :
☐ Chèque bancaire ☐ CCP ☐Mandat

Nom : ..... Prénom: .....

Adresse : .....

.....

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

N° Tel : .....N° Portable : .....

Date de naissance (facultatif) : ../ ../.... ..

FJM

Super Mario Sunshine

Un jeu inimitable



Notre plombier favori est entouré par des cactus. Amis ou ennemis ?

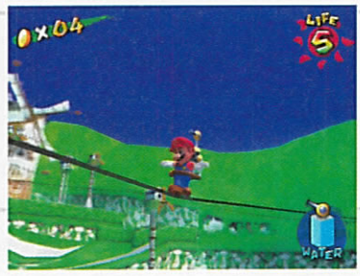
Alors que le manque d'un Mario s'est fait cruellement sentir lors du lancement de la Gamecube, Nintendo est en train de rectifier le tir en nous concoctant un épisode inédit pour sa 128 bits. Ce futur titre semble se démarquer de ses prédécesseurs, de par son concept très novateur. En effet, ce dernier repose sur le fait que Mario devra se servir d'une sorte de pistolet à eau afin de nettoyer les environs et de progresser dans l'aventure. Un peu de changement ne fait pas de mal, non ?

Pour continuer dans cette optique de renouvellement, outre le nom du jeu qui s'est vu rallonger d'un « Super », le scénario a lui aussi été bouleversé. Pour l'une des rares fois (avec Super Mario Bros. 2), vous n'aurez pas à aller secourir la princesse Peach des griffes de l'infâme Bowser. Au contraire, l'histoire est bien différente... Notre ami plombier souhaitait tout simplement prendre des vacances avec sa dulcinée, et quoi de mieux comme destination qu'une magnifique île paradisiaque ? C'est effectivement la destination qu'ont choisie les deux tourtereaux, un archipel très éloigné, loin de tout souci. Mais en arrivant sur les lieux, le constat est tout autre. L'île a été polluée par d'étranges taches de peinture et pour couronner le tout, Mario est désigné comme responsable de ces méfaits par la population locale. Cela est dû au fait qu'un imposteur ressemblant comme deux gouttes d'eau à notre héros se serait fait passer pour lui lorsqu'il a commis ces actes malsains. Mario n'aura alors pas d'autre choix que rétablir la vérité en démasquant ce charlatan et par la même occasion, il faudra qu'il se débarrasse de toute forme de pollution sur l'île, pour que les habitants soient heureux mais aussi pour qu'il puisse prendre un peu de repos avec Peach. Voilà pour la petite histoire, passons maintenant à la partie technique. Du point de vue de la réalisation, le jeu semble un peu vide pour le moment mais, en contrepartie, les animations sont d'une fluidité irréprochable, et l'on ne peut que tirer notre chapeau aux différents effets de l'eau qui sont d'un réalisme impressionnant. En ce qui concerne le gameplay, il sera beaucoup inspiré de celui de Mario 64 (encore une référence), mais des mouvements inédits seront de la partie. Malheureusement, il est temps pour moi de conclure, je n'aurais qu'une chose à dire : vivement l'E3 pour que l'on puisse jouer à cette future référence !

PES



Mario est en grande discussion avec une plante carnivore géante.



Notre ami voudrait-il se reconvertir comme funambule ?



Il n'y a pas à dire, la gestion de l'eau a été très poussée.



Comme dans le cultissime Super Mario World, Mario pourra s'accrocher aux grillages.



Voici un des habitants de l'île. Sa modélisation laisse à désirer par rapport à celle de Mario.

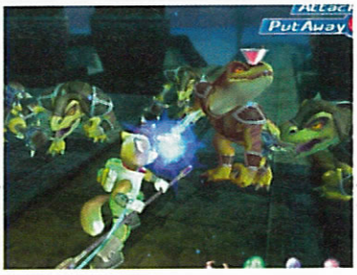
Editeur / Concepteur : Nintendo – Date de sortie : 19 Juin 2002 au Japon – Stade de développement : 85%

Starfox Adventure

Spécialiste en reprises, je vais une fois encore vous parler d'un jeu dont vous savez déjà tout, mais dont vous souhaiteriez avoir des nouvelles chaque mois, de préférence sous forme de test. Désolé, ce ne sera encore pas pour cette fois, ce cher Fox McCloud semblant vouloir jouer les arlésiennes. Aussi, pour remplir les quelques lignes autour des nouveaux clichés aguicheurs qui occupent cette page, voici un petit résumé de la situation concernant l'un des jeux les plus attendus de cette année, toutes machines confondues.



L'effet de «fur-shading» est tout simplement spectaculaire.



Pourquoi se gêner, alors qu'ils ont l'air d'aimer ça ?



Les expressions sur les «visages» sont particulièrement soignées.

Durant la préhistoire, époque de règne sans partage des 32-bits, vivait une espèce un peu plus évoluée, mais malgré tout en voie d'extinction faute de nourriture décente : la N64. Heureusement, un petit éditeur bienveillant, nommé Rare, s'appliquait à la sauver de la famine en lui procurant régulièrement quelques mets savoureux. Puis ce fut le cataclysme : les 128-bits arrivèrent, balayant sur leur passage leurs faibles ancêtres. Aussi, lorsque Rare revint voir sa protégée avec son dernier projet culinaire, il tomba sur sa minuscule et cubique petite sœur. L'éditeur l'adopta aussitôt, mais devant l'incroyable taille de son estomac dut retourner en cuisine pour adapter la recette. Ainsi, appelé à l'origine Dinosaur Planet, c'est sous le nom de Star Fox Adventures que le plat, une recette à base de renard qui avait déjà fait fureur chez les anciens, pointera le bout de son museau sur la petite 128-bits. Les dinosaures ont toutefois survécu au changement d'ère, et figurent toujours parmi les ingrédients, comme vous le montrent les quelques images qui traînent dans le coin : ici, et là aussi, à côté, non l'autre, voilà.

Fox'ça cesse !

OK, l'histoire ne vous intéresse pas, vous préférez la bonne cuisine. Eh bien vous allez être servis : cet épisode de Star Fox se déroule comme un Zelda, mais avec un look qui cette fois fera l'unanimité. La réalisation est splendide, et la profondeur de jeu immense. Fox et sa bande reprennent donc du service pour libérer la planète des dinos du joug de son dictateur, le général Scales. On aura même droit, Star Fox oblige, à des combats dans l'espace (entre autres). Bref, ça promet, et je vous laisse vous lécher les babines devant les photos.

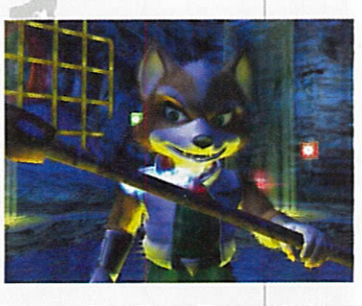
Fab



Les environnements regorgent de textures et d'effets graphiques réussis.



Kristal nous fait déjà sa Brigitte Bardot, ça promet.



Vu son air sadique, Fox apprécie sa nouvelle arme.



Le monde à explorer est immense et bourré de vie.

Editeur : Nintendo – Concepteur : Rare Software – Date de sortie : septembre – Stade de programmation : 90%

Die Hard Vendetta

Le vrai Goldeneye de la Cube?

Yupikahé ! M. Blockbuster, alias Bruce Willis, nous revient dans de nouvelles aventures pour encore une fois taper du vilain terroriste. C'est Vivendi Interactive qui s'occupera de la distribution internationale du jeu, après avoir passé un contrat avec la Fox, détentrice des droits. Attendez-vous donc à voir débouler d'ici quelque temps de nombreuses adaptations de films à succès made in USA. On ne peut pas dire que ce soit spécialement réjouissant, étant donné les innombrables daubes qui sont généralement le fruit de ce genre d'associations, mais il se pourrait que, cette fois, il en soit autrement.



Espérons que cet opus sera aussi abouti que Die Hard Trilogy sur PS One.

Notre inspecteur poisseux John McLane se retrouve donc encore une fois en proie à sa guigne légendaire. Après ses exploits du dernier film de la trilogie «Une journée en enfer», il s'est retiré à Los Angeles pour y couler des jours pépères bien mérités. Mais c'est sans compter sur le profond sens de la famille que possède celle de Hans Gruber, le méchant de Piège de Cristal. Car après le frère, c'est au fils de venir venger la mort de son père. Pour ce faire, il s'en prendra dans un premier temps à sa fille, étudiante bien évidemment à l'Académie de Police, puis à son géniteur. Tout ceci est bien entendu le prétexte pour nous fournir un Doom-like rythmé et défoulant et les premières images ne viennent pas contredire ces propos.

Pour le moment, on sait qu'il y aura au moins une douzaine de niveaux et que le principal attrait du soft réside dans son mode solo et les diversités d'actions qu'il inclura. Sans négliger les passages où il faudra sauvagement s'exciter sur la gâchette, la trame du jeu permettra un peu de subtilité telles que le sauvetage d'otages et les scènes d'infiltration.
Même s'il se situe plusieurs années après la trilogie, le jeu mettra en scène plusieurs lieux familiers et c'est avec joie que nous fraggerons à l'intérieur du Nakatomi Plazza ou dans les égouts de New York. Tous les niveaux comprendront des personnages non-jouables et le joueur devra interagir avec eux et déterminer s'ils sont alliés ou ennemis. Malheureusement, nous n'en savons pas plus sur le type précis d'action que pourra réaliser le perso ni sur la longueur et le déroulement des niveaux, aucune version jouable n'étant disponible à l'heure actuelle. L'éditeur assure cependant qu'aux diverses armes et gadgets viendront s'ajouter quelques prises au corps-à-corps mais il reste silencieux concer-



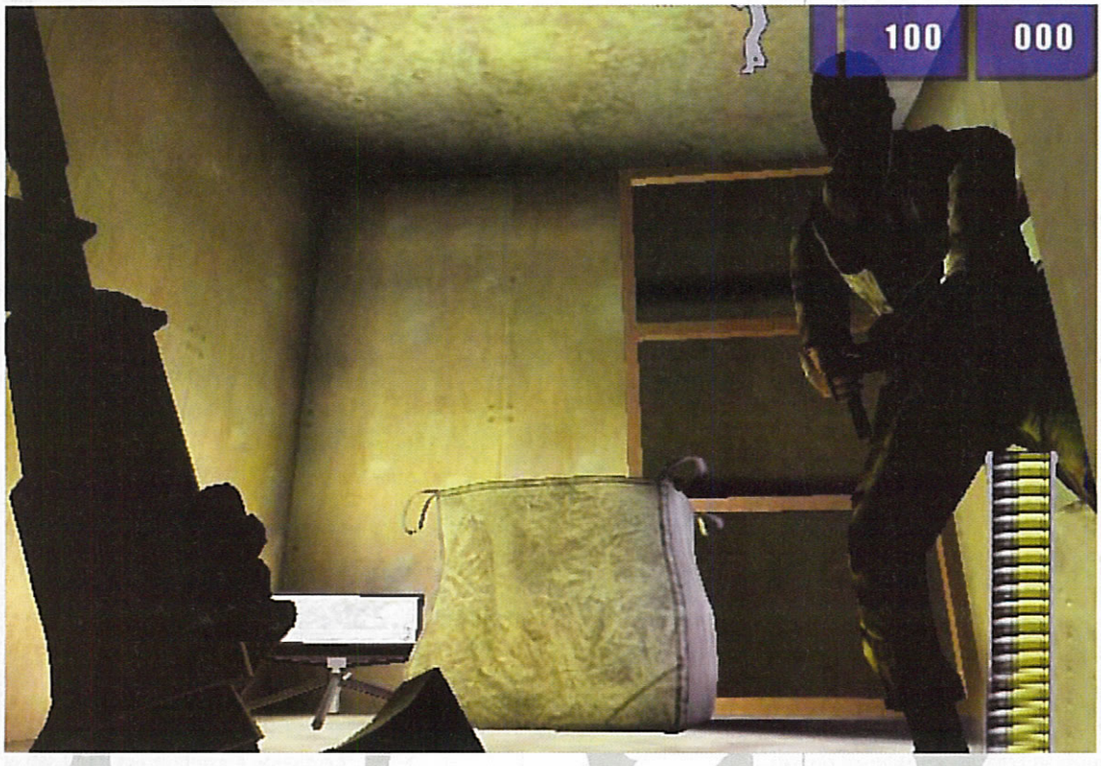
C'est pas classe de s'incruster chez les gens...



Pour le moment, on sait pas si on pourra conduire des véhicules.



On ne connaît pas pour l'instant tout l'attirail qui sera disponible.



Les missions d'infiltration cesseront dès que vous serez repéré. Notez au passage le beau contre-jour.



Cette scène n'est pas sans rappeler le casse dans «Une Journée en enfer».



Même s'il reste pas mal de boulot, la modélisation est exemplaire.



Vous aurez reconnu le Nakatomi Plazza.



On tire devant, il saigne derrière...



Encore une fois, les terroristes menaceront de faire péter l'univers.

nant les éventuels modes multijoueurs. Et vous en conviendrez, c'est une donnée importante à considérer sérieusement quand on voit la demande qu'a suscité auprès de tous les fans de Nintendo le fantastique Goldeneye. Qui ne rêve pas d'un soft capable de procurer les sensations qu'il avait réussi à nous donner à l'époque ? Tout le monde attend ce jeu-là avec impatience et le James Bond que vous trouverez en test ce mois-ci n'est qu'un avant-goût.

Die Hard Vendetta pourrait bien créer la surprise lors de sa sortie (pas avant la fin de l'année) et tenir la dragée haute à Turok Evolution et à Metroid, par exemple.

Tchox



Ça manque encore d'effets spéciaux mais notez la qualité de l'explosion.

Que pour les cubistes

Enfin un titre réservé à notre petit cube. Pour une fois, on peut dire qu'un jeu est exclusif sans parler d'un jeu Nintendo. Et en plus un FPS (faudrait pas oublier Perfect Dark Zero non plus). Tout ça pour dire que la réalisation promet d'être excellente et surtout que la maniabilité sera sans faute. Comme je vous l'ai dit, les programmeurs ont conçu le système de jeu avec pour base le paddle GC et ils promettent d'ailleurs que l'on se battra uniquement avec les ennemis du jeu, pas avec la manette. Des paroles qui se veulent rassurantes et qui sont l'écho de nombreux joueurs qui, après avoir essayé la configuration clavier-souris sur PC, sont réticents à l'idée de jouer à un FPS sur console.



Editeur : Vivendi Universal – Concepteur : Bits Studios – Genre : FPS – sortie : 2002 – Stade de programmation : 60%

Mortal Kombat

Deadly Alliance

Prévu sur : PS2 / Xbox



La motion capture a été assez bien utilisée et les mouvements sont fluides.



Vous avouerez que la modélisation est très honnête.

Qui ne connaît pas Mortal Kombat ? Célèbre jeu de combat qui fit ses premiers pas dans les salles d'arcade, il fut adapté il y a environ dix ans sur la Megadrive et la Super Nintendo où il connut ses véritables heures de gloire. Servi par une réalisation assez impressionnante pour l'époque et affichant sans complexes un côté gore à souhait (notamment avec ses «fatality» qui permettaient d'achever son adversaire façon boucherie-charcuterie), ce soft rivalisait et proposait une alternative au tout-puissant Street Fighter 2.



Malvado, un des nouveaux persos de cette suite.

Après ce premier coup réussi dans l'univers de la baston, Midway nous avait resservi plusieurs suites qui avaient vite fait d'étouffer la série. Le numéro deux était paru sur les 16-Bit et un troisième sortit sur PS One (que j'avais bien aimé d'ailleurs, et on doit être environ quatre à l'avoir apprécié). Petit à petit, cette saga est tombée aux oubliettes et son adaptation cinématographique est venue porter le coup de grâce. L'éditeur a bien tenté de faire un premier pas dans la 3D, mais ce fut une vraie catastrophe.

Aujourd'hui, et avec l'avènement des machines «next generation», une nouvelle version de Mortal Kombat est en préparation. Prévue pour sortir cette année sur toutes les consoles, y compris la Game Boy Advance, elle mettra en scène la plupart des personnages les plus emblématiques de la série. On retrouvera donc les Scorpion, Sub-Zero, Jax, Rayden, Sonya, Kitana, Cyrax, Reptile, Shang Tsung et Quan Chi. Pour l'instant, deux nouveaux persos ont été dévoilés, Drahmin et Mavado.

Le scénario repose sur l'alliance des deux super vilains que sont Shang Tsung et Quan Chi, fermement décidés à éliminer une bonne fois pour toutes Rayden et ses potes. Question réalisation, même si on redoute le pire, les vidéos de démo donnent l'impression d'un travail soigné. Les mouvements sont fluides et le détail des graphismes est agréable. De nombreux effets spéciaux sont présents, comme les reflets sur le sol. Il sera également possible, selon l'éditeur, de sélectionner plusieurs panels de mouvements qui seront interchangeables durant un combat. Pour finir, on nous promet encore beaucoup de sang et pas mal de coups spéciaux. Le renouveau de la série ? Faut voir...

Tchox



L'association de ces deux malfrats, Shang Tsung et Quan Chi, est le thème du scénario.



Comparé à la version 3D sortie entre autres sur PC il y a plusieurs années, c'est absolument magnifique !

Editeur : Midway – Concepteur : Midway – Genre : baston 3D – Date de sortie : 2002 – Stade de programmation : 70%

L'ARME ABSOLUE

POUR TOUS VOS JEUX



70.000 TIPS ET CHEAT-CODES

En vente chez votre marchand de journaux

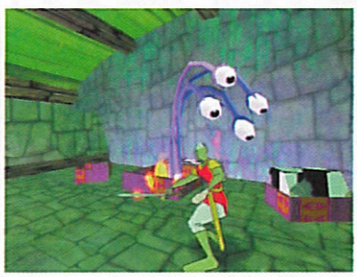
Dragon's Lair 3D

Aussi prévu sur : PC, PS2, Xbox

«Tu feras deux pages sur Dragon's Lair 3D et si t'es pas content c'est pareil» furent ses mots. Ce n'est pas un des dix commandements, mais presque : c'est ce que Kyo m'a lancé en me confiant cette mission, comme si j'étais censé protester de quelque façon que ce soit. Je ne saisis pas le motif d'un tel procès d'intention, puisqu'il y aurait plutôt de quoi se réjouir, en apprenant ainsi le retour d'un grand classique du jeu vidéo, né du coup de pinceau d'un grand nom du dessin animé, en la personne de Don Bluth.



Cela faisait un bout de temps qu'on ne l'avait plus revu



Le cell-shading est réussi. On dirait vraiment de la 2D...

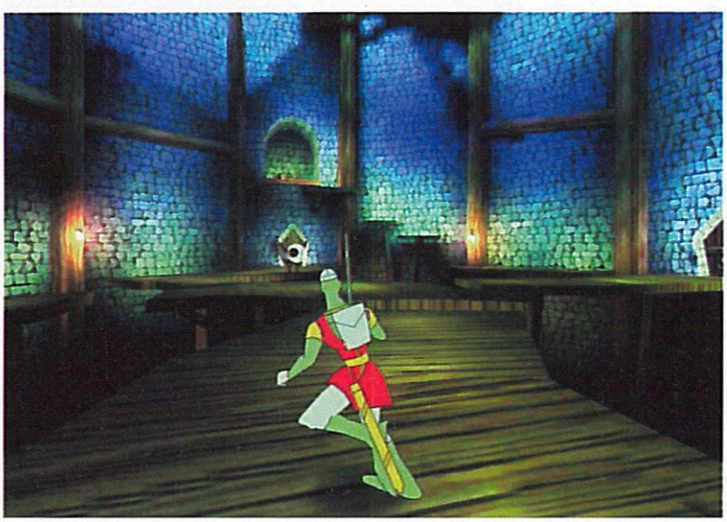


Le jeu s'annonce haut en couleur, c'est une certitude.



Les effets de lumière sont déjà très convaincants.

Ah ! Dragon's Lair... Quelle histoire ! Dès sa sortie en arcade, il y a de cela près d'une vingtaine d'années, puis à chacune des nombreuses conversions qui ont suivi, le titre a fait couler beaucoup d'encre. Tout le monde était stupéfait devant la beauté de ce «dessin animé interactif», réalisé par un ancien de chez Disney à qui l'on doit depuis le célèbre Fievel, Anastasia ou encore Le Petit Dinosaure. Le joueur y incarnait le vaillant et téméraire chevalier Dirk, et tentait tant bien que mal de libérer la belle Daphnée des griffes d'un dragon nommé Singe (ses parents devaient être bourrés le jour de sa naissance). Si la qualité de la réalisation faisait l'unanimité, l'intérêt du jeu fut en revanche sujet à polémique : la difficulté et le manque d'interactivité réelle en avaient refroidi plus d'un... Pourtant, le principe n'était ni plus ni moins que celui qui, plus de quinze ans après, séduira les foules dans les fameux «Quick Time Events» de Shenmue... Une version plate-forme a également vu le jour sur Super Nintendo, très belle mais aussi ultra-répétitive. Sur ce, je vous fous la paix avec cette rétrospective, pour vous parler enfin de ce remake, édité chez Encore (ça ne s'invente pas).



Les différents décors s'annoncent superbes.

Dirk il aura fallu attendre...

On se retrouve en effet devant une réédition complète du premier Dragon's Lair, avec le même scénario et les mêmes scènes d'anthologie, mais cette fois totalement réalisée en 3D avec des textures en cell-shading. Ainsi, le look est on ne peut plus fidèle à l'original, mais cette fois la 3D en temps réel permet de bénéficier de la profondeur de jeu qui manquait aux précédentes versions. Dirk peut donc désormais explorer à sa guise les différentes salles qu'il traverse, mais surtout courir, sauter, ramper, grimper et effectuer encore tout un tas d'autres mouvements à volonté, et non plus seulement à un moment précis désigné par l'ordinateur... Bref, Dragon's Lair est devenu un vrai jeu



C'était bien tenté, le coup de la tronche grotesque, pour nous apitoyer.



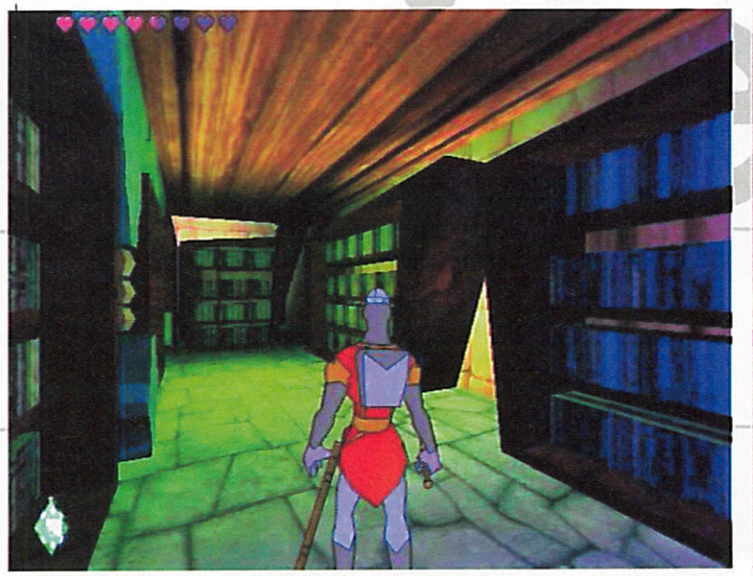
Décidément, les programmeurs aiment jouer avec le feu.



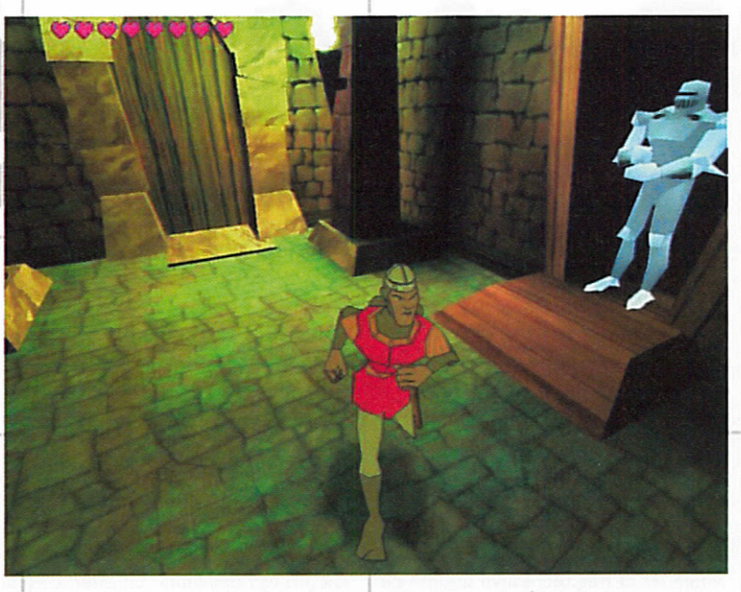
Dirk a l'air plus remonté qu'en 1983. C'est sûrement l'âge...



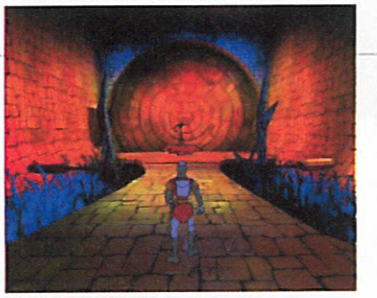
Forcément, dans l'antre du dragon, à quoi d'autre pouvait-on s'attendre ?



Désormais, on peut à loisir explorer les différentes pièces.



Là, je serais étonné que cette armure reste immobile bien longtemps...



20 mètres de ligne droite sans le moindre obstacle... C'est très louche.



Heureusement, cette fois il y a un système de points de vie : chaque coup n'est pas fatal.



Des images comme celle-ci laissent présager du meilleur sur la qualité des graphismes.

d'action-aventure à la troisième personne, très fun, mais avec en plus des graphismes en cell-shading au design signé Don Bluth. Le dessinateur a même fait à l'occasion de ce remake une nouvelle intro animée. On retrouvera les nombreux pièges mortels qui faisaient office de culs-de-sac dans la précédente version, mais avec cette fois la possibilité d'y attirer vos ennemis... De nombreuses autres nouveautés ont été apportées, et la réalisation semble à la hauteur d'une machine telle que le GameCube : la 3D est superbe, avec une tonne d'effets de lumière et des textures en haute résolution. Bref, semblant hériter des atouts de son ancêtre tout en bénéficiant des techniques actuelles, ce Dragon's Lair 3D mérite notre attention.

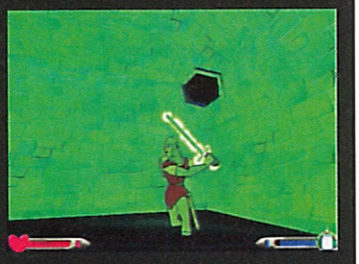
Fab



Les couleurs font très «cartoon».

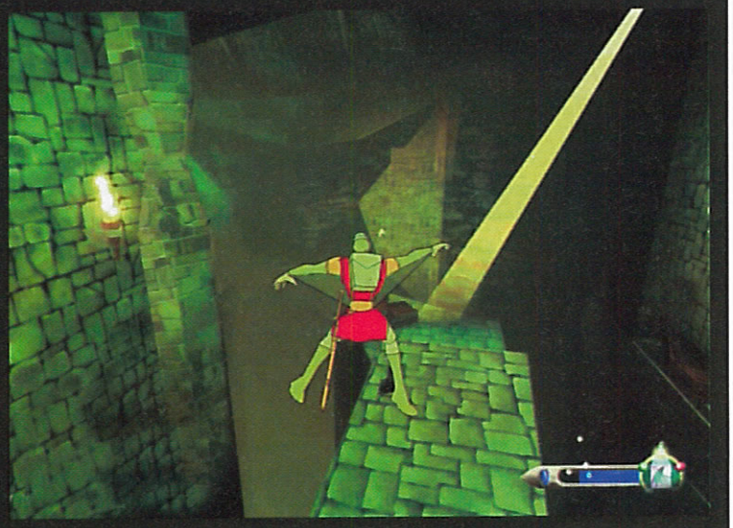
Avant de rentrer dans le Lair

Il vous faut savoir que certaines choses ont changé, ou plus précisément ont été ajoutées, histoire que le jeu soit également intéressant pour les anciens. Ainsi, outre le fait de pouvoir explorer les nombreux décors, de nouvelles salles ont été ajoutées, ainsi que de nouveaux ennemis (une trentaine, plus une douzaine de boss) et de nouvelles énigmes. Dirk dispose d'un panel de plus de 150 nouvelles animations, qu'un système de caméra «orbitale» permet d'admirer sous tous les angles. Tout de même, ça a du bon, la 3D...









Editeur : Encore – Concepteur : Dragonstone – Date de sortie : automne 2002 (US) – Stade de programmation : 70%

Red Card Soccer

20 - 03

Prévu sur : Xbox, PS2

En cette belle année 2002, synonyme pour beaucoup d'entre nous d'année du deuxième sacre mondial pour l'équipe entraînée par Roger Lemerre, une pléiade de titres pointent le bout de leurs minois avec des fortunes diverses, et tentent de nous faire débourser quelques euros - pour parfois nous faire nous sentir nigauds. Les plus grands éditeurs ont bien senti le coup et se sont déjà lancés, eux aussi, à la conquête de leur trophée le plus illustre, j'ai nommé : le fric !

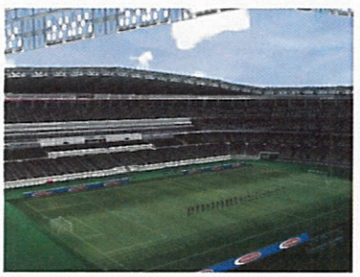
Passons sur les détails de cette intro, peu convaincante pour ce qui est de vous donner un pré-avis sur Red Card Soccer, la dernière petite trouvaille de la très récréative équipe de chez Midway. Donc, comme tout le monde le sait, Midway, adepte de l'arcade à outrance dans le milieu sportif, Midway, encore adepte du politiquement incorrect et du foutoir désorganisé (oups, c'est redondant !), Midway donc prend encore une fois de plus le sport en otage et nous livre ce Red Card Soccer qui, comme son nom l'indique, est un jeu de football et de cartons rouges. Politiquement incorrect, me direz-vous ! Eh bien oui, messieurs-dames, à vous qui êtes habitués aux simulations de foot où le fair-play et la loyauté sont rois, ce jeu ne proposera pas seulement de jouer au foot et de goûter aux joies bucoliques des jolis gazons verdoyants, car nos fantasques drilles de chez Midway ont encore fait des leurs. En effet, ce jeu de foot nous plonge dans ce que tout bon sportif exècre le plus : coups bas, chassés au visage, bastonnades en tout genre, intimidations, provocations de tous ordres, pétages de plombs, j'en passe et des bien pires...

Au-delà de ce clivage plutôt gênant, Red Card Soccer est un jeu fortement basé sur l'arcade ; les gestes des footballeurs sont pour le moins très spectaculaires. Au niveau technique, le jeu n'est pas non plus une réussite, en effet, les graphismes sont tout juste passables pour une console de ce type. Bref, Red Card Soccer - même s'il ne sera pas à éviter coûte que coûte -, ne vaut pas qu'on l'attende comme un gros hit, mis à part pour les dégénérés qui confondent sport et bestialité. C'est du Shaolin Soccer ce machin !

FENDER



Il fait une drôle de tête ce Rital !



Quel joli stade, mais on dirait qu'il manque quelque chose !



C'est difficile de croire que ce gars-là c'est Thuram !



Eh, c'est Shaolin Soccer !



Rien à dire de plus ! !

Editeur/Concepteur: Midway - Genre: shaolinsoccer - Date de sortie début septembre - 1-4 -S-d-p: terminé

MX Superfly

Les possesseurs de PS2 ont pu s'adonner l'an passé aux joies des courses complètement délirantes en motocross avec MX 2002 featuring Ricky Carmichael. Le GameCube bénéficie également de la licence MX de THQ et se voit doté de sa petite adaptation de motos volantes. Il ne s'agit pas ici du portage du titre de la PS2 mais plus d'une évolution, l'expérience sur la machine de Sony et les facilités de réalisation de celle de Nintendo permettant de produire un titre beaucoup plus abouti autant sur le contenu, très étoffé, que sur l'aspect graphique nettement plus... net.



Les cieux sont splendides. Admirez au passage la distance d'affichage.

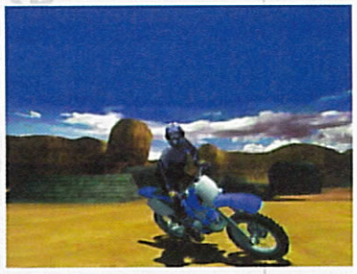
C'est marrant, à la vue des tricks de psychopathes que l'on peut réaliser dans ce jeu, on pourrait penser qu'il est résolument arcade et complètement surréaliste. Par exemple, une figure permet de faire l'avion avec son perso au-dessus de sa moto. On voit ça, on se dit «Ok, d'accord, c'est le Soccer Slam du MX», mais en fait non ! Ils le font vraiment ! Tous des malades, j'vous dis ! Bref, trêve de réflexions personnelles (en même temps, je découvre un peu le motocross) et voyons ce que ce soft a dans les cylindres.

Comme je vous l'ai dit, Superfly est très complet au niveau des options, des modes de jeu et des participants. Mélangeant courses motocross, supercross et freestyle, vous pourrez choisir votre pilote parmi 26 pros du championnat américain, dont Ricky Carmichael (sept fois champion dans son pays quand même), issus de toutes les catégories (125cc, 500cc et freestyle). Vous pourrez alors arpenter les 25 circuits qui jalonnent le jeu, allant des traditionnels indoors aux tracés en extérieur classiques en passant par des courses en ville, dans le désert (avec des extra-terrestres, si, si) et où vous voudrez, en fin de compte, puisque les développeurs ont eu la géniale idée d'inclure un créateur de circuits. Autant vous dire que les fans y passeront leur vie. Si en plus je vous dis qu'il y aura 5 modes multiplayers plus quelques mini-jeux et que l'on peut même créer son propre joueur et le faire évoluer dans les modes carrière, freestyle et course, vous ne dormirez plus et anéantirez tout lien social. Pour vous achever, sachez que le jeu est très beau, que la physique des motos est très bien rendue, que le moteur graphique exploite tout ce qu'il y a à exploiter dans le Cube (bump mapping, environnement mapping, effet de particules, etc.) et que les tricks, non contents de venir de l'espace, sont faciles à réaliser. Elle est pas belle la vie ?

Tchox



Dire qu'ils le font vraiment, ça !



Certains décors seront complètements farfelus et contiendront de nombreux passages secrets.



Les circuits indoors promettent de bonnes sensations.

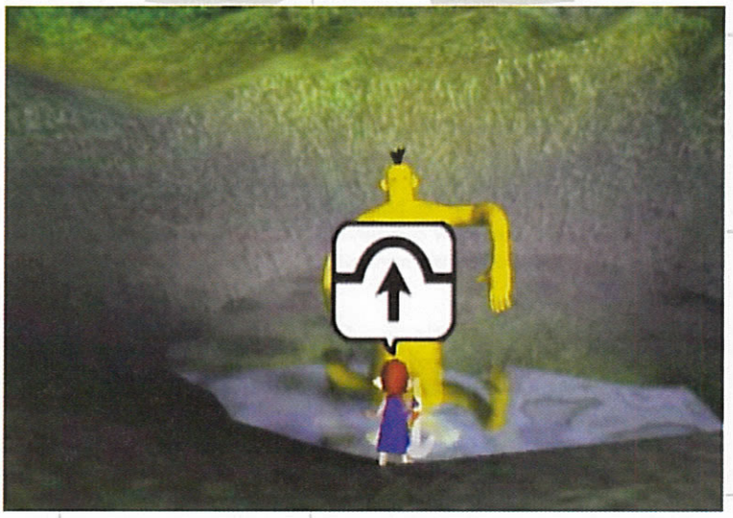


Ce titre est une bonne combinaison entre une maniabilité arcade et des réactions réalistes de la part des bécanes.

Editeur : THQ – Concepteur : Pacific Coast Power & Light – Date de sortie : 17 juin 2002 (US – Stade de programmation : 90%

Doshin the Giant

Aaah, ces Japonais... On peut dire qu'ils ont l'esprit fertile et qu'ils n'ont pas peur de mettre en scène des créatures aussi louches qu'un message de Kyo sur votre répondeur. Doshin n'est ni plus ni moins qu'un dieu. Oui, vous avez bien lu, vous êtes en présence d'un simulateur de divinité. Alors si vous êtes un tant soit peu mégalo ou que vous avez des problèmes de complexe d'infériorité, ce titre devrait vous permettre d'extérioriser votre moi enfoui et d'exprimer toute l'étendue de votre bonté... ou de votre sadisme.



Voilà comment s'expriment vos petits adorateurs.

A l'origine, Doshin the Giant était prévu pour sortir sur ce support incroyable qu'était le DD64. Mais étant donné la surpuissance de ce support par rapport à la Cube, les développeurs ont décidé de le prévoir plutôt sur ce dernier support, histoire de ne pas dénaturer notre nouvelle console... C'était la blague du mois, et ici, on en a plein d'aussi pourraves, et si vous désirez voir apparaître une rubrique spéciale de florilèges de vannes et de répliques à deux balles, écrivez-nous, on se fera un plaisir de vous les faire partager (on vous épargnera les chansons de Kay). Plus sérieusement (j'avoue que j'ai du mal), Doshin vous met dans la peau d'une sorte de géant vert plutôt jaune, qui aura pour raison de vivre la félicité et le bien-être des habitants d'un archipel. Ceux-ci se présenteront à vous sans crainte et exprimeront par le biais de petits cris aigus leurs désirs et espoirs (et par une bulle au-dessus de leur tête aussi, parce que peu de monde parle le Ewoks). Vos pouvoirs vous donnent la possibilité de creuser la terre ou de créer des collines (souvenez-vous de Populous) et ainsi améliorer le cadre de vie des habitants. Mais ce que vous allez sans doute préférer, car je sais comment vous êtes bande de petits fourbes, c'est la possibilité de transformer notre géant au bon cœur en vilain démon. Une simple pression sur une gâchette et hop ! vous voilà devenu Joshin à la couleur rouge et aux ailes de diablotin, capable de jeter moult boules de feux et autres effets pyrotechniques dévastateurs. En fait, il faudra user habilement de ces deux états pour mener à bien votre rôle de dieu sympatoche, mais pas trop quand même. Un jeu pas aussi débile que ça qui risque de ne jamais voir le jour en France. Enfin je dis ça, mais tout est possible.

Tchox



Comme c'est mimi, ils vous aiment tous.



La tête de mort signifie que vous n'avez pas bien fait votre boulot.



Voici donc l'évolution finale de Kyo. Ben oui, il est tout jaune.



Vous pouvez transporter des objets ou des habitants.



Il a un peu une tête de Lego, quand même

Editeur : Nintendo Concepteur : Param Genre : God-like Date de sortie : 2002 Stade de programmation : 70%

La Cube ne mourra pas d'F1

Japon

Les fans de jeux de course de voitures n'avaient pas grand-chose à se mettre sous la dent sur GameCube. Heureusement, plus de six mois après la sortie de la console les premiers titres se profilent. On passe rapidement sur Driven (je vous laisse lire le test) pour parler de F1 2002 d'Electronic Arts, qui devrait sans problème s'imposer comme la référence du genre sur console. Circuits, pilotes, sponsors et écuries de la saison 2002 : tout y est, et la réalisation est exemplaire. La sortie est imminente.





Des lendemains sombres

Prévu aussi sur PS2 XBOX

Japon

Je ne parle pas de ce à quoi on a échappé aux dernières élections, mais du très attendu Batman : Dark Tomorrow de Kemco, qui devrait enfin débarquer cet été. De nouvelles images ont été dévoilées par l'éditeur, et du coup on vous en fait profiter. On incarne bien sûr toujours le célèbre justicier, dans un jeu d'action-aventure très fidèle à l'esprit de la BD. On retrouve tout ce qui fait Batman, des gadgets aux ennemis en passant par l'ambiance, et l'intrigue est même signée Scott Peterson.









Une histoire de cube

Japon

Voici Animal Crossing, ex-projet N64 qualifié par Nintendo de " Jeu de Communication ". Woaw, trop classe. Le but ? Mener sa petite vie, dans son petit village au milieu de la forêt. Comment ? En causant à ses voisins, en allant pêcher, trouver un boulot, etc. La caractéristique qui tue ? Les graphismes... cubiques. D'accord, c'est la " GameCube ", mais après Animal Leader ça devient lourd à la longue... Encore heureux que la console n'a pas une forme phallique (on n'aurait plus que des jeux avec Le Pen !).







Punch Out sur Cube ?

Japon

Cet automne devrait voir débarquer sur GameCube Black & Bruise. Ce jeu de boxe en 3D signé Argon Interactive s'annonce plutôt sympathique : le look cell-shading lui va bien, et la 3D est très soignée. Les expressions sur les tronches de ces pauvres diables sont particulièrement convaincantes (que ce soit au moment de donner comme à celui de recevoir). Les développeurs tentent même d'intégrer un mode Story un peu plus élaboré que ce qu'on a connu jusqu'ici. Bel effort.





USA

Infogrames et les D.A.

C'est une affaire qui marche. Après la Warner, l'éditeur s'est mis dans la poche Nickelodeon. Le prochain jeu à en tirer parti est Nickelodeon Party Blast, véritable compil des divers produits de la chaîne américaine. On retrouve entre autres les Razmoket et Jimmy Neutron, dans un jeu à la Loons, du même éditeur : différentes sortes d'épreuves délirantes sont proposées, dans une ambiance résolument cartoon. Dommage quand même qu'il n'y ait que 8 persos (et aucun " drôle de monstre ").

Japon

Sega, on en a plein le cube

Certains râlent car VF4 et Jet Set Radio sont sur d'autres machines et que la firme de Sonic semble bouder la GameCube. Et bien qu'ils se rassurent: ils auront droit cet automne à un raz-de-marée sauce Visual Concept, avec NHL, NFL, NCAA et NBA 2K3... Rien que ça ! Ajoutez-y la Sonic Team avec PSO, Amusement Vision avec Super Monkey Ball 2 et enfin AM2, avec Beach Spikers, mais aussi un mystérieux Virtua Fighter Quest, entre aventure et RPG, prévus pour 2003.

Spider-man



À partir de ce jour, je tiens à dire à tous nos chers lecteurs que le Kyo est mon ami. Il faut bien que je l'avoue, je suis en admiration devant sa personne (qui ne le mérite pourtant que très peu) depuis qu'il m'a demandé de vous concocter ce dossier sur l'une des adaptations vidéoludiques les plus attendues, je veux bien sûr parler de Spider-man ! Étant un fan incontesté des aventures de l'homme araignée depuis ma plus tendre enfance (allez pas croire que j'suis un vieux pour autant !), il ne pouvait pas trouver meilleure personne (sauf peut être Bob, mais il est parti en pèlerinage pour ne plus avoir à tester des daubes...) pour vous parler de ce jeu qui se présente sous les meilleurs auspices possibles. C'est donc avec un plaisir non dissimulé que je m'en vais vous parler en long, en large, en travers et en profondeur de ce qui est pour moi, ce que SoulCalibur est à X-kali : une religion !

Éditeur :	Activision
Concepteur :	Treyarch
Genre :	simulation d'arachnide
Date de sortie :	31 mai 2002
Nb de joueurs :	1

Ça commence par là...

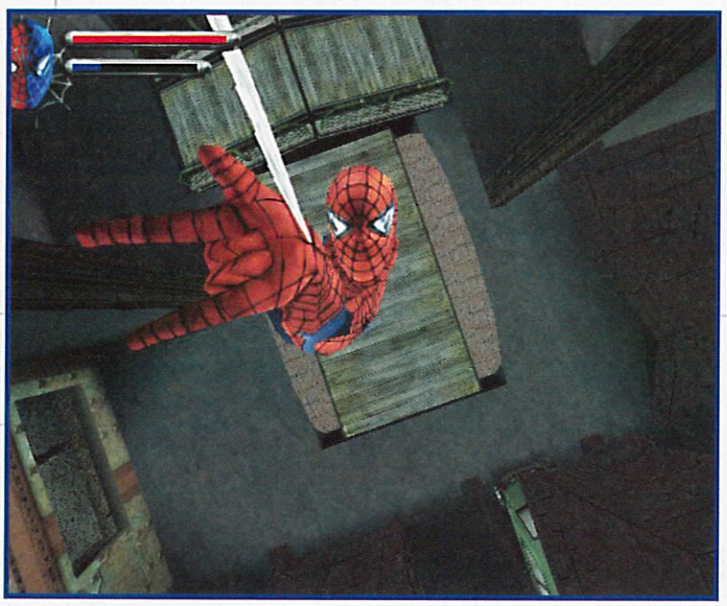
Au début, il y avait Peter Parker, ce jeune étudiant brillant renfermé sur lui-même, n'ayant pas d'amis à part son oncle Ben (pas celui qui fait du riz, hein...) et sa tante May. Bref, le pauvre péquenot du coin avec lequel on n'a pas envie de faire ami-ami, même si c'est dans un immense élan de bonté que l'on pourrait nommer de la pitié. Notre jeune surdoué se fait martyriser par Flash Thompson qui a vu en notre héros la « tête de turc » sur laquelle passer ses nerfs. Et comme si cela ne suffisait pas, notre Peter national se prend des râteaux à la pelle (ouais, c'est une nouvelle expression que j'ai inventée) de la part de toutes les nanas du bahut. Y a pas à dire, c'est dur la vie quand on a un QI de 325 ! ! Mais un beau jour, notre petit chimiste assiste à une expérience sur la radioactivité au cours de laquelle une araignée sera accidentellement exposée à des rayons radioactifs pour ensuite aller mordre (ou piquer, on ne l'a jamais su ndc : Mais si on le sait, une araignée ça mord, voyons) notre Einstein en herbe. Bref, je vous passe les moments où Peter se sent mal, vomit tout son quatre heures, etc... Puis vient l'incroyable découverte. En le mordant, l'araignée



Spidey vs Green Goblin. Remarquez au passage le superbe coucher de soleil.



Ceci est la jaquette officielle du jeu.



Gros plan sur «tête de toile»



Les décors sont très travaillés et variés.



Duel en hauteur avec le vautour.

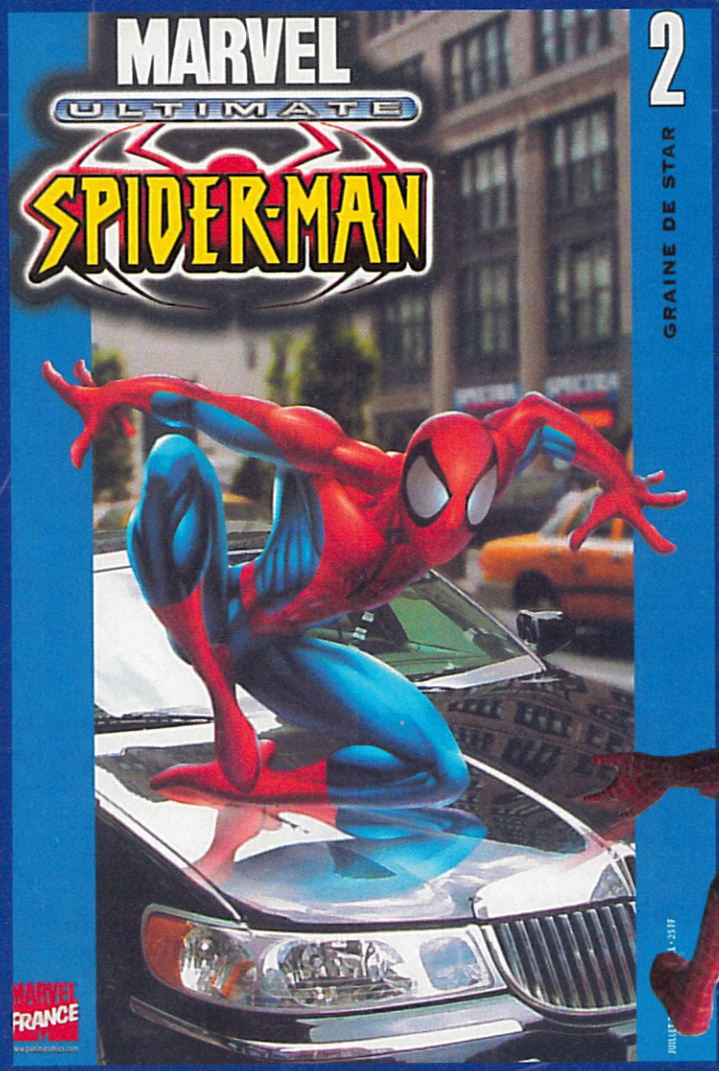
La toile d'origine

Spider-man fit sa première apparition dans le comics Amazing Fantasy 15, en mars 1962. Créé par Stan Lee et Steve Ditko, ce personnage s'est vite imposé comme la mascotte de la firme Marvel, et ce grâce à son charisme inimitable. Le fait que Spider-man reste toujours aussi populaire (après 40 ans de carrière bien remplie) vient du fait que bon nombre de lecteurs se retrouvent en Peter Parker, ce jeune homme qui se fit piquer par une araignée radioactive, et aussi du fait que les plus talentueux des auteurs aient apposé leur empreinte sur le mythe de l'homme araignée. Le plus grand d'entre tous reste John Romita Sr, qui a donné à Spider-man ses lettres de noblesse. Vient ensuite le grand, que dis-je, le magnifique Todd Mc Farlane, qui, avant de créer Spawn, dessina une version de Spidey se rapprochant plus de l'animal que de l'homme, et qui redonna un sérieux coup de fouet au tisseur. Je ne peux pas passer sous silence la prestation de John Byrne, qui «réinventa» les origines du tisseur à sa façon, et cela fut presque un désastre ! Et pour finir, je me dois de vous parler de mon éternel préféré, Mark Bagley, qui est depuis peu le dessinateur d'Ultimate Spider-man, reprenant les origines de Spidey en les réadaptant à la sauce 2000, et croyez-moi, c'est une pure tuerie ! !











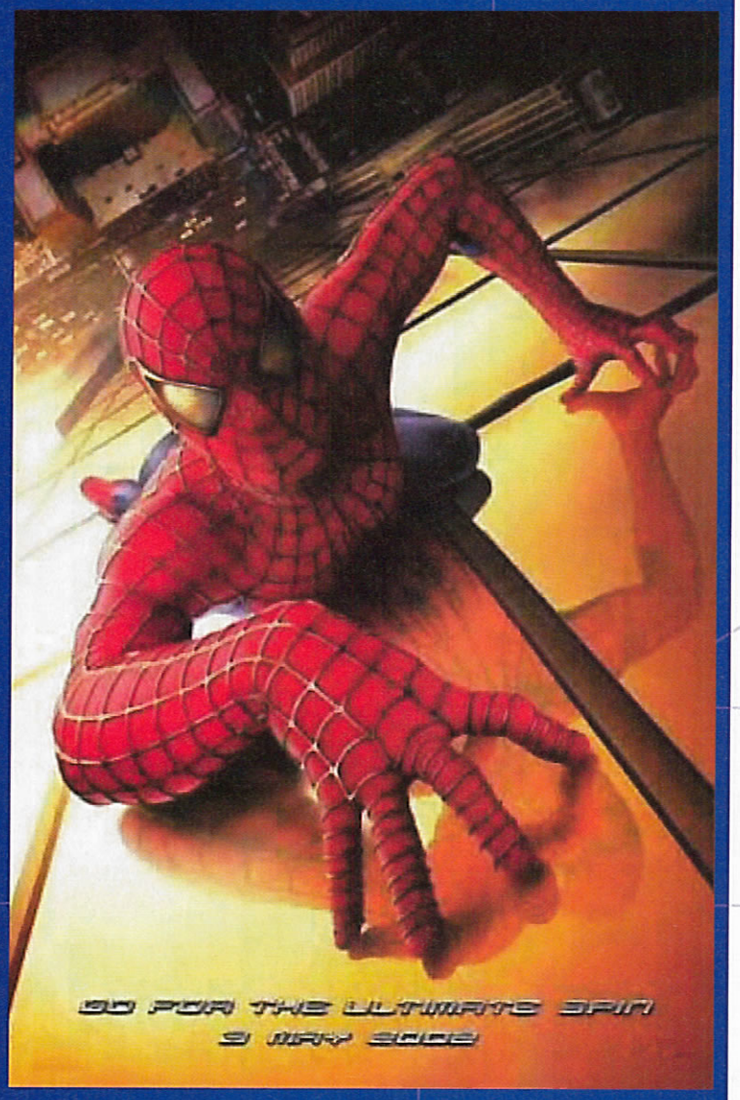




Cubezone

On se fait une toile ?

Oui, je sais, c'est pas très recherché comme jeu de mots, mais il faut bien que je vous parle de ce qui a été la source d'inspiration (de pompage ??) du jeu mettant en scène l'homme arachnide. La source d'inspiration, c'est bien sûr le film, le premier disposant d'un gros budget et mettant en scène notre monte-en-l'air (je me rappelle encore de cette bouse infâme qu'est le film de Spider datant de 1974, mettant face à face Spidey et... une bande de pseudos terroristes !! Pitoyable...). Bref, le tir devrait être fortement rectifié avec cet épisode faisant la part belle au plus acharné des ennemis du tisseur, le bien nommé Bouffon vert (Green goblin pour les puristes...), qui sera incarné par Willem Dafoe. Et, visiblement, la majeure partie de la troupe du comics sera de la partie. Peter Parker sera joué par ce nouveau bellâtre «made in Hollywood» répondant au nom de Tobey (teubé ??) Maguire, Mary Jane Watson (moins belle que dans la bd, mais toujours mignonne) sera interprétée par Kirsten Dunst, viendront ensuite la trèeeeees vieille Tante May (Rosemary Harris) avec ses allures de macchabée abonnée à «La Revue du tricot», J. Jonah Jameson (J.K Simmons), le plus grand fumeur de barreaux de chaise et éditeur du quotidien le «Daily Bugle», etc. Le film se présente sous les meilleurs auspices possibles, cela sans doute grâce à la qualité des effets spéciaux, et l'on ne risque pas de se retrouver avec une adaptation des plus décevantes. Il était temps quand même...











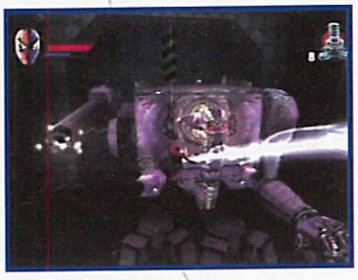
New York est modélisé d'une façon exemplaire !



Le Bouffon vert fait un peu de pub pour Activision.



Viens par là, j'en ai pas fini avec toi !



Euh, c'est quoi ce truc en face là ?

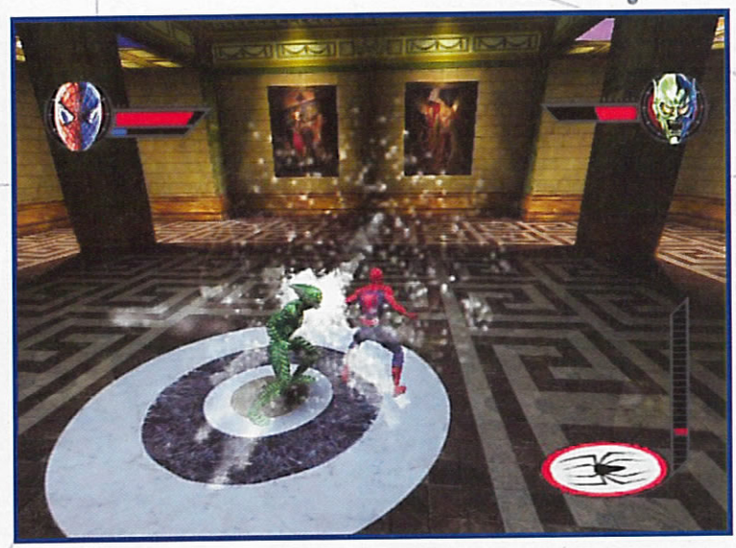
lui a conféré des pouvoirs lui permettant de grimper aux murs, ainsi qu'une super agilité. Spider-man était né ! !

De la bd aux jeux

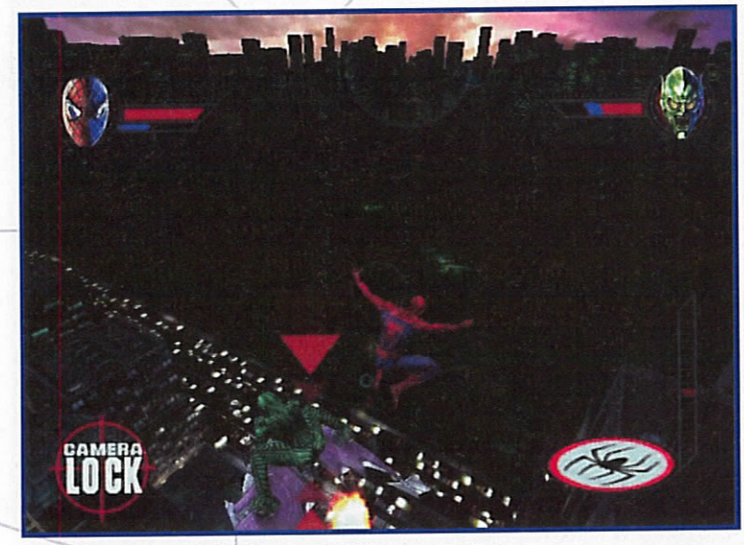
Comme vous n'êtes pas sans le savoir, Spider-man n'en est pas à sa première adaptation sur console, loin de là ! Quasiment toutes les bécanes, que ce soit ancienne ou nouvelle génération, ont vu un mec aux collants bleu et rouge passer sur leur support. Cela va de la Nes, où notre ami affrontait les sinistres Six, jusqu'à la PS One, en passant par la Megadrive ou la Super Nes (Haaa, Maximum Carnage...). Bref, le tisseur traîne déjà derrière lui une longue carrière sur nos consoles, et cela n'est pas pour nous déplaire, à partir du moment où les éditeurs ne bâclent pas une licence. Et cela ne semble vraiment pas être le cas avec ce Spider-man : The Movie qui s'apprête à débarquer sur le Cube pour notre (mon) plus grand plaisir, car autant vous le dire tout de suite, nous risquons vraisemblablement de nous retrouver avec la meilleure adaptation des aventures de «tête de toile» ! C'est t'y pas beau ça ?

Au menu aujourd'hui...

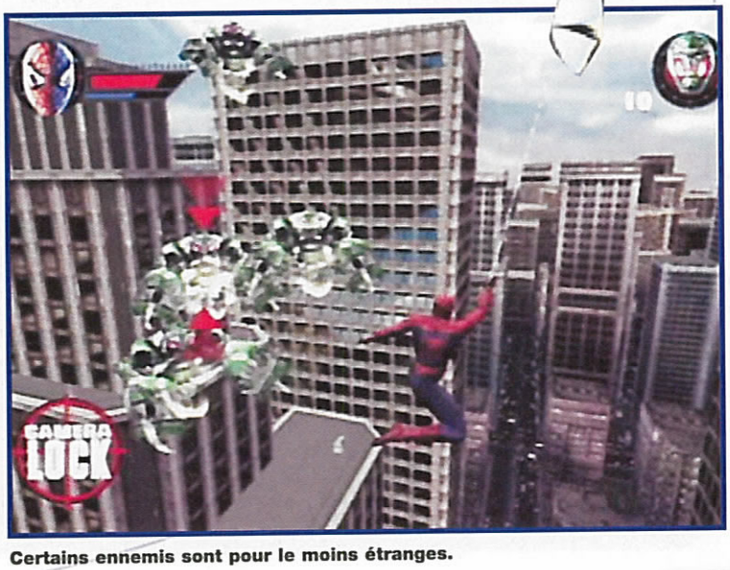
Que nous propose donc cet épisode pour être qualifié de «meilleur jeu made in Spider» ? Eh bien, vous aurez l'opportunité de remplacer Tobey Mc Guire (qui incarne Spider-man à l'écran) et de vous fritter avec l'irremplaçable Green Goblin... En gros, le jeu reprend la trame principale du film qui devrait sortir sur nos écrans le 12 juin prochain. Rien de bien extraordinaire, scénaristiquement parlant. Mais la grande claque vient de la technique du jeu et de son gameplay. En effet, pour peu que je me rappelle, jamais New York n'avait été modélisé de la sorte, quant à l'animation des personnages, c'est vraiment un travail d'orfèvre qui a été effectué, reprenant la quasi-totalité de la pano-



Encore le Bouffon ? ? Mais il fait ch... celui-là !



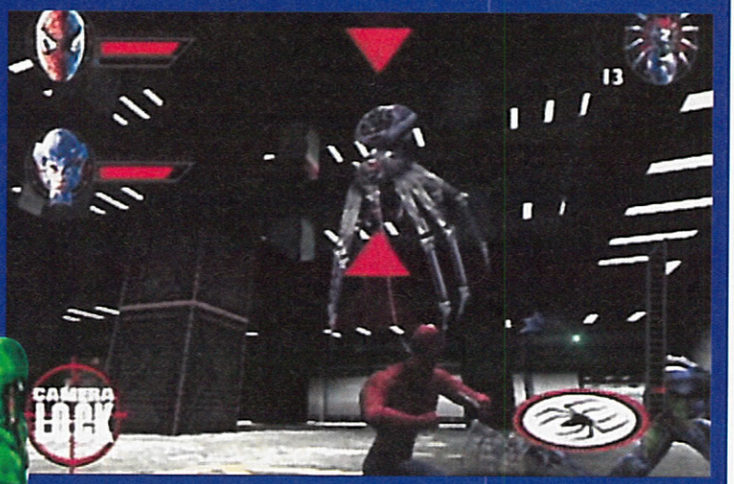
Les mouvements de Spidey sont fidèles au comics.



Certains ennemis sont pour le moins étranges.

On leur dit «merci» !

Ben oui quand même, sans les p'tits gars de Treyarch nous n'aurions pas ce superbe jeu qui se profile à l'horizon et qui nous démontre qu'il possède des tripes en béton façonnées au Tonygencyl. Alors, qui sont donc les gars de Treyarch et quelles sont leurs productions d'avant Spider-keum ? Treyarch est une société créée en 1996, basée à Santa Monica et qui emploie 140 personnes réparties en 5 équipes de développement. Treyarch, qui travaillait depuis longtemps avec Activision, vient d'être «achetée» par ce dernier, et devient donc une division d'Activision. Malgré le faible nombre de jeux développés par Treyarch, on peut dire qu'ils n'en sont pas à leur premier (futur) succès. Tony Hawk's Pro Skater 2 sur PC, c'étaient eux, oui oui ! La même année (c'est-à-dire en 2000), ils nous balancent un p'tit Max Steel sur Dreamcast. Vient ensuite en 2001 Triple Play Baseball sur PC et PS One, qui n'aura vraisemblablement pas marqué les esprits, puis vient l'année du dur labeur avec Spider-man The Movie sur toutes les plates-formes possibles, plus Minority Report, prévu sur Cube. Treyarch a également travaillé avec des éditeurs tiers comme Electronic Arts, Midway ou Mattel Interactive. J'ai pensé que cela pouvait vous intéresser.



La technique du jeu est plus que convaincante


Voyez comme les personnages sont détaillés


Remarquez comme les décors sont beaux et travaillés


Les développeurs ont su conserver les mouvements d'origine du tisseur


Voici la jaquette du premier Spider-man développé par Treyarch





Une image tirée du début du trailer. La toile est vraiment réussie.



Pas mal comme séance de bronzage !

plie de mouvements de Spider-mec, rendant cet amas de polygones presque aussi vivant que l'original, c'est dire ! Spider-Man est sur nos écrans et nous ne faisons qu'un avec lui ! Je ne sais pas si vous vous rendez compte, mais tous les fans de l'homme araignée doivent piaffer d'impatience tout en bavant devant les screenshots présents, et cela en essayant vainement de coller aux murs tout en brandissant les tubes de crèmes chantilly qui leur font office de lance-toile !

Si après cela, vous me dites qu'il n' a rien d'une araignée...



Même la pluie est convaincante... Regardez un peu l'effet sur le sol.

...Y a d'la brochette de vilain !!

Et si on parlait un peu du gameplay now ? J'espère que vous aimez les challenges, car finir Spider-man : the movie ne sera pas une sinécure. Quelque vingt-huit niveaux que vous devrez traverser de fond en comble avec leur lot de pièges, et de super vilains de tous poils, deviendront vite une habitude pour vous. Tiens, en parlant de super vilains, avec qui allons nous avoir la chance d'obtenir un rencard cette fois ? Le Bouffon vert déjà, viennent ensuite le Shocker ainsi que le Scorpion qui sont talonnés de très près par le très «déplumé» vautour, ainsi que beaucoup d'autres. Une certitude par contre, Kraven le chasseur ne sera pas de la partie, car il est «réservé» à la Xbox. Triste monde j'vous jure ! Et comment allez-vous vous défaire de ces méchants pas beaux ? Pas de panique car Spider-man dispose de toute une panoplie de coups, ainsi que de sa légendaire toile, avec laquelle il pourra emprisonner ses ennemis, se balancer de gratte-ciel en gratte-ciel, s'en servir comme d'un bouclier, attraper ses ennemis et les balancer contre les murs, etc. 100% efficace, garantie ou remboursé la toile de l'homme-araignée (pff, faut que j'arrête le Shweps moi...) !! Voilà en gros ce qu'il faut savoir concernant ce qui s'annonce comme un futur méga-hit. Un conseil : gardez bien un œil sur ce jeu, sinon vous risqueriez de le regretter.

Kayron



Spider-man, Spider-man, talalaaaa...



«Que la force soit avec moi !» s'écria le Shocker.



Un passage où il faudra faire preuve de dextérité.

Test Import

biohazard



L'inconvénient de tester un titre attendu, c'est d'avoir à en parler avec des pincettes au risque de fâcher les acharnés du pad. La plupart espèrent la note maximum et six pages blindées de superlatifs. Mais si vous n'admettez pas la critique, je vous invite à passer au test suivant ou à lire les accroches disponibles au dos des jaquettes de jeux, vous serez servis. Cela étant dit, nous pouvons enfin passer aux choses sérieuses et découvrir ensemble la première exclusivité de Capcom sur GameCube. Le cauchemar n'aura jamais été aussi attendu.

Editeur :	Capcom
Concepteur :	Capcom
Genre :	S-Horror
Nombre de joueurs :	1
Prix moyen constaté :	90 euros
Site internet :	www.capcom.co.jp/bio_series/



Une impression de déjà vu. Un défaut dans la matrice ?

De prime abord, notre éditeur prévoit de sortir biohazard Zero le 29 août et biohazard 4 l'année prochaine (ne soyez pas choqué par l'absence de majuscules dans le titre, c'est un effet de style signé Capcom). Les rééditions du deux et du trois devraient se faire sans encombre puisqu'ils ne font qu'adapter les versions déjà disponibles sur Dreamcast. Quant au Code Veronica, nous aurons droit à la version X disponible sur PlayStation 2. Profitons-en pour rappeler que les Gun Survivor ne sont pas réalisés par la même équipe, d'où leurs sorties sur la console de Sony. Le S-Horror est et restera exclusif au GameCube. Comme le prouve le courrier de ce mois-ci, il subsiste encore des joueurs étrangers à ce style de jeu. Faisons donc un premier point pour expliquer le phénomène qui débuta un beau jour avec Alone in the Dark et qui s'amplifia par la suite avec la sortie du tout premier Resident Evil.

Un phénomène mixte

C'est en 1992 qu'apparut le tout premier S-H. A cette époque, la 3D n'était guère à la mode et c'est le non moins connu Frédéric Raynal qui tenta le pari. Succès immédiat, ses supérieurs lui commandent une suite, il refuse et se retire d'Infogrames, déjà présidé par Bruno Bonnell. Qu'à cela ne tienne, c'est grâce à ce jeune Français qu'en cette journée fériée du premier mai, je me retrouve face à mon bureau à vous rédiger plusieurs lignes sur le dernier biohazard ! Pourquoi un tel engouement ? Sans doute parce que vous, comme moi, êtes fascinés par la peur. Le succès de Night of the Leaving Dead ou The Exorcist en sont la preuve. Seulement, à la différence d'un film, c'est vous qui dirigez le héros. C'est vous qui choisissez de monter ou non les marches qui mènent au grenier. C'est vous qui avancez dans la pénombre priant pour ne pas croiser de tarés avec une machette au coin d'une rue. Et curieusement, cela plaît aux hommes comme aux femmes. Pour une fois que l'on peut profiter d'un jeu en couple et que ce n'est ni un Bust a Move, ni un Mario ! Il subsiste à ce jour différents styles de Survival Horror. Le classique (Resident Evil), le malsain (Silent Hill) ou encore, le catastrophique (Blue Stinger). L'équipe de Konami rem-



Chirurgie plastique réussie

Bonnie & Clyde

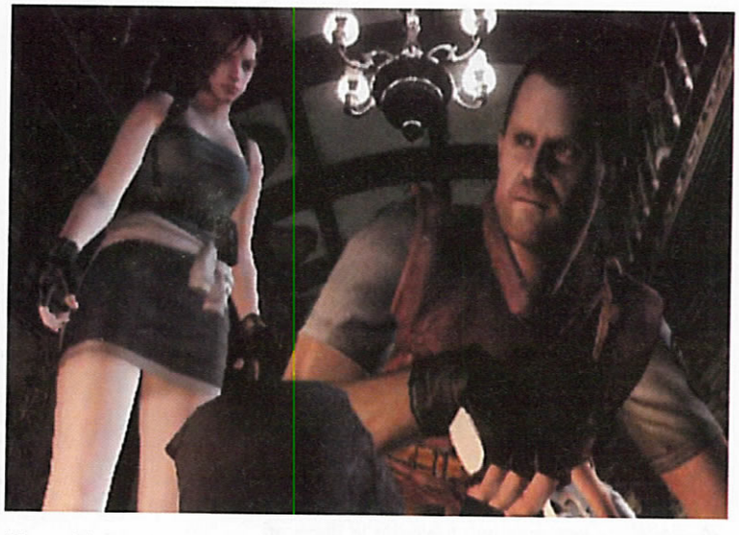
QUE DIRE DE JILL VALENTINE ET CHRIS REDFIELD, SI CE N'EST QUE LEUR RENAISSANCE 128 BITS EST APPRÉCIABLE, SURTOUT À LA VUE DES FORMES DE LA BELLE HÉROÏNE. ADMIREZ TOUT DE MÊME LES NOMBREUX DÉTAILS SUR LES VISAGES ET LES VÊTEMENTS. ON EST LOIN DE CLAIRE REDFIELD DANS CODE VERONICA. UN SIMPLE REGRET, LES VISAGES MANQUENT UN PEU D'EXPRESSION.











I hope it's not Chris's blood.



Certains angles inédits renforcent l'aspect glauque du jeu.



On regrettera les expressions faciales parfois trop froides.



Zombies ou pas, les hommes sont toujours aussi entreprenants à la vue d'une belle poitrine.

porte d'ailleurs la palme du jeu le plus effrayant tous supports confondus (Silent Hill sur PS1), et ce malgré ses graphismes peu racoleurs. Aujourd'hui, les éditeurs s'en donnent à cœur joie pour mélanger les styles. C'est ainsi que nous avons pu découvrir à l'époque sur Dreamcast, D2, signé Kenji Eno, qui mixait intelligemment les styles Survival, RPG et FPS. Aujourd'hui, le S-Horror est devenu un véritable phénomène qui cartonne de par le monde. Et entre nous, ce n'est pas près de s'arrêter. En espérant tout de même que les programmeurs arriveront à le renouveler de façon intelligente.

Le mythe renaît

Malgré les nombreux chapitres de la série Resident Evil, le premier reste le meilleur et ce pour beaucoup d'entre nous. De son intro kitsch à souhait à l'énigme des tableaux en passant par la galerie de monstres ou tout simplement l'ambiance du jeu, Capcom nous avait offert là son premier chef-d'œuvre 32 bits. Quand on parle des héros de Resident Evil, on cite Chris, Jill ou Wesker en premier lieu et non Claire, Léon et Steve. Quand on demande aux fans de citer une phrase mythique de la série, la plupart répondent "I hope it's not Chris's blood" et non "Don't shoot, don't shoot, I'm a

Resident Evil

Capcom oblige, la série des Bio Hazard propose pratiquement autant de chapitres que celle des Street Fighter. En comptant les Gun Survivor, les éditions Dual Shock, Director's Cut et les nombreuses conversions, l'éditeur numéro un des fonds de tiroir a su exploiter le filon jusqu'au bout. Et dire qu'il y a toujours autant d'acheteurs pour certaines rééditions sans intérêt. Un exemple? Bio Hazard, Bio Hazard Director's Cut, Bio Hazard Director's Cut Dual Shock Version... Fallait oser.











Le fameux passage qui en fit sursauter plus d'un. Effet toujours garanti.

La petite boutique des horreurs

Vous aimez avoir peur ? Aucune inquiétude, vous ne serez déçu du voyage. Si vous connaissez tout le bestiaire de la série, certains revus et corrigés par Capcom vous donneront du fil à retordre. Puis les nouveaux venus ne sont guère plaisants. Certains zombies sont capables de courir et vous poursuivent même dans les escaliers. Puis vous découvrirez la charmante Lisa. Mais chut, pas un mot de plus, je vous laisse faire connaissance.











Ce n'est pas les toilettes de Silent Hill 2, mais on ne s'y attarderait pas pour autant.



Nos 3T en piste, le cauchemar peut recommencer.

human". Bref, le premier nous a marqués et c'est pour cette raison que nous sommes ravis de redécouvrir le manoir sous un jour nouveau.

Lifting complet

Dites adieu à l'introduction avec les acteurs de séries B, désormais, vous faites face à de l'image de synthèse, mal compressée c'est indéniable, mais vous mettant dans le bain assez rapidement. Comme d'habitude, vous avez le choix de jouer avec Chris Redfield ou Jill Valentine. J'opte pour la créature de rêve relookée de bien belle manière. On dénote un regard légèrement vide, mais l'animation est exemplaire et nous ne pourrons qu'apprécier les nombreux détails sur les différents vêtements. Premier quart

Beautés empoisonnées

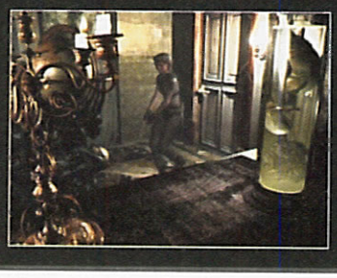
Voici donc le principal attrait du jeu, ses graphismes. Nous ne pourrons nier le soin apporté à cette réédition, bien plus appréciable que celle du deux et du trois sur Dreamcast. Même si l'idée de base est excellente, les acharnés qui l'auront terminé dix fois sur PS1 ne seront sans doute pas pressés de le recommencer une onzième fois. Que j'envie les quelques pélerins qui ne connaissent pas le meilleur chapitre de la série et qui vont le découvrir pour la première fois sur 128 bits. Les ajouts sont nombreux, mais il ne vaut pas l'attente du Zero ou du quatre où nous découvrirons des endroits encore inconnus.















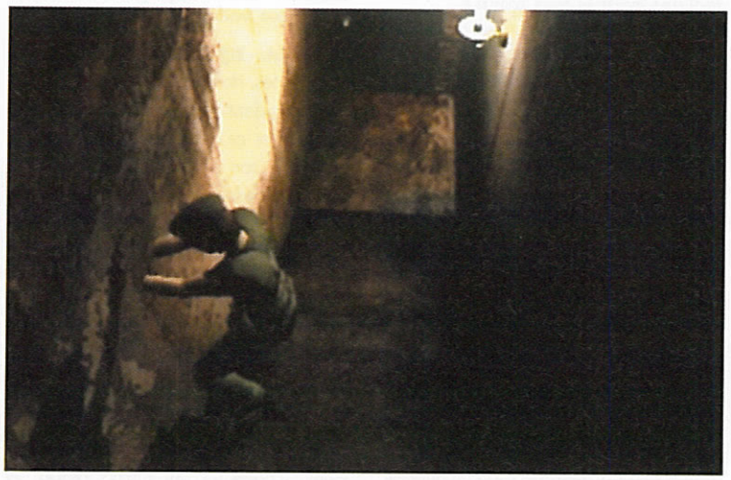
Profitez-en pour apprécier les nombreux détails. Chose infaisable durant le jeu au risque de mourir bêtement.



Chris, pour les joueurs virils.



Jill, pour ceux qui ont du goût.



Les bugs sont nombreux, parfois trop.



Après plusieurs heures de BioHazard, j'étais bon pour l'hôpital psychiatrique.

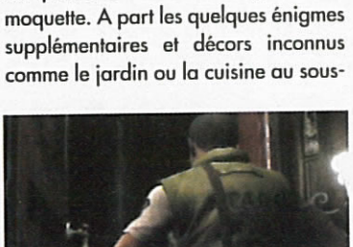


On ne change pas un concept qui marche. Pourtant, certains s'en passeraient volontiers.



Trop jouer à MGS2 peut être dangereux pour la santé.

d'heure passé, on regrette la légère censure lorsque Barry explose la tête du zombie. Pour de mystérieuses raisons, on ne voit rien et le bruitage est absent. Aucune inquiétude, muni du fusil à pompe, vous décimerez toutes les parcelles de son visage sur la moquette. A part les quelques énigmes supplémentaires et décors inconnus comme le jardin ou la cuisine au sous-sol, peu seront dépaysés. Les programmeurs se sont focalisés sur les nouveaux angles de vue et le relookage complet du manoir. On pourrait chipoter sur les quelques endroits bâclés comme le couloir où débarquent les chiens (les textures sont moins réussies), mais à 95%, le précalculé n'aura jamais été aussi détaillé et proche de la réalité. La luminosité est l'un des points forts du jeu. Les ombres, les bougies, l'éclairage extérieur, tout se reflète à merveille. Certains étaient impressionnés en jouant à Onimusha 2, ils n'ont encore rien vu. Bref, visuellement, biohazard est une véritable claque et c'est avec plaisir que l'on en redemande.



Amusez-vous à réouvrir la porte du manoir. Même les habitués seront surpris.

La peur à tous les étages

Nous aurions pu nous contenter du



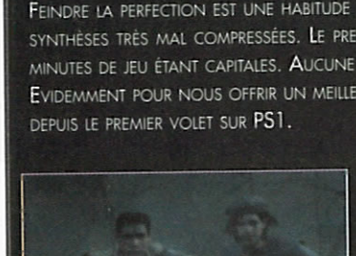
N'hésitez pas à lui écraser le pied. Sale bête, va !

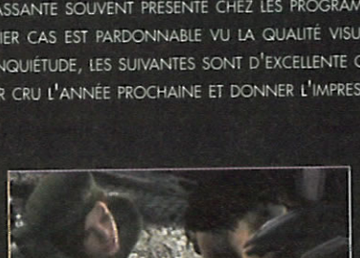


La sonate au Clair de Lune, tant de souvenirs !

Cinéma Paradisio

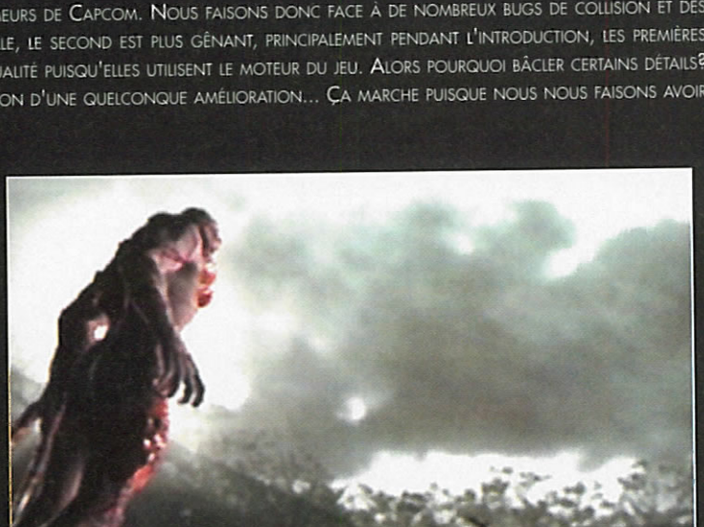
Feindre la perfection est une habitude lassante souvent présente chez les programmeurs de Capcom. Nous faisons donc face à de nombreux bugs de collision et des synthèses très mal compressées. Le premier cas est pardonnable vu la qualité visuelle, le second est plus gênant, principalement pendant l'introduction, les premières minutes de jeu étant capitales. Aucune inquiétude, les suivantes sont d'excellente qualité puisqu'elles utilisent le moteur du jeu. Alors pourquoi bâcler certains détails? Evidemment pour nous offrir un meilleur cru l'année prochaine et donner l'impression d'une quelconque amélioration... Ça marche puisque nous nous faisons avoir depuis le premier volet sur PS1.











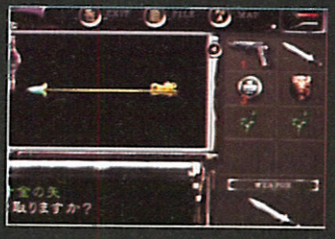


Il paraît qu'ils ont changé 70% du jeu. C'est pas flagrant... sauf graphiquement.

Sherlock Holmes

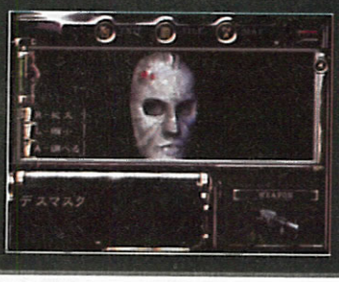
La série des Bio Hazard est aussi bien réputée pour son ambiance que pour ses nombreuses énigmes bidon. Et cette réédition ne déroge pas à la règle. Vous devrez à nouveau retrouver les yeux du tigre (Jean-Claude ?), débloquer le fusil à pompe, chercher une fausse clé pour récupérer celle piégée et j'en passe. Certaines sont inédites, mais dans l'ensemble, nous sommes habitués. En revanche, le syndrome, identique à celui des Tomb Raider, qui consiste à trouver un médaillon dans la partie Est de la maison permettant d'ouvrir un coffre dans sa partie Ouest, commence à lasser. Assez des parcours du combattant pour un simple objet ne servant qu'à augmenter bêtement la durée de vie.







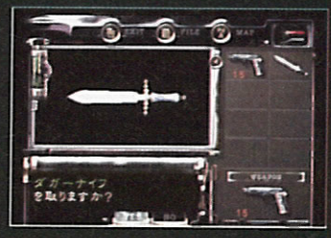




Apocalypse Now

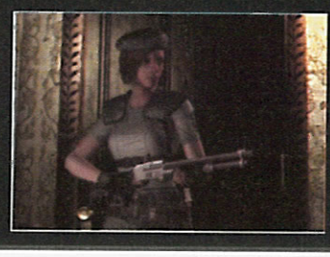
Du pistolet de base en passant par le lance-grenade, le fusil à pompe ou le non moins connu Magnum, Capcom a tout mis en œuvre pour que le lynchage de zombies se fasse dans les meilleures conditions possibles. Ajoutez à cela diverses armes secondaires comme le couteau de survie ou la grenade que l'on coince dans les bouches pour mieux apprécier les éclats de cervelle et vous obtenez l'épisode le plus riche dans ce domaine. Même si à force nous sommes habitués, on regrette toujours l'impossibilité de bouger tout en tirant ou de faire des distributions gratuites de coups de pieds au cul (comme le disait si bien ce cher tonton Alex).











remaniement graphique et pourtant, Capcom s'est amusé à nous programmer de nouveaux locataires. Vous connaissiez le zombie classique, le hunter menaçant ou encore les requins et le Tyran. Mais ajoutez à cela des zombies capables de courir et qui ne se contentent pas de mordre mais bien de vous en coller une en pleine face, et vous commencerez réellement à paniquer à chaque avancée dans le jeu. De plus, ces derniers sont extrêmement intelligents et vous repèrent au bruit. Bref, si vous entrez dans une grande pièce et que vous entendez une personne courir, un simple conseil



Encore une fois, les nouveaux angles de vue sont excellents.



Attention derrière toi, c'est horrible.



Yes, à moi Jill en mini jupe.



J'crois que je suis amoureux !

: déguerpissez. Passionné de films d'horreur, c'est bien la seconde fois où je tremble le pad en mains. La première étant Silent Hill. Sinon, vous découvrirez une superbe chimère, un autre zombie gigantesque, des corbeaux plus en forme que jamais et Lisa. Désolé, je ne peux vous en dire plus. Rien ne sert de gâcher la surprise. En tout cas, si vous n'avez jamais sursauté ou évité d'ouvrir une porte en jouant à un Resident Evil, cette version vous fera diamétralement changer d'avis.

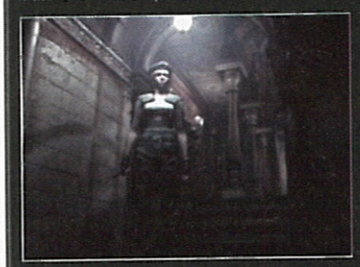
Epilogue

Outre les quelques imperfections habituelles de Capcom, on ne peut dénigrer cette réédition. Certains s'achèteront une Cube rien que pour y jouer et ils en seront récompensés. J'avais certains a priori qui se sont vite dissipés les heures passant. Puis, en attendant la version Zero et le dernier volet, il n'y a rien de transcendant dans ce domaine. On a beau chipoter, l'équipe de programmation a fait de l'excellent travail. Encore une fois, nous avons bien du mal à trouver les soi-disant 70% remaniés. Mais en ce qui concerne les graphismes, les nouveaux venus et l'ambiance générale, on ne peut que les féliciter. Patientez, sa sortie européenne ne devrait plus trop tarder.

Kyo

Limelight

La principale qualité du jeu, outre ses décors, est la richesse de son éclairage. Extérieur comme intérieur, on atteint un degré de réalisme saisissant. De l'ombre portée sur les murs à une simple bougie éclairant une pièce, les programmeurs ont réalisé un travail exemplaire et minutieux comme on en voit peu souvent. Silent Hill 2 était bon, Biohazard se situe deux crans au-dessus.











Siffler pour ameuter des chiens et ainsi ramasser un collier cachant un médaillon transformable en clé, il n'y avait que Capcom pour avoir une telle imagination.



Passe devant, on te suit.

Les autres avis

Enfin une idée qu'elle est bonne. Le remake est un concept excellent qui devrait être imposé à tous les vieux jeux cultes, à condition bien sûr d'atteindre la magnificence de ce biohazard. Ce faux nouveau Resident est une tuerie, beau comme un camion et angoissant comme un Kyo en période de bouclage. Une obligation.

Tchox

18/20

Dire que Biohazard Rebirth est incontournable sur GameCube est d'une évidence atterrante : pendant six mois le titre a presque été la raison de vivre de la console. Un jeu à la fois superbe et exclusif, c'est ce dont la Cube avait besoin pour se faire un vrai nom. On n'attend plus que le Zero, afin de profiter d'une vraie nouveauté.

Fab

18/20

Le premier épisode de Resident Evil est considéré par les connaisseurs comme étant le meilleur de la saga, alors avec la refonte graphique totale qui a été effectuée, cette renaissance devient tout simplement indispensable.

PES

19/20

18/20

Réalisation

Malgré les nombreux bugs qui peuvent irriter notre âme de joueur, le visuel est d'une perfection rare. Le pré-calculé n'aura jamais été aussi réaliste et prouve bien que la 3D n'est pas obligatoire pour plaire au grand public. On en redemande. **I9**

Jouabilité

On remarque des déplacements légèrement plus lourds, mais dans l'ensemble, ça reste du BioHazard. L'ergonomie du pad est excellente pour ce genre de produits. **I7**

Durée de vie

Aurez-vous le courage de le recommencer ? Sans doute oui, grâce au superbe costume de Jill. Mais en ligne droite, vous ne dépasserez pas les douze heures. La seconde fois, vous le finirez en moins de trois pour obtenir le lance-grenade. **I4**

Bande-son

Capcom et Konami se sont dotés d'excellents compositeurs pour leurs Survival-Horror respectifs. L'ambiance générale de biohazard est exemplaire. Sursauts garantis, ce qui n'était pas toujours le cas des anciens chapitres. **I7**

Rave Groove Adventure



Ah, les aléas de la vie, et plus particulièrement de la rédaction sont pleins de surprise ! C'est quand on s'y attend le moins qu'on vous file des trucs sur lesquels vous n'auriez jamais pensé devoir poser les pattes. C'est ce qui vient justement de m'arriver aujourd'hui, avec le test de Rave Groove Adventure (dont je n'avais jamais entendu parler) sur deux pages, dont j'ai hérité avec fierté. Mais bon, on va pas se plaindre hein ? Ça me fait plaisir de vous faire plaisir... (mais quel fayot ce Kay ! !)

Editeur :	Konami
Concepteur :	Konami
Nombre de joueurs :	1 à 4
Genre :	Baston
Prix moyen :	90 euros
Site internet :	www.konami.com

Qui aurait pu prévoir qu'en ce mardi matin , alors que je m'apprêtais à boucler ce numéro de Cubezone, le Kyo se pointerait devant mes yeux éblouis par sa personne en me proposant un test de dernière minute. Le fourbe me demanda alors sournoisement si j'avais aimé Power Stone. " Bien sûr ", m'empressais-je de répondre ! Et c'est là qu'il me lâcha un grand sourire se passant de commentaire, qui voulait très clairement dire " Youpi, j'ai trouvé un pigeon qui va me faire un deux pages sur un jeu que personne n'attend et dont personne n'a entendu parler ! ". C'est quand j'ai vu ce sourire d'habitude incompatible avec le faciès du rédac' chef que j'ai compris que je venais de me faire entuber. Triste monde j'vous jure !



J'invoque le dragon sacré... si si, c'est un dragon, ça !

Here come's a new challenger !

Rave Groove Adventure est un jeu de baston s'apparentant fortement à la série des Power Stone, tant il reprend le système de combat et l'aspect " bourrin ". A croire que tous les jeux de tape sur Cube fonctionnent



Pan pan pan, ça tire dans tous les sens !



La caméra prend du recul par rapport à l'action, mais pas toujours judicieusement



Les effets de lumière sont des plus réussis

Oh, les belles gueules ! !

Le moins que l'on puisse dire, c'est que le character designer n'a pas un coup de crayon de tapette ! ! Il faut dire aussi que (selon les dires du Doc) Rave Groove Adventure s'inspire d'une série très populaire au Japon. Les dessins lors des préludes au combat ainsi que lors de l'intro ne pouvaient en ce cas qu'être admirables. Oui, sur les artworks, les persos sont pour la plupart charismatiques, ce qui n'est pas trop le cas lors des phases de combat. Dommage...











Regardez-moi ça, c'est carrément une invitation à lui botter les fesses !



Oh ben c'est marrant ça, il a le fouet à Ivy...



Après le coup du parapluie, voilà le coup du marteau. Matez bien la pose du gars...



Il se croit dans Terminator 2... la classe en moins



Tiens, prends ça dans ta gueule !

avec ce système (il n'y a qu'à voir Smash Bros). Vous commencez donc le jeu avec un choix de cinq persos en mode Story (tous les autres au nombre de huit sont sélectionnables dès le départ en Free Mode), ce qui donne un nombre très faible de combattants, puis, après une courte mise en scène mettant face à face votre héros à son (ou ses) opposant, vous prenez place dans l'arène (des arènes qui, soit dit en passant, ne sont pas terribles graphiquement et peu nombreuses). Et c'est à partir de là que tout va très vite ! Vous enchaînez les coups sans vraiment réfléchir, récupérerez différentes armes que vous trouverez dans des caisses présentes dans l'arène, ou les volerez carrément à vos adversaires. Vous pourrez également récolter des runes de différentes couleurs vous conférant des aptitudes spéciales, comme enflammer l'adversaire quand vous le tapez ou encore devenir invisible. Vous aurez aussi à disposition une barre de puissance permettant de déclencher un pouvoir spécial selon l'arme dont vous disposerez. Epée, marteau, flingue, poing américain, bref, tout ce qu'il faut pour bien se taper sur le gueule !



Un effet de bullet time sera présent à chaque fin de combat

avis

Si Power Stone pouvait se targuer d'être intéressant pour sa grande interactivité avec les décors et son fun à plusieurs, Rave peut se targuer d'en être un ersatz bâclé. Aucune interactivité, quelques coups, des décors pauvres, des héros bien modélisés mais mal animés et un ennui constant.

Kyo

09/20



Le perso avec qui j'ai pris le plus de plaisir à jouer. Allez savoir pourquoi !

Power Stone 3 ? ?

Que nenni ! ! Car bien que Rave Groove Adventure en reprenne certains aspects, il n'arrive pas au genoux de ce dernier. Pourquoi donc ? Tout simplement car il lui manque du fun (un des aspects les plus attrayants de Power Stone), une technique digne de la GameCube, et qu'il manque cruellement d'intérêt. En le finissant une première fois, vous ne débloquerez aucun perso et n'aurez pas franchement envie de vous y réessayer, sauf peut-être pour voir tous les pouvoirs ou pour vous y essayer avec des potes. Mais dans le meilleur des cas, vous vous défoulerez dessus pendant une journée pour ensuite l'oublier au fin fond de votre armoire. Triste monde j'vous jure !

Kayron



Ce stage est pour le moins étrange



Certains pouvoirs sont impressionnants

11/20

Réalisation

Franchement, on était en droit d'attendre beaucoup mieux d'un jeu GameCube. Les graphismes ne sont vraiment pas ce qui se fait de mieux en la matière et ne font pas honneur à la dernière-née de Nintendo. Les mouvements de personnages sont pour la plupart assez convaincants, mais au final, il n'y a rien qui nous foute le cul par terre.

12

Jouabilité

Pas grand-chose à redire sur ce plan-là. Comme dans tout jeu de baston 3D, il vous faudra un certain temps d'adaptation et une fois les bases de combat apprises, les coups s'enchaînent sans trop de mal. Il y juste le fait que votre perso glisse lorsque vous effectuez un demi-tour rapide, ce qui peut en déstabiliser quelques-uns.

13

Durée de vie

LE gros point faible du jeu. Le finir une première fois vous prendra un peu moins de vingt minutes, et cela m'étonnerait que vous ayez envie d'y retourner ensuite. De plus, le faible nombre de persos ne fait que réduire une durée de vie déjà peu impressionnante.

05

Bande-Son

Sur ce plan-là, on ne peut pas dire que se soit mauvais. Les musiques lors des combats sont assez sympa, bien que répétitives et lassantes à force. Les voix des protagonistes sont de bonne facture et rendent le tout un peu plus vivant. Pareil pour les bruitages qui varient selon l'arme dont vous disposerez.

14

Test import

007 Agent Under Fire



Mis à part GoldenEye (que je n'ai pas du tout aimé d'ailleurs, mais c'est personnel) les jeux du célèbre agent n'ont pas vraiment été des chefs-d'œuvre. Ce nouvel opus ne déroge pas à la règle, non ce n'est pas un chef-d'œuvre, mais il est loin d'être mauvais. Cet "Agent Under Fire" a été une très bonne surprise. Je me suis vraiment éclaté, à votre tour maintenant de vous laisser convaincre...

Editeur :	Electronic Arts
Concepteur :	EA Games
Nombre de joueurs :	1 à 4
Genre :	FPS
Prix moyen :	110 euros
Site Internet :	www.007.ea.com



Ce petit appareil se révèlera très utile durant votre partie.

Déjà disponible sur PlayStation2, cet Agent Under Fire (Espion Pour Cible) arrive sur "le" GameCube en version américaine. Nombre d'entre vous ont adoré GoldenEye sur N64, c'est normal : il est classé parmi les meilleurs. Honnêtement, on ne s'attendait pas à ce qu'il soit aussi bon, car même s'il ne l'égale pas, on s'éclate vraiment avec "Agent Under Fire". Comme vous l'avez remarqué et comme c'est devenu la grande tradition, les développeurs ont opté pour un FPS avec la possibilité de piloter les dernières inventions de Q, mais ça, ce n'est pas nouveau dans le genre.

Pas évident à manier

Le GameCube disposant de deux joysticks, c'est avec ceux-ci que vous dirigerez notre célèbre agent. Mais un problème survient lorsque l'on veut changer d'arme en pleine action, en effet il s'agit d'appuyer sur la croix directionnelle : haut et bas pour changer d'arme, droite et gauche pour utiliser les gadgets (grappin, laser, télécommande, décodeur, appareil photo...). De plus, le clavier n'étant pas encore disponible, vous devrez vous contenter du pad.



Voici la fameuse BM en question...

Dans l'esprit

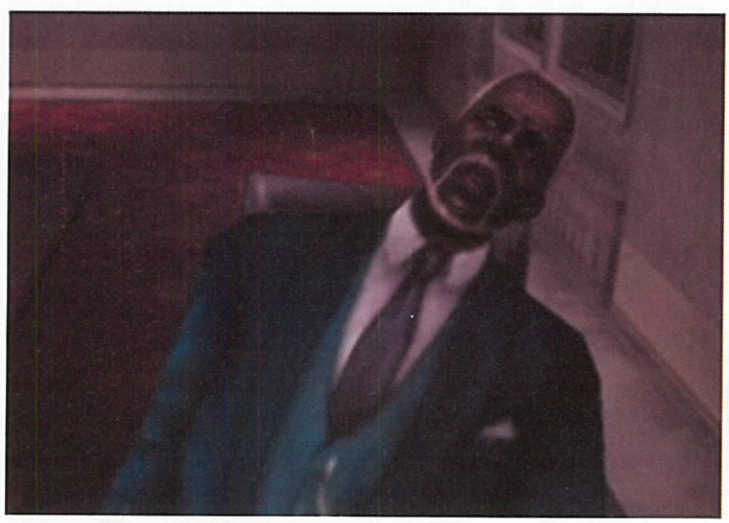
En plus des traditionnels gadgets et des voitures jouables, vous retrouverez d'autres éléments propres à la série, comme la présence de la gent féminine, eh oui, que serait James Bond sans toutes ces femmes autour de lui ? Au programme, vous visiterez plusieurs pays divisés en plusieurs missions à chaque fois. Comme vous le savez, notre agent ne fait jamais dans la finesse, ses passages sont toujours accompagnés d'un déluge d'explosions et d'un nombre incalculable de morts. Les développeurs ont ainsi ajouté un peu partout dans les niveaux des caisses accrochées à des câbles, que vous pouvez sectionner en tirant dessus ou encore des barils de carburant qui se révèlent pratiques quand une horde de sbires vous assaillent. Comme je le disais un peu plus haut, les véhicules seront au



Ne serait-ce pas notre cher Pierce Brosnan ?



Cette fois, vous n'êtes pas au volant, vous vous occupez des méchants.



Ce genre de scène est fréquent dans un James Bond...



Ici, vous devez utiliser votre grappin.



On rencontre de drôles de gens dans les douches...



Il pense vraiment à tout ce Q...

programme, vous conduirez une BMW (je ne me rappelle plus le modèle, mais on s'en fout) - dotée de toute la panoplie du parfait agent secret -, une dont je ne connais pas la marque mais soyez sûr(e)s qu'elle est prestigieuse, et un char d'assaut dont vous ne contrôlerez que la partie armement. Agent Under Fire est un bon petit jeu, on s'éclate vraiment, il est juste dommage qu'on puisse finir le mode solo en moins de deux heures. Évidemment, vous devrez récupérer toutes les médailles d'or ainsi que tous les secrets pour le finir à 100%, ce qui rallonge un peu la durée de vie. Un mode multijoueur est également disponible, jouable à quatre et, même si les arènes ne sont pas très vastes, la réalisation est honnête. Si vous êtes fans de GoldenEye, ce jeu devrait vous satisfaire.

James Wuz



Sauter par-dessus une rivière en voiture, voilà le programme que vous propose Agent Under Fire.



Au moins celui-là, il ne plante pas ! (ND Pa Ming le maquettiste : Mon rêve : dégommer mon ordi à coups de sulfateuse quand il plante...)



Moi, je suis la voiture volante au-dessus de l'explosion...

avis

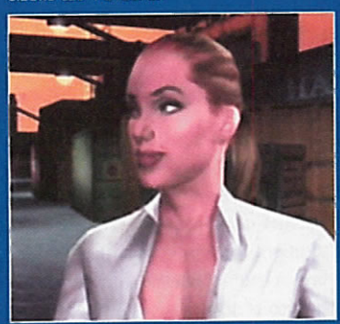
Il n'est pas encore là, le GoldenEye de la Cube ! C'est vrai, cet Espion pour cible n'est pas mal notamment grâce à la variété d'actions qu'il propose (c'est James quand même), mais malgré tout, je ne suis pas convaincu. Les graphismes manquent un poil de "vie" et la vue des balles qui sortent des armes a le don de me saouler. En plus, il est court. Ouaif, bof..

Tchox

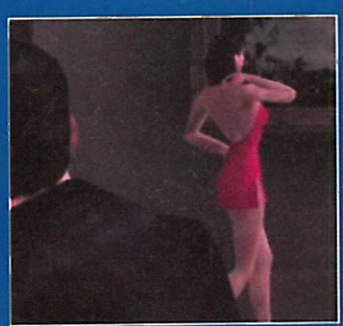
14/20

Il n'en rate jamais une !

Pour vous montrer que je ne vous raconte pas d'histoires au sujet de la présence féminine dans ce jeu, voici quelques images pour vous en convaincre. Généralement, les scènes de rencontres sont accompagnées de quelques phrases subtiles dont seul Mister Bond a le secret. En revanche, pas de scènes sexuelles dans ce jeu (Hmm...), elles ne sont même pas implicites, vous êtes prévenus messieurs les voyeurs.











Cette scène ne vous rappelle rien ?

14/20

Réalisation

La plupart des niveaux sont chouette, on reconnaît facilement l'actuel James Bond et les ralentissements sont très peu nombreux. On regrettera juste que, comme dans GoldenEye, on voie les balles sortir du flingue, et ça, c'est vraiment horrible.

16

Jouabilité

Comme vous le savez, rien ne remplace un clavier pour ce genre de jeu, mais bon, vu qu'il n'est pas encore disponible, on fait avec ce que l'on a, à savoir un pad GameCube. En pleine séance de Gunfight, il n'est pas évident d'accéder à l'arme de son choix à cause de la petite croix, mais on se dit qu'ils n'avaient pas trop le choix chez EA...

14

Durée de vie

Le mode solo n'est pas très long, mais avoir toutes les médailles d'or vous prendra un peu plus de temps... Le multijoueur arrive un peu comme le mode salvateur...

14

Bande-son

Il n'y a pas de musique pendant la partie, sinon il reste le thème principal de la série. Les bruitages quant à eux sont de très bonne facture, il vous faudra par ailleurs être attentifs aux différents sons pour ne pas vous laisser prendre dans certains pièges.

17

Test import

Madden NFL 2002



Aahhh !! Le foot américain made in Bush Land, c'est tout un poème ; au-delà de la brutalité que dégage ce sport de non-violent, il existe une véritable culture tactique, qui, une fois maîtrisée, peut provoquer chez les joueurs que nous sommes, une certaine jouissance, à condition de dépasser le concept premier de ce sport et qui est à mon humble avis un préjugé très peu révélateur de la quintessence même du football américain.

Editeur :	Electronic Arts
Conception :	Electronic Arts
Nb de joueurs :	1-4
Prix moyen constaté :	60 euros
Site internet :	www.easports.com



Comme si ce sport n'était pas assez violent, ce joueur essaie lui-même de se décrocher la tête.

La série des Maddens existe déjà sur le marché du soft pour console et PC depuis longtemps et a fait comme qui dirait son trou au sein du marché mondial. Electronic Arts, qui n'est plus à citer, tant cette maison d'édition fait maintenant partie des meubles, nous abreuve chaque année de ses séries phares, qui comme tout le monde le sait bien sont de natures inégales. La série des Maddens semble quant à elle traverser les âges et rester en marge de l'impécuniosité avérée des titres d'EA Sports.

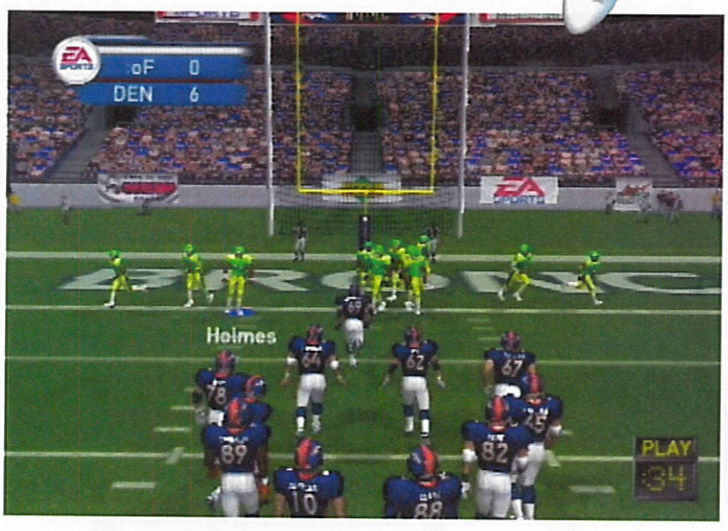
Mais alors pourquoi ?

Pour rentrer dans le lard, comme on pourrait dire vulgairement, ce jeu est une des vitrines de la firme nord-américaine et ce pour les différentes raisons que je vais souligner pas plus tard que tout de suite. Premièrement, d'un point de vue graphique le jeu n'a rien à envier aux autres Maddens dupliqués sur les nombreuses consoles qui peuplent maintenant le marché du hardware. En effet, les graphismes sont fins et il n'est pas difficile de jouer sur la carte de l'anthropomorphisme tant les joueurs sont réalistes et bougent de manière très convaincante.

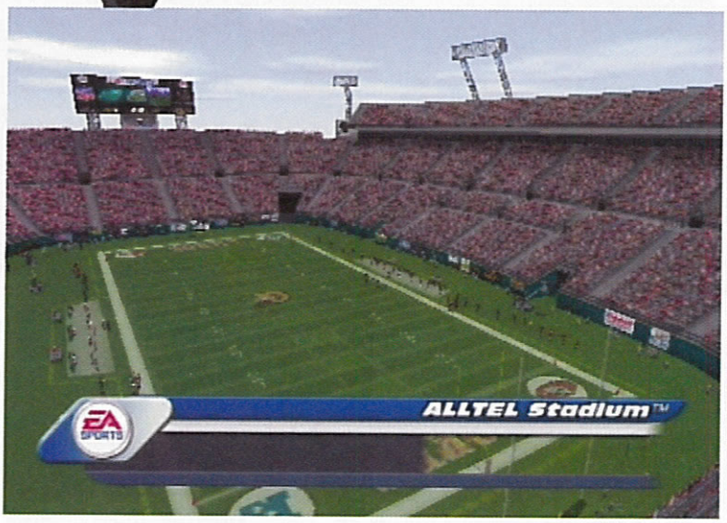
En ce qui concerne le gameplay, il faudra d'abord vous habituer au pad Nintendo, qui, même bien conçu, vous donnera du fil à retordre quant à la position un peu bizarroïde des touches ; mais une fois dépassé ce petit détail, la jouabilité vous paraîtra finalement bien conçue et fortement intuitive. Les différents modes que propose le jeu relève de fort belle manière ce soft ; en effet, outre le match d'exhibition très classique, le jeu vous propose un mode carrière pas tiré par la chevelure de Samson, et les nombreuses saisons qu'il vous offre ne seront pas de trop pour espérer glaner le trophée suprême qu'est le Superbowl ! En ce qui concerne l'ambiance, Madden 2002 n'est pas en reste, les pom-pom girls, les entraîneurs énervés, le public chaud comme une bouillotte et les plaquages tonitruants vous plongeront sans problème dans l'enfer des rencontres de la NFL (la ligue améri-



Voici les stats des équipes.



Les joueurs se mettent en position.



Petite présentation du stade qui est très bien modélisé...



Réception délicate.



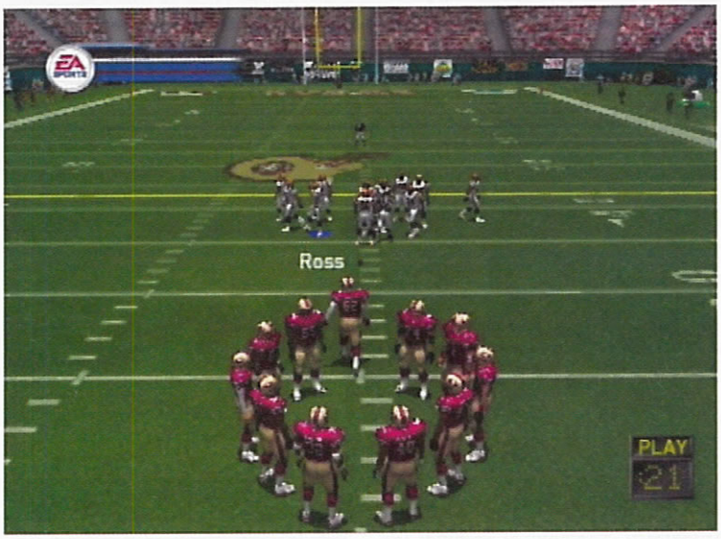
Il est beau le coach !

avis

Certes le foot ricain n'est pas un sport très convoité dans nos foyers. L'aspect gladiateur et hautement stratégique en fait un sport réservé à un public averti. Mais force est de constater l'excellence de sa réalisation, la simplicité (relative) de ses menus et le fun à deux joueurs. Mais bon, c'est comme les pizzas à la choucroute, faut aimer...

Tchox

I6/20



L'équipe se concerte pour savoir quelle stratégie il faut employer.



Pour qui la calebasse ?

caine de football américain).

stades ne bénéficient toujours pas du même soin appliqué aux protagonistes sur la pelouse ; et point relativement important pour tous les fans du ballon ovale avec couture, ce jeu aussi bien réalisé soit-il, ne vaudra jamais le NFL Fever de Microsoft sur la Xbox. Mais cela reste quand même une belle réussite.

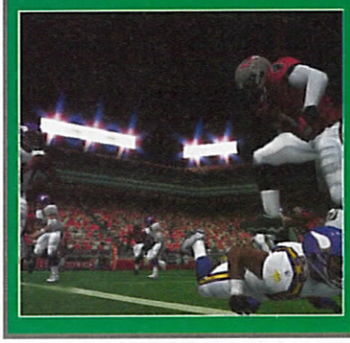
FENDER.

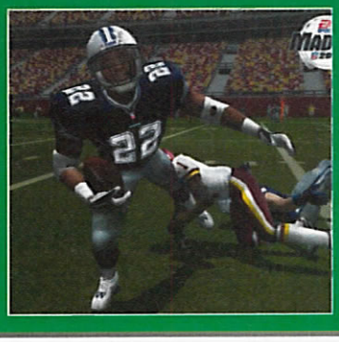
Un monde de brutes !

Comme ces images le prouvent, le football américain est loin de faire dans la dentelle en ce qui concerne les différentes phases de jeu. Les plaquages sont monstrueux, les blessures le sont aussi. Ames sensibles s'abstenir, sinon, pour ceux qui aiment les rapports biens musclés, ce jeu est fait pour vous ! !









Pour conclure...

Je n'aurais que peu d'avis défavorable à émettre tant le jeu d'Electronic Arts est une belle réussite dans le domaine sportif : réalisme, réalisation plus que correcte, ambiance sonore et visuelle proche de la réalité. S'il fallait vraiment chercher la petite bête, je dirais que ce jeu de sport, comme beaucoup d'autres, souffre de sempiternels maux : le public est toujours une infâme bouillie en 2D, et les



Admirez les stats et surtout le niveau de détails sur le joueur !



Décidément, ils ne savent pas où mettre leurs mains ces vilains !

I5/20

Réalisation

Le jeu bénéficie comme sur les autres supports du soin particulier apporté aux graphismes. Ahhh !... le savoir faire EA Sports. Le jeu est relativement soigné !

I5

Jouabilité

Les touches du pad sont bien pensées, la jouabilité est excellente, les joueurs réagissent au quart de tour, l'animation est sans saccade ; c'est du bon boulot.

I5

Durée de vie

Si vous êtes fans de ce sport, le jeu vous régalera par ses options et ses menus divers ; au moins jusqu'en 2003.

I6

Bande-son

L'ambiance est correcte et respecte à la lettre les rencontres très, très hot de la NFL. Rien à redire, les stades sont vivants et les gladiateurs des temps modernes ne demandent que ça pour se motiver !

I4

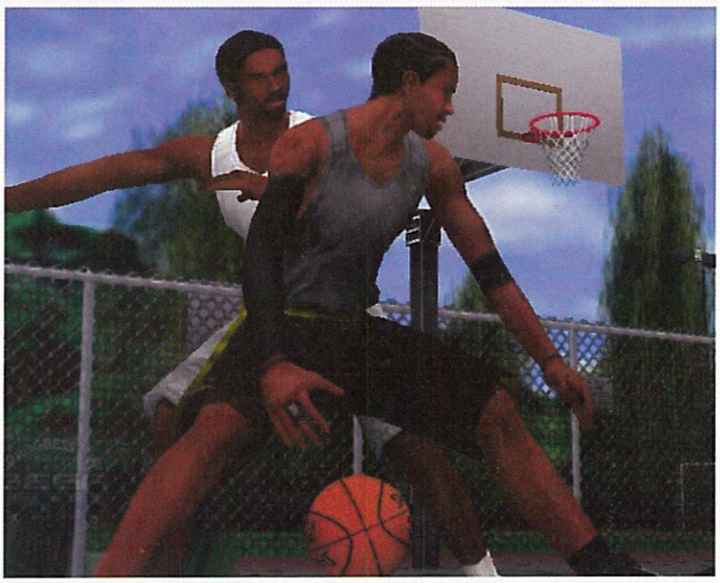
Test import

NBA 2K2



Vince, Michael, Allen, Kobe, Shaq, Kevin, Gary, Hakeem, Tariq, Tony, David, Horace, Alonzo, Kenny, Fender, Kyo, Jul, Tchox, Seb...mais quelle bande de joyeux drilles a bien pu se cacher sur cette liste très exhaustive de quelques grands prénoms de la NBA ? Mais non Kyo, c'est pas David (arrête de regarder Meuuuh 6 !!). Sachez aussi que je me cite deux fois (quel narcissisme !!). Le but de ce jeu est aussi simple que débile, il suffit d'attribuer un nom de basketteur ultraconnu sur la liste qui précède.

Editeur :	Sega
Conception :	Sega Sports
Nb de joueurs :	1-4 joueurs



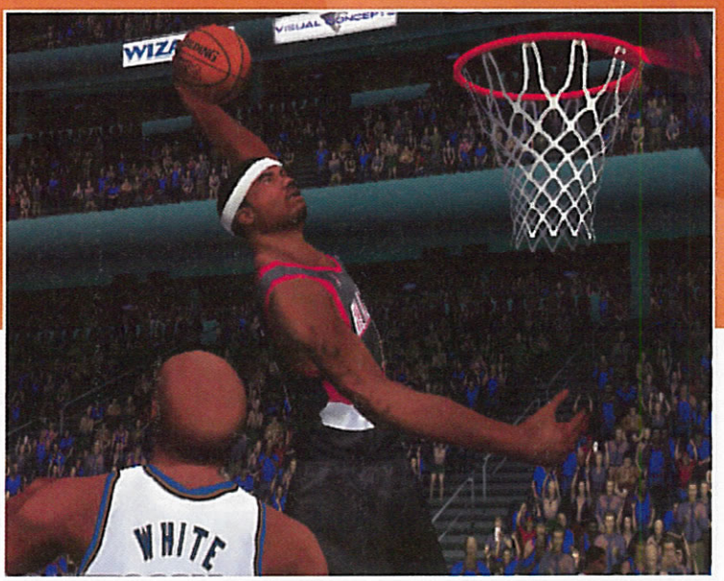
Allen face à Kobe, c'est hot !



Tentez des gestes de folie !

Tout le monde descend !

Restons sérieux deux petites minutes, et parlons avec respect de ce titre-phare des sieurs de chez Sega Sports sachant que le jeu survolait auparavant la concurrence et s'était installé comme référence ultime en matière de simulation de basket. Sachez dès maintenant, et je sais que les mots qui vont suivre vont en décevoir plus d'un ; si NBA 2K, qui par le passé s'était fait connaître sur la désormais défunte Dreamcast, plombait la majorité des autres titres de sport et de simu de basket, ce n'est malheureusement plus le cas aujourd'hui. La concurrence ayant depuis aiguisé ses crocs acérés, et le portage de cette version 2K2 sur les autres supports tels que la Box (cuisant échec du reste !) ont en effet accéléré la chute de ce mythique jeu.



Rasheed Wallace en pleine bourre.



Les feintes de corps sont présentes.

Les raisons du déclin.

Outre les raisons évoquées un peu plus haut, NBA 2K2 souffre aussi et surtout de maux purement intrinsèques. La réalisation d'ensemble est tout juste passable, les graphismes sont eux aussi tout justes acceptables (la version Dream est peut-être même un ton au-dessus !), les actions de passes sont tout simplement hilarantes (on dirait une bande d'orangs-outangs jouant à la passe à dix !), les plans de caméra pendant les phases de shoot sont irréalistes (on voit à peine si le ballon est rentré dans le panier ; un conseil, écoutez la réaction du public pour savoir si vous avez marqué !). près tout cela, n'allez pas me demander d'être content d'un tel florilège d'erreurs, là, c'est tout bonnement inexcusable ! Les seules raisons qui pourraient me remettre d'un tel choc se résument au simple menu qui nous propose, il est vrai, pas mal de choix et d'options intéressantes comme un mode Customize qui vous permet de réaliser vos délires les plus cocasses en inventant des joueurs surdimensionnés, gros, laids, fins, bref presque un jeu dans le jeu. Le mode carrière n'est pas non plus dénué d'un quelconque intérêt en vous proposant quelques décen-



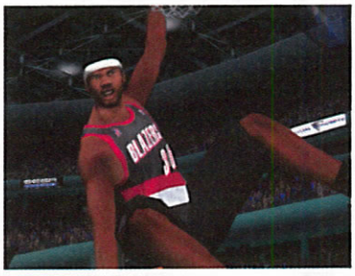
Un all-stars du passé.



Jouez-vous des adversaires !



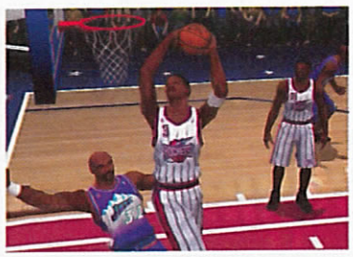
À droite ou à gauche ?



Sacrée Rasheed ! !



Quelle rage, il va bouffer le panier ou quoi ?



Malone en difficulté !

avis

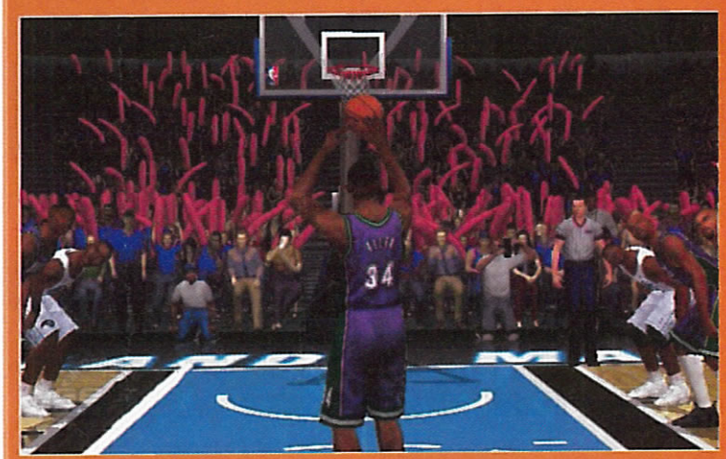
Mouais... NBA 2K2 n'est pas le chef-d'œuvre du basket sur console. Certes, le jeu n'est pas dépourvu de qualités, mais cela ne suffit pas à en faire un hit incontournable. Cependant, les fans de la première heure du ballon orange devraient passer un bon moment avec ce soft.

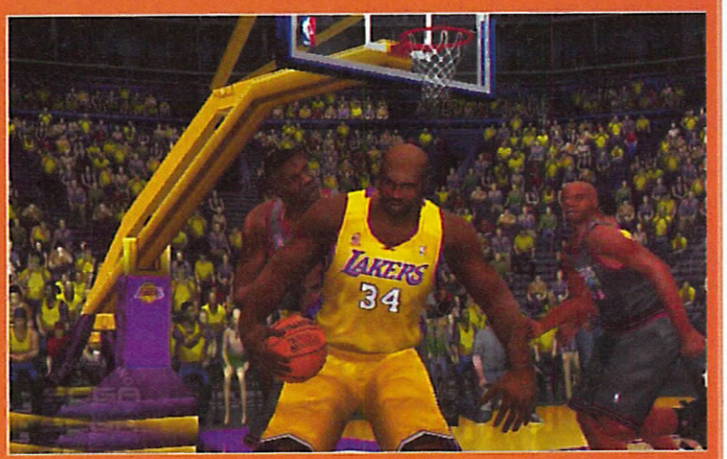
Kayron

10/20

Ambiance, ambiance....

La particularité même des sports américains n'est autre que le spectacle, le show à l'état pur ; les parties sont endiablées, les commentateurs déchaînés, les girls sulfureuses et le public est bon enfant. Pour les photos des filles vous repasserez : à la place vous n'aurez droit qu'à une phase de déconcentration pendant un lancer franc, et une photo de Shaquille O'neal en pleine action ; c'est déjà pas si mal ! !



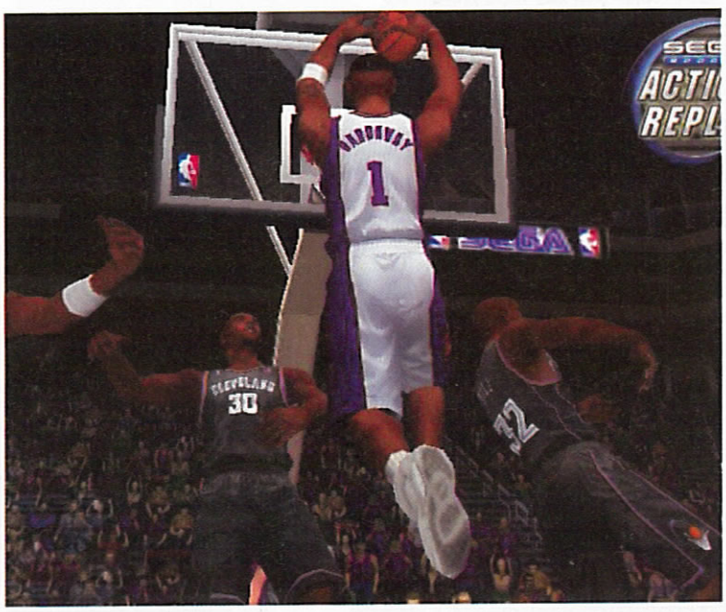


nies à la tête d'une des franchises de la NBA et en vous abreuvant d'une quantité astronomique de stats.

§ rage § espoir...

Même si l'intertitre peut paraître politiquement incorrect (surtout pour notre ami Corneille, paix à son âme) il n'en demeure pas moins ce qui définit à l'heure actuelle le dépit, le dégoût, la rage qui m'étreint au moment où j'écris ces lignes ; quel gâchis de la part de Sega, qui a mis sur le marché un mythe, mais qui aujourd'hui est usurpé par une conception d'ensemble désastreuse. Essayons tout de même de rester sur une note optimiste et gageons que le cru 2003 pourra redorer le blason apologétique qu'est NBA 2K.

FENDER.



Penny l'homme volant.



Nowitsky l'Allemand volant !

15/20

Réalisation

On reconnaît facilement les joueurs. L'animation, même si elle ne casse pas des briques, n'est pas non plus catastrophique. Quel dommage tout de même que cela n'ait pas inclus plus de soins de la part des concepteurs.

15

Jouabilité

Le pad GameCube est relativement bien exploité, en revanche que de défauts quant à la position de la caméra lors des phases de shoot.

12

Durée de vie

Si vous arrivez à passer au travers des défauts flagrants, ce jeu peut en toute contradiction par rapport au reste vous accrocher pendant de nombreuses heures avec des menus attrayants.

15

Bande-son

La bande sonore du soft ne peine pas du tout, et nous plonge au plus profond des rencontres de la NBA : c'est électrique, chaud, provocateur...

16

Star Wars Rogue Leader

Rogue Squadron 2



Être servis en dernier a parfois du bon. Nous autres Européens attendons le GameCube depuis un bon moment, c'est un fait. Mais maintenant que nous l'avons dans les pattes, voyons le bon côté des choses : pouvoir bénéficier de ce qui se fait de mieux en matière de shoot 3D sur console dès la sortie de la machine de Nintendo, ce n'est pas rien tout de même. De quoi nous consoler de ces longs mois d'attentes et occuper nos mimines le temps que le catalogue de jeu du GameCube s'étoffe un peu plus.

Editeur:	LucasArts
Concepteur :	Factor 5
Genre :	shoot 3D
Nb de joueurs :	1
Prix moyen constaté :	65 euros
Site internet :	www.lucasarts.com

Moult gamers s'accorderont pour le dire : Rogue Squadron II est le titre phare du lancement du GameCube en Europe. Nul doute qu'il s'agit du jeu qui se sera le mieux vendu au cours de ce lancement, et cela n'est pas un hasard. En plus d'être un soft d'exception, Rogue Squadron bénéficie d'une concurrence fébrile en ce qui concerne le line-up de sortie du GameCube. Il y a bien un intéressant Wave Race, un amusant Luigi's Mansion, mais non... décidément, rien de tout ça ne peut sérieusement inquiéter une "killer application" de la trempe de Rogue Squadron II.

Concrètement, ça donne quoi ?

Les qualités de Rogue Squadron II sont multiples, mais, à mon sens, il en est une qui sort vraiment du commun. La première grande force de ce jeu est tout simplement de ne pas décevoir. Pourtant, le soft de LucasArts s'avançait en terrain miné : les adaptations des épisodes de Star Wars nous ont plus souvent habitués à de tristes produits commerciaux dont la valeur vidéoludique était plus qu'approximative. Oubliez ces navrants précédents : Rogue Squadron vous propose à la fois du vrai Star Wars : "du qui donne des frissons



Cette opération de bombardement d'installations impériales est assez délicate.



Attaque en piqué sur une base impériale.



Les petites séquences cinématiques collent parfaitement aux évènements des films : ici, c'est le branle-bas de combat sur Hot.

Le charme des carlingues

L'un des éléments qui a permis le succès de la première trilogie Star Wars est le design audacieux de la plupart des vaisseaux spatiaux. Regardez-moi ces lignes, ces systèmes farfelus d'ailes à géométrie variable (tout à fait inutiles pour les vols dans l'espace, soit dit en passant), ces cockpits de 0,75m3. La modélisation sans faille de ces zincs dans Rogue Squadron II comblera les fans : être aux commande du légendaire X-Wing, du rapide B-Wing, du puissant Y-Wing, ou de l'inégalable Faucon Millenium n'a jamais été aussi jouissif que dans ce jeu.

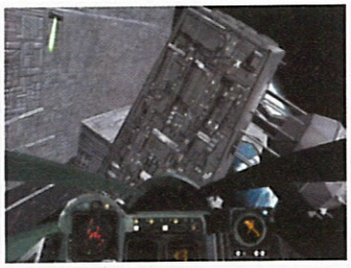












Si je ne fais rien pour redresser la situation je risque de m'écraser comme une... mouche sur ce croiseur.



Au-dessus de l'Etoile noire, les affrontements avec les T-fighters sont violents.



Ce T-fighter n'est pas passé bien loin.

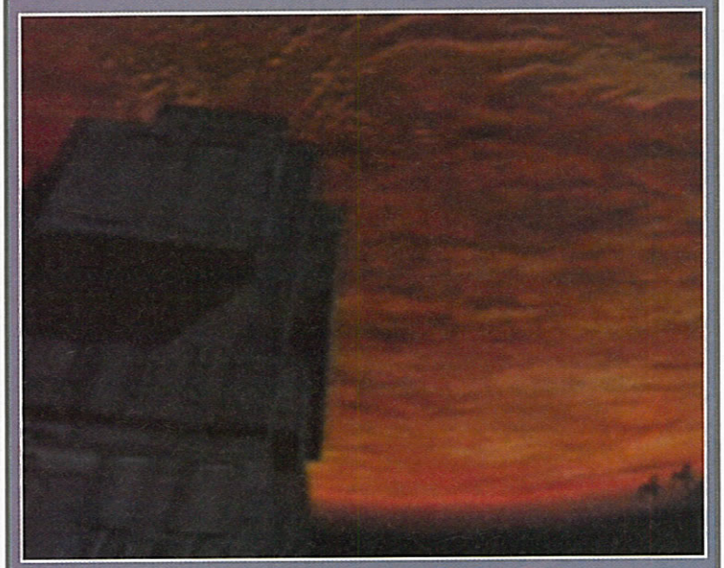
dans le dos", et du vrai jeu : "du qui fait qu'on transpire pad en main".
L'architecture du jeu n'a toutefois rien de surprenant : on choisit une mission avec plusieurs objectifs à remplir de façon chronologique, on jette son dévolu sur un vaisseau si l'on s'est donné les moyens d'avoir le choix (j'éclaircirai en temps voulu cette dernière remarque), et l'on part au combat la fleur au fusil (laser). C'est alors que l'on se rend compte que 199 euros pour une bécane qui arrive à faire tourner ce que l'on a sous les yeux, eh bien ce n'est vraiment pas beaucoup. La modélisation impeccable des vaisseaux, que ce soit en vue interne ou externe, la somptuosité des environnements qui servent de toile de fond aux joutes spatiales, la multitude des éléments affichés à l'écran générant des effets de lumières à gogo, rien n'a été laissé au hasard pour vous en mettre plein les mirettes. Partant du fait que ce travail graphique reste d'une fidélité sans précédent avec le modèle cinématographique que constituent les épisodes 4, 5 et 6 de la saga, on peut en conclure que la qualité est non seulement technique mais aussi artistique. Parachevons ce petit état des lieux technique par la seule ombre au tableau : de petits ralentissements sans



Cette mission d'escorte à travers une nébuleuse est assez simple.

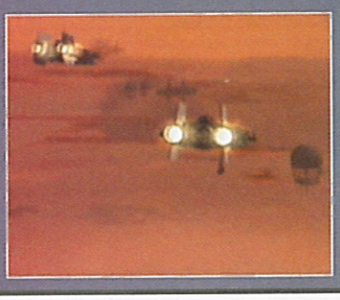
Toiles de fond

La lutte que vous menez contre l'Empire vous amène à combattre dans des lieux variés de la galaxie. On distingue principalement les affrontements à la surface de planètes aux tonalités variées et ceux qui se déroulent dans l'espace le plus profond et le plus sombre. En ce qui concerne le premier type de combat, le relief de la planète en question est un élément décisif qu'il faudra prendre en compte sous peine de finir au sol dans les débris de votre carlingue. Dans l'espace, le risque d'un crash est nettement moins présent, mais une collision avec un chasseur adverse, un croiseur ou un cargo allié n'est pas à éliminer totalement.













Ce passage vous permettra de vous familiariser avec la maniabilité des X-Wings.



Le radar permet de repérer les cibles lorsqu'elles se confondent avec les décors.

grosses incidences qui interviennent lors de certaines missions.

"The force is strong with this one"

Tout le monde sait que l'aspect graphique d'un jeu n'est que la face apparente de l'iceberg. Pour ce qui est de la partie immergée de Rogue Squadron II, celle-ci est susceptible de combler les joueurs les plus exigeants. Le soft propose un gameplay assez simple tirant pleinement parti de l'ergonomie de la Wavebird : les gâchettes permettent de gérer les accélérations, le bouton "A" commande les lasers, le "B" les armes lourdes, "X" les changements de vue, "Y" le radar et enfin la croix directionnelle permet de donner des ordres à votre escadron. Reste le stick analogique gauche faisant office de manche à balai. La plupart des vaisseaux légendaires que vous aurez à piloter ne posent aucun problème de maniement et leur prise en main est immédiate.

Les missions quant à elles se distinguent par leur inégal degré d'intérêt et de difficulté. Elles sont au nombre de quinze dont cinq cachées et à débloquer, mais rassurez-vous, bien que ce nombre puisse paraître peu élevé, il y a de fortes chances pour que certaines d'entre elles vous donnent du fil à retordre et que vous y passiez quelques heures acharnées. Vos premières tentatives vous permettront d'abord de repérer les erreurs à ne pas commettre et les cibles prioritaires. Après, le tout sera d'appliquer du mieux possible les tactiques ainsi élaborées. Ce genre de tâtonnement peut en apparence paraître rebutant, mais ce serait sans compter sur la puissance immersive de Rogue Squadron II.



Les brouillards volumétriques sont du plus bel effet.



De loin, le rendu de l'eau est saisissant. De près, c'est moins évident.



Dans cette mission, les pilotes impériaux sont particulièrement coriaces.

Luke Skywalker : c'est moi

Je ne reviendrai pas sur la qualité graphique du soft, d'autant plus que les photos de ces pages parlent d'elles-mêmes. J'ajouterai seulement que ces somptueux graphismes s'épanouissent dans des missions respectant parfaitement les intrigues stratégiques de la trilogie dans lesquelles les forces de l'Empire et les rebelles s'affrontent sans merci. Autre facteur d'immersion spontanée et totale dans l'univers Star Wars : la bande-son du jeu mêlant thèmes musicaux plus que célèbres, bruitages typiques comme le hurlement sinistre des T-fighters ou l'aboiement sec des lasers, et conversations des pilotes par radio (notons à ce sujet que les voix fran-



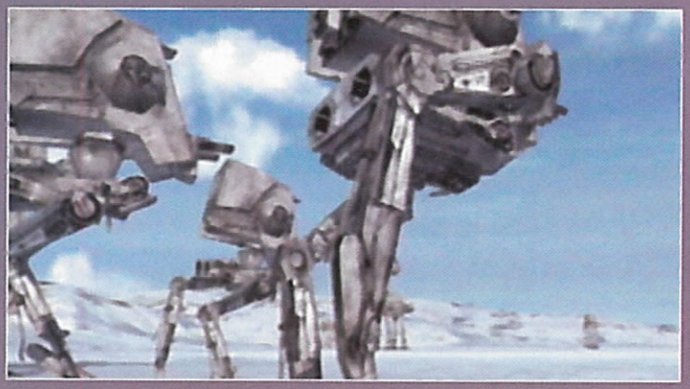
Les T-fighters s'abîment en gerbes de feu avant de voler en éclats.

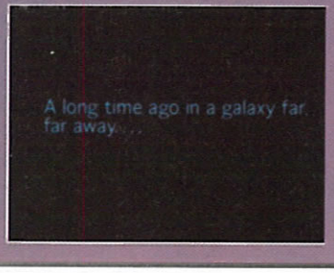
La Star Wars Touch

BIEN QUE ROGUE SQUADRON II PRENNE LA FORME D'UN SHOOT 3D ORDINAIRE, LES CONCEPTEURS SE SONT ARRANGÉS POUR QU'À AUCUN MOMENT DU JEU ON N'OUBLIE QUE L'ON SE TROUVE EN PLEIN DANS L'UNIVERS DE STAR WARS. IL Y A D'ABORD LES MENUS QUI PROPOSENT SANS CESSE COMME TOILE DE FOND LES IMAGES DES SCÈNES LES PLUS MARQUANTES DE LA TRILOGIE. AJOUTONS À CELA LA PRÉSENTATION DES MISSIONS QUI SE PASSE DANS LA VRAIE SALLE DE BRIEFING DES REBELLES AINSI QUE LEUR MISE EN SCÈNE SIMPLE ET EFFICACE AVEC LE MOTEUR DU JEU QUI SUFFIT AMPLEMENT À UNE IMMERSION TOTALE. DU BONHEUR, RIEN QUE DU BONHEUR.













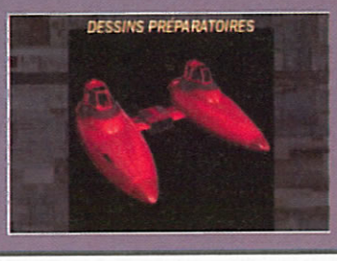
Le cadre des joutes spatiales est la plupart du temps fantastique.

Des bonus à la pelle

Les cinq missions cachées et les vaisseaux prestigieux à débloquer, comme le Faucon Millenium ou le chasseur personnel de Dark Vador himself, constituent la carotte la plus appétissante pour le joueur qui aura décidé de retourner le jeu. Toutefois, de petits bonus mineurs sont également accessibles et on aurait tort de s'en priver. Parmi eux on trouve par exemple les croquis et les modélisations préparatoires ayant servi aux développeurs du jeu. C'est joli, c'est du Star Wars, il n'y a pas de raison que ça ne plaise pas aux fans, ni aux autres d'ailleurs.









Personnellement, ça ne m'est pas arrivé souvent de récupérer des médailles.

çaises, sans être complètement catastrophiques, restent largement en deçà de la version originale). Voilà peut-être la raison pour laquelle les missions les plus prenantes restent celles qui se résument à un affrontement massif entre des dizaines de chasseurs des deux camps sur fond d'immensité spatiale.

Bref, si vous ne deviez en choisir qu'un, ce serait celui-ci, pour peu que vous ne soyez pas allergique aux shoots 3D et que la saga des Star Wars ne vous sorte pas par les oreilles.

Simbad



Ces deux pilotes impériaux savent maintenant qu'on ne fait pas les malins avec les rebelles.



Il faudra prendre votre mal en patience pour venir à bout de ce croiseur.

Les autres avis

Après avoir été déçu par la version japonaise, je me suis tout de même décidé à l'acheter le 3 mai et sachez bien que je regrette l'absence de machine à remonter le temps. C'est un titre que je ne lâche plus tant il respecte la seconde trilogie comme aucun autre. Je maintiens le manque de 3D dans la première mission et l'ennui dans la quatrième. Mais pour le reste, dieu que c'est défoulant et bon.

Kyo

19/20

Depuis le temps que l'on attendait ça ! Star Wars Rogue Leader vous met carrément dans la peau d'un pilote aux commandes d'un X-Wing et d'autres vaisseaux interstellaires. Comme c'est bon, comme j'aime faire péter l'Etoile noire, comment j'voudrais avoir une Cube chez moi...

Kayron

18/20

A l'heure qu'il est, je n'en peux plus d'attendre l'épisode deux, et je me prends pour un vrai Jedi. Et en tant que chevalier, je ne peux passer à côté de ce Rogue Leader, le jeu le plus fidèle à la saga. Pour tout vous dire, je n'ai acheté la GameCube (pour moi, c'est "LA") que pour ce jeu.

Ben

19/20

I7/20

Réalisation

Rogue Squadron II est le soft qui dès le départ montre que le GameCube en a dans le bide. Non seulement le jeu est, techniquement, parfaitement au point, mais rarement auparavant la technique avait autant été au service de l'immersion dans le jeu. De quoi laisser espérer de bien belles choses par la suite.

I7

Jouabilité

Sans pour autant être d'une profondeur énorme, le gameplay suffit largement à s'éclater devant son écran. Les vaisseaux répondent bien et les erreurs de manipulation, rares lors des premières heures de jeu, disparaissent totalement par la suite. Bref, l'incarnation d'un gameplay simple et efficace pour un shoot 3D.

I6

Durée de vie

Vous l'aurez compris, la durée de vie de Rogue Squadron II ne tient pas dans le nombre de ses missions mais plutôt dans leur difficulté. Tout dépend donc de votre niveau. En revanche, quel que soit votre niveau, obtenir une médaille d'or à chaque mission et débloquer tous les bonus devrait vous occuper jusqu'aux prochaines présidentielles.

I6

Bande-son

En ce qui concerne les musiques les concepteurs n'ont pas eu beaucoup de travail : les thèmes originaux, déjà excellents et légendaires, collent merveilleusement bien à l'action. Les bruitages suivent avec brio, mais on regrettera des voix françaises parfois ridicules (la langue de Corneille et le space opéra n'ont jamais fait bon ménage...).

I6

Bloody Roar : Primal Fury



Les voies du marketing sont décidément impénétrables. À sa sortie sur PS2, ce soft s'appelait Bloody Roar 3. Puis vint le jour de la sortie japonaise sur GameCube et le jeu fut rebaptisé Bloody Roar Extreme, sûrement pour faire croire à une vraie suite. Pour des raisons qui m'échappent encore, les têtes pensantes du marketing de chez Activision se sont dites que " cela ferait mieux aux Etats-Unis et en Europe si on l'appelait Bloody Roar Primal Fury ". Et le jeu changea encore de nom. N'empêche qu'ils auront beau essayer de nous embobiner, ce Bloody Roar reste identique à lui-même.

Editeur :	Activision
Concepteur :	Eighteen
Genre :	Baston
Nb de joueurs :	2
Prix moyen constaté :	60 euros
Site internet :	www.tecmo.com



Jusqu'ici, la série des Bloody Roar ne s'était jamais écartée du support " Playstation ". Connue pour son accessibilité et pour le caractère spectaculaire de ses combats agrémentés de métamorphoses bestiales, cette série a su trouver son public parmi les joueurs n'aimant pas se prendre la tête avec des manipulations compliquées et les réfractaires à la série des Tekken. Ne vous faites pas d'illusion, son arrivée sur GameCube ne fait pas de Bloody Roar un jeu nouveau, loin de là.

2 mots du scénario, pour rigoler

Inutile de préciser que le scénario de Bloody Roar, comme celui de n'importe quel jeu de baston, est assez anecdotique. En général, il s'efforce tant bien que mal de justifier un vague tournoi dans lequel chacun des participants à quelque chose à prouver, une fiancée à libérer ou encore un père à venger. Avec Bloody Roar, on apprend que des personnes atteintes de zoanthropie se sont mêlées dans la société humaine. Ce sont en fait des méchants scientifiques à la botte de je ne sais quel gros méchant assoiffé de conquêtes, qui ont créé ces spécimens dans le but de concevoir une armée imbattable... Afin de réinsérer ces messieurs dans la société qui a tendance à les rejeter à cause de leurs pouvoirs terrifiants, un tournoi est organisé (on y arrive). Le vainqueur prendra la tête de cette communauté à part et sera chargé d'assurer la bonne tenue de ses membres ainsi que de contrôler les services qu'elle pourra rendre aux hommes. Eh hop, emballé c'est pesé.



Sous ses airs de premier de la classe, Long est un des personnages les plus balaises du jeu.

Primal Gameplay

Avez-vous remarqué comme l'architecture de la WaveBird inspire plus ou moins les concepteurs de jeu ? Le résultat dans Bloody Roar : Primal Fury n'est pas désa-



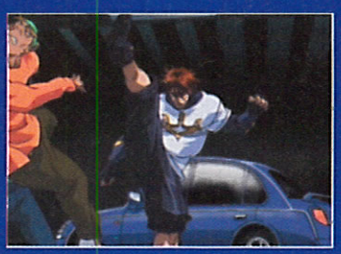
Le design des personnages ne plaira assurément pas à tout le monde.

Bloody Roar en 2D

À L'HEURE OÙ LES CONSOLES 128 BITS S'ÉPANOUISSENT PLEINEMENT ET OÙ LES IMAGES DE SYNTHÈSES SONT PLUS QUE RÉPANDUES DANS LES CINÉMATIQUES DES JEUX VIDÉO, LES CONCEPTEURS DE BLOODY ROAR ONT OPTÉ POUR DE L'ANIMATION TRADITIONNELLE. L'IDÉE N'ÉTAIT PAS MAUVAISE CAR BIEN SOUVENT L'USAGE ABUSIF DE LA 3D FAIT OUBLIER LES INNOMBRABLES QUALITÉS DE LA 2D. LE PROBLÈME EST QU'ICI LES ANIMATEURS N'ONT PAS FAIT BEAUCOUP D'EFFORTS ET QUE LES SÉQUENCES ANIMÉES MANQUENT SINGULIÈREMENT D'INTÉRÊT. QUE CE SOIT POUR LA SÉQUENCE D'INTRODUCTION OU POUR LES FINS DES DIFFÉRENTS PERSONNAGES, CES PASSAGES N'APPORTENT RIEN DE FONDAMENTAL AU JEU. DOMMAGE...









Les métamorphoses donnent lieux à des effets de lumière peu discrets.



Certains personnages sont un peu rigides dans leurs mouvements.



Un caméléon contre un scarabée. Et entre l'éléphant et l'hippopotame, c'est lequel le plus fort ?

gréable. Un bouton pour les coups de pieds (A), un autre pour les coups de poings (B), un pour la garde et les choppes (Y), un pour la transformation (X) et enfin, un dernier pour la transformation " Bête Sanguinaire " (Z). En ce qui concerne les déplacements, vous avez le choix entre la croix (avec les défauts qu'on lui connaît) ou le stick analogique et les gâchettes vous permettront de vous mouvoir sur les côtés. L'avantage de cette configuration est qu'il n'y a pas lieu de s'emmêler les pinceaux. Les prises spéciales et combos sortent facilement, mais leur nombre est toutefois assez restreint. Selon les personnages, il arrive d'ailleurs bien souvent que l'on se borne à utiliser une prise plus efficace que les autres et qui à elle seule peut vous assurer la victoire.

Contrairement à ce que l'on pourrait penser, les transformations bestiales apportent une réelle dimension tactique puisqu'une fois leurs poils revêtus, les combattants doublent leur force et leur capacité à se régénérer. Il est donc primordial de gérer la jauge de " Beast Change " et de se métamorphoser au juste moment pour prendre l'avantage sur son adversaire. Les furies à déclencher sous cette forme ont le mérite d'être impressionnantes et efficaces au point de facilement renverser le cours d'un combat. La transformation en " Hyper Beast " ne propose qu'une version améliorée des pouvoirs de votre première transformation, en contrepartie de quoi vous perdez un peu d'énergie lors de la métamorphose.

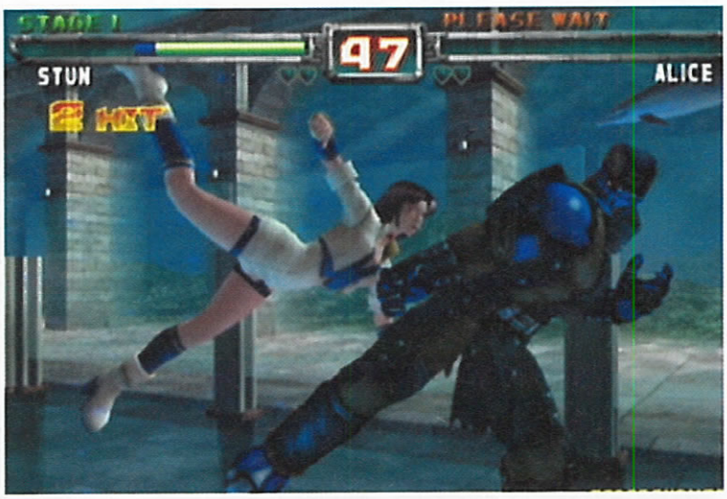
Malgré ces bonnes idées, les combats demeurent bourrins à souhait (ce qui n'est pas un défaut pour tout le monde) et le tapotage intempestif de la mannette donne des résultats concluants...

Beau mais pas top

Le jeu ne comporte aucun gros défaut technique, mais on ne peut s'empêcher de se dire que la puissance de la GameCube n'est pas ici tout à fait honorée (c'est le moins que l'on puisse dire). La modélisation des personnages est à peu près convenable si l'on met de côté le mauvais goût vestimentaire dont ils font preuve, et leurs animations plutôt



Ce scarabée (alias Stun) est l'un des personnages les plus imposants du jeu.



Des combats qui ne sont pas dénués d'un certain sens artistique.



Quelques arènes évoluent au cours des combats : ici, on s'apprête à passer au travers du plancher.





Les " Ring Out " sont rares mais pas impossibles.



De temps en temps, les effets de lumière sont un peu trop exagérés.

Comment ruiner une jauge en beauté

L'efficacité des furies des personnages lorsque ceux-ci ont revêtu leur apparence bestiale n'a d'égal que la débauche graphique qui les accompagne. Outre les effets de lumière que produisent les coups et les impacts, il arrive bien souvent que l'apparence du décor change et que les couleurs passent en négatif. Au final, on ne saisit pas toujours la nature des attaques tant celles-ci sont parfois farfelues, mais on comprend immédiatement que cela va faire sacrément mal.



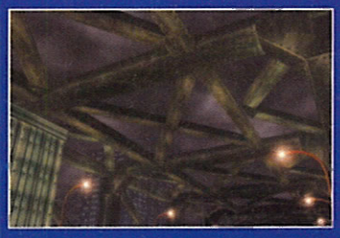






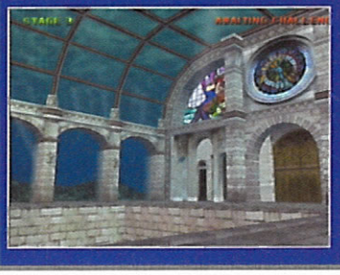
Manque d'inspiration





J'en ai déjà parlé dans mon texte principal mais j'y reviens car il s'agit là de quelque chose qui m'a marqué. Comment se fait-il que les arènes de jeux de baston en 3D tendent de plus en plus à se ressembler ? On retrouve dans Bloody Roar Primal Fury des clichés grotesques : le haut d'un immeuble high-tech, des temples déclinés sous toutes les religions imaginables (Hindouiste, Shintoïste, Bouddhiste...), un pont en travaux, et puis ce fameux aquarium géant qui, je le sens, va nous poursuivre pendant encore un certain temps. Vivement Soul Calibur II qui, faute de révolutionner le genre, devrait éviter de tomber dans des clichés aussi pitoyables.







Ne jamais faire confiance à une femme qui vous aborde dans une telle tenue et dans cette position...

inégales. Certains coups ont été bien sentis par les animateurs tandis que d'autres laissent perplexe tant leur exécution paraît mollassonne et hasardeuse. Les arènes de combat font état d'un classicisme plutôt navrant et c'est sans surprise que l'on retrouvera un ring devant des avions de chasses et quelques GIs en spectateurs, un autre dans une rue des quartiers malfamés new-yorkais ou encore au milieu d'aquariums géants où circulent de la poiscaille. C'est non seulement du déjà-vu, mais c'est en plus graphiquement bien en deçà de ce que l'on a pu voir dans un DOA3 ou un VF4. Les effets spéciaux à gogo sont toujours là pour donner à vos combats des allures de feux d'artifices. Nul doute que tous ces effets de lumières dynamisent les affrontements, mais tout de même, il y a des moments où l'on n'y comprend plus rien. Après, on aime ou l'on n'aime pas.



Comme dans tout jeu de baston, il ne fait pas bon se faire bloquer dans un coin.



La petite Uriko (mignonne comme tout) ne se transforme que partiellement en bête.



Yugo ne m'impressionne pas le moins du monde avec sa position de combat à deux balles.



Il arrive que les murs soient défoncés sous l'impact du coup de grâce.

Défoulant mais sans plus

Au final, il faut bien avouer que Bloody Roar ne propose rien de sublimant. Certes il y a moyen de s'amuser entre amis, de prendre son pied en contrôlant des bestiaux peu courtois, mais le jeu manque à long terme de profondeur si bien que certains risquent de le mettre bien vite à l'écart de leur ludothèque. À réserver à ceux qui ne peuvent se passer de jeux de baston et qui n'en peuvent plus d'attendre Soul Calibur II.

Simbad



Le mauvais goût, jusqu'au bout

Autre lieu commun de beaucoup de jeux de baston et dans lequel Bloody Roar plonge la tête la première, le peu d'intérêt et le manque de charisme du boss de fin. Alors que ce personnage devrait constituer le clou du spectacle, l'apothéose finale, le moment fort du jeu, on se retrouve devant un gringalet à peine pubère qui se transforme tantôt en pingouin tantôt en vague phénix de pacotille. Comme si cela ne suffit pas, il est relativement facile à battre en comparaison à d'autres personnages. Encore un petit défaut qui ne joue pas en faveur de Bloody Roar Primal Rage.













Les autres avis

Bloody Roar est vraiment hyper défoulant. Le principe de se transformer en bête est vraiment très bien pensé, et les combats sont d'un dynamisme rarement atteint. Malheureusement, le panel de mouvements des combattants n'est pas très étendu, ce qui fait qu'on ne peut pas vraiment varier les enchaînements. Un bon petit jeu tout de même.

Julien

15/20

Je n'adhère pas vraiment à ce Bloody Roar Extreme, car je le trouve vraiment trop bourrin. Certes, la possibilité de se transformer est une très bonne idée, mais le jeu ne permet pas de vraiment varier les enchaînements. Un jeu pas mal tout de même.

PES

14/20

Ce Bloody Roar ci n'apporte pas grand-chose par rapport à la version PS2, qui ne valait d'ailleurs pas grand-chose non plus. Il conviendra sans doute aux plus jeunes : c'est assez beau, c'est bourrin, et on se transforme en animal... Sinon, mieux vaut s'abstenir pour attendre SoulCalibur 2. Le plaisir de jouer n'en sera que plus grand.

Fab

13/20

14/20

Réalisation

On apprécie les travaux d'affinement qui ont été faits sur les personnages entre la version PS2 et celle-ci. Pas de triomphalisme non plus, ce n'est pas du grand art, mais simplement du convenable. La qualité des décors reste par contre un peu à la traîne.

14

Jouabilité

La principale qualité de Bloody Roar est probablement l'immédiateté de sa prise en main. Les touches se retiennent facilement et l'on s'amuse instantanément à démonter sans retenue son adversaire. Pour ces raisons, Bloody Roar fait partie de ces softs qui plaisent aux néophytes.

15

Durée de vie

Bloody Roar Primal Fury ne propose rien de révolutionnaire en ce qui concerne les modes de jeux : Arcade (story), Versus, Survival, Time Attack, Team Battle et Training. Il y a néanmoins de quoi faire, mais le plus gros danger vient à mon sens de la lassitude que le gameplay est susceptible de produire sur le joueur.

12

Bande-son

Je ne connais pas de jeu de baston en 3D très réputé pour ses musiques. Celles de Bloody Roar Primal Fury restent audibles dans l'ensemble pour peu que vous ne soyez pas trop exigeants. Les bruitages collent bien au côté bestial du jeu...

13

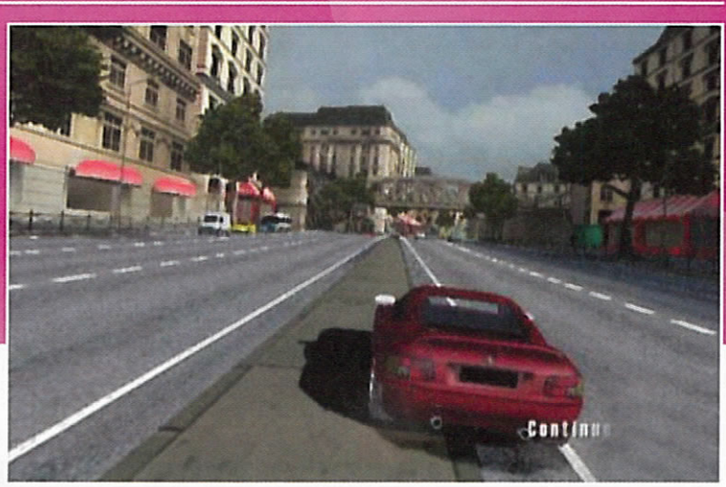
Test Officiel

Burnout



Après avoir fait ses preuves sur la PlayStation 2, Burnout (et Acclaim qui en est le concepteur) passe sur le Cube pour le plus grand bonheur de ses fans. Attachez vos ceintures, ce jeu ultra arcade va vous en mettre plein la vue, les chevauchées, chevelure au vent et pied enfoncé sur la pédale d'accélération (ou plutôt sur le pad d'accélération !), sont au programme ; il ne manque plus que Satanas et quelques Diabolo pour vous rendre la vie plus compliquée.

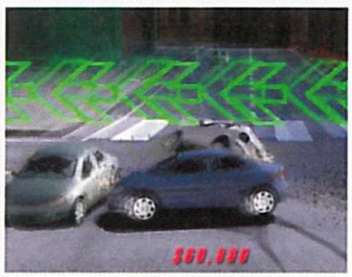
Editeur :	Acclaim
Concepteur :	Acclaim
Nombre de joueurs :	1-2 joueurs
Genre :	course déjantée
Prix moyen :	60 euros



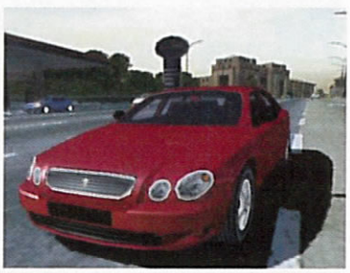
C'est pas comme ça que je vais avoir mon permis !

Voilà un jeu qui est bien atypique ; Acclaim joue sur l'arcade à 200% et surfe sur la vague de succès de titres comme Crazy et autres Out Run de Sega ou Tokyo Highway. Le mot d'ordre est clair après tout ceci : simplicité, efficacité, sensations fortes, délires en tout genre. Acclaim nous propose pas moins de six modes de jeux : course simple, contre la montre, survie, duel, face à face et mode championnat. Le principe reste sensiblement le même, il faut appuyer tout le temps sur l'accélérateur, avancer au travers d'un trafic éléphantesque, tout en évitant le plus possible les collisions (c'est pourtant tellement jouissif !).

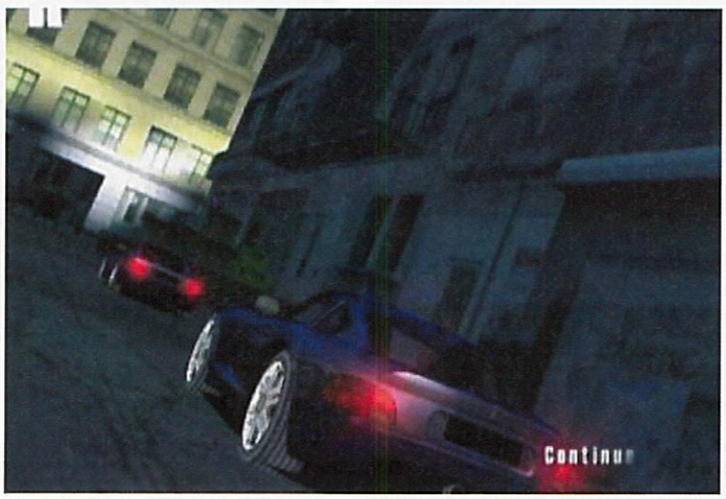
Tout le monde pourrait croire que le principe intrinsèque du jeu est dépassé, mais ayant fait largement ses preuves et faisant appel aux plus bas instincts de la condition humaine, il restera à jamais une des valeurs sûres du software. Quatorze courses sont aussi au programme, et cela au volant de quelques monstres de l'industrie automobile actuelle (Viper, Mustang...). Le niveau de difficulté se résume aux trois bons vieux modes Facile, Moyen, Difficile. Le gameplay est fort simplifié, et le pad Nintendo nous procure vraiment des sensations pures (à l'inverse des produits laitiers ; mais c'est aussi une question de goût !). Burnout nous propose aussi une formule pas tirée par les cheveux en ce qui concerne les collisions : le jeu des caméras (trois au total) nous permet de revisionner nos cartons les plus cinglants sous différents angles de vue ; alliez à cela une bonne petite bande-son digne des meilleurs road movies du cinéma, vous allez vraiment passer du temps avec cette petite option, qui est loin d'être inintéressante. Enfin, parlons graphismes : sans qu'ils



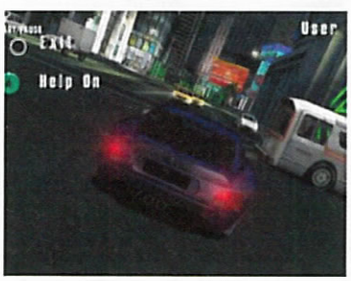
Joli dérapage !



On frime mon gars !



Poursuite dans des ruelles biens engageantes !



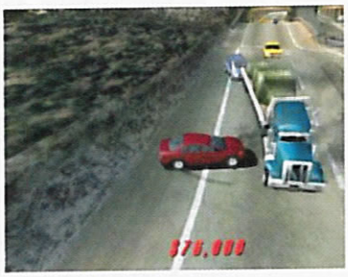
Attention, le bus que vous allez croiser ne doit pas descendre en dessous des 50 miles !



Quel carambolage ! !



Les échangeurs autoroutiers sont terribles !



Les camionneurs sont toujours aussi sympa.



Les phases de jeu en ville sont intéressantes !



C'est quand même con de bousiller de si belles voitures !



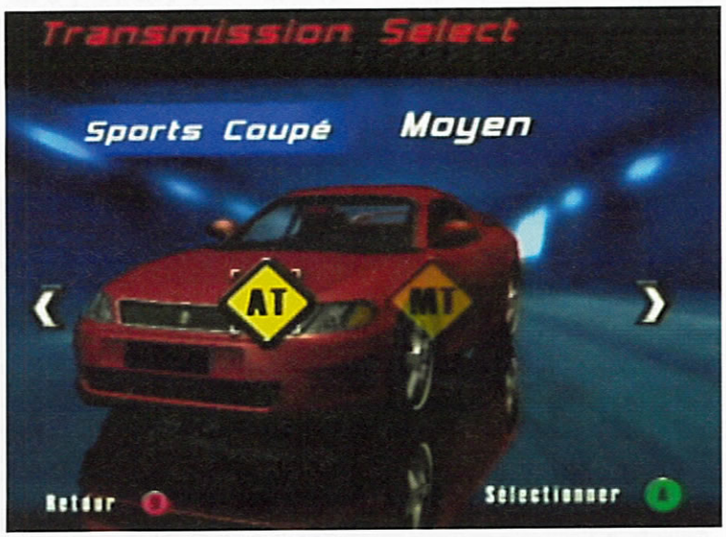
L'intro est sommaire !

soient excellents, le jeu ne souffre tout de même pas d'aberrations en ce qui concerne la modélisation des voitures (sans licence officielle), des circuits, et autres éléments de décors ; on dira juste que c'est acceptable !

En conclusion...

Burnout, comme tout le monde le sait, a fait ses preuves sur PS2, et il est convenu d'admettre que cette version Cube n'apporte pas réellement d'innovations. Burnout n'en demeure pas moins un très bon jeu qui prendra sûrement une bonne place dans votre ludothèque ; à défaut d'être vraiment parfait, il n'en demeurera pas moins un très bon exutoire (il vous suffit de voir les cartons monstrueux présents dans ce soft pour passer, après ces carnages, une excellente journée ! !)

Fender



Le choix de votre destructeur.

avis

Bon, n'étant pas fan incontesté des jeux de caisses, je dois quand même rendre un avis. Ben, je dois dire que Burnout est assez plaisant à jouer. Je ne dirais pas que c'est le meilleur des meilleurs, mais avec une technique relativement propre et un certain intérêt, Burnout a de fortes chances de trouver son public.

Kayron

14/20

C'est Paris ça ?!

Comme tout bon Parigot qui se respecte, je me dois de vous prévenir que le circuit dans la ville de Paname qui est présenté dans Burnout est loin, et même très loin de me satisfaire : les ruelles, les avenues, les quais ne sont absolument pas le reflet de la réalité. Pour y vivre et me faire chier à les emprunter régulièrement, je ne m'y reconnais absolument pas ! C'est vrai que beaucoup de monde s'en fout, mais moi, ça me déçoit ! Voilà, c'est dit !









Il va falloir assurer !

14/20

Réalisation

Sans être transcendante, elle a tout de même le mérite de nous proposer pas mal de choses intéressantes. Même si certains circuits sont à la limite du risible, l'ensemble est somme toute correct !

I4

Jouabilité

La simplicité en est le leitmotiv, une pression pour l'accélération et le tour est joué. La sensation de vitesse est terrible ; seul regret, ça vibre moins qu'une Dual Shock, mais ça, ce n'est pas la faute d'Acclaim.

I5

Durée de vie

Peut-être un des seuls points noirs du jeu ; en effet le mode Solo ne vous tiendra pas trop longtemps en haleine. Le mode Deux joueurs, même s'il ne souffre d'aucun ralentissement, ne résistera pas non plus à moyen terme à quelques bâillements trahissant un certain ennui !

II

Bande Son

Les musiques collent vraiment bien pour un tel type de jeu, on a l'impression d'être dans un road movie du cinéma américain.

I5

Test Officiel

ESPN Winter sports !



Voilà encore une vilaine petite estampille ESPN, produite par les très hétéroclites concepteurs de chez Konami. Avec ce International Winter Sports Konami nous donne la possibilité de rejouer une partie de l'histoire du sport en partant glaner quelques médailles aux jeux olympiques d'hiver dans la ville mormone du lac salé. Pas tellement d'actualité tout ceci ! En plus de cela la seule gloire que vous parviendrez à tirer d'une telle géhenne, c'est d'avoir été suffisamment stupide pour vous être laissé berner par un tel florilège de médiocrité.

Editeur :	Konami et ESPN
Concepteur :	Konami
nombre de joueurs :	1-2 joueurs
Prix constaté :	Beeuuuukk !!
Site Internet :	www.konami-europe.com



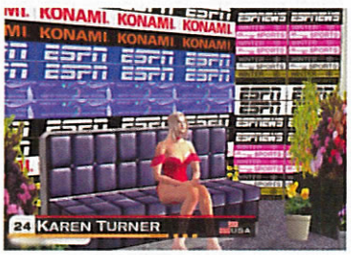
Tous dans la même galère.



L'équipe autrichienne au grand complet ; mais où est Jorg ?



Oui, parfait, on voit presque tout !



Allez hop, au confessionnal !

Quoi qu'il en soit, ces quelques lignes vous seront inévitablement d'un réel secours quant aux idées suicidaires qui seraient capables de germer dans vos petites têtes si l'achat d'un tel jeu faisait partie de vos prochaines priorités. En effet, il faudrait vraiment ne plus rien attendre de la vie pour en arriver là ! Je m'explique, ou plutôt, je vous explique en quelques mots simples et visuellement très évocateurs pour me justifier du dégoût que j'ai pu ressentir dès que Winter machin chose s'est mis à tourner dans mon si joli petit cube violet. Aaaahhhgggg, beeeeeuuuhhh, c'est par ces vocalises très significatives qu'il convient le mieux de décrire ce euh... machin ! L'estampille ESPN nous avait déjà habitués à un tel dégoût, ils étaient déjà à mi-parcours pour ce qui est des poïlades en tout genre, mais de la à sprinter pour atteindre le summum du risible, il y a une marge tout de même.



Elle a l'air un peu éteinte au niveau du regard !!

Thérapie de choc!

Dîtes-moi docteur, c'est sans espoir ? Aujourd'hui, il convient d'admettre que le diagnostic est sans équivoque, il doit exister une chance sur cent milliard de voir arriver un jeu signé ESPN capable de relever une telle dose de ringardise ; et même avec ces quelques lignes préventives, je pense que les sieurs de cette glorieuse équipe de concepteurs mourront idiots sans même s'en apercevoir (quel monde cruel et dépourvu de toute morale !!). Pour enfin parler de ce jeu tout en gardant une bonne dose d'optimisme et d'humour ; et la tâche n'est pas des plus simples, il me faut garder un calme et une sérénité digne du grand Dalaïlama ; en effet, les épreuves (cet adjectif est d'ailleurs ce qui colle le mieux !) sont tout bonnement ridicules : la plus risible d'entre elles est sans



Notez le kilométrage en bas à gauche !



En altitude, on ne voit la vie de la même façon !



Quelle belle arabesque !



Pour ma part, je n'avais jamais vu une piste de bob aussi large !

aucun doute ben euh... toutes en fait. Il n'y a, bien que le curling qui semble se démarquer d'une telle bouillie, et là, c'est quand même un comble (regarder un match télévisé de cette épreuve relève de l'exploit !). En ce qui concerne les graphismes, la GameCube n'a sûrement pas atteint ses derniers retranchements, même si le soft n'est pas tout à fait ridicule de ce point de vue technique.

Javel dire à tout le monde !





Ah ! le Curling, ça fait rigoler tout le monde, mais qui connaît réellement les règles de ce sport venant de la bonne vieille Écosse ? Pas moi en tout cas, ou seulement quelques rudiments : on jette des pierres plates et rondes vers une cible et l'on compte les pierres qui sont dans le cercle rouge (ça ressemble un petit peu à la pétanque). En tout cas, c'est encore ce qui se fait de moins désolant dans ESPN Winter sports !





Réalisation

La réalisation, sans atteindre des sommets, est tout de même passable, la modélisation des athlètes est correcte, le rendu de la neige est honorable mais sans plus. Quelques épreuves sont tout de même relativement bâclées, et vous feront pleurer de désespoir !

12

Jouabilité

Là, il faut dire que l'on atteint le comble du ridicule ; en effet certaines épreuves voire presque toutes, sont tous bonnement injouables ; c'est simple, on n'a pas du tout l'impression d'influer sur le comportement des sportifs. Tout simplement navrant !!!

6

Durée de vie

Après tant de déceptions, il est bien difficile de trouver un quelconque intérêt à ce titre ; même les différents modes de jeu qui vous sont proposés n'aident en rien la relève du constat terrible qui résume ce soft : c'est caca !!

4

Bande Son

Et encore, c'est pour ne pas être trop méchant. L'ambiance générale est un pamphlet pour léthargique de tout genre ! Quand c'est mauvais, ça le reste souvent jusqu'au bout. Tant va la cruche à l'eau qu'à la fin elle se brise ! Là, ça nous les brise tout court !!

6

avis

Euh, déjà, les sports d'hiver sont finis depuis un moment, alors quelle idée de nous sortir ESPN en cette période ? Et puis, vu la qualité de ce jeu, moi, je me serai abstenu de le sortir tout court, car il faut le dire, il est franchement naze. Bref, une mauvaise période pour sortir un mauvais jeu, ça ne pouvait pas marcher !

Kayron

05/20



Remarquez en arrière plan les belles jambes de la juge !

Apologie du rire !

La seule chose qui puisse vous remettre d'un tel achat (si l'erreur est déjà commise), c'est le décrochage permanent de la mâchoire inférieure, car on tombe littéralement des nues après quelques secondes passées à jouer sur ce jeu. Pour être vraiment sérieux, ce soft est aussi amorphe qu'un duvet de croupion sur une pelle à tarte !! Maintenant, si je n'ai pas été assez clair, je ne peux plus rien pour vous...

Fender



La candidate d'outre-Atlantique est formidable, she's wonderfuuul ! ! Merci Nelson.



Le half pipe, une discipline très fun !

06/20

Test Officiel

Luigi's Mansion



Pour la condition du Luigi froussard, je propose le terme de "via terrorisa" pour désigner trois activités luigesques fondamentales : la peur, la naïveté et l'inaction. Elles sont fondamentales dans le sens où elles correspondent à notre héros virtuel et ont totalement transformé son statut ; celui-ci est désormais un membre d'un ensemble qui le dépasse, et dont il ne peut s'échapper. Il vit dans un monde où la technique prend de plus en plus d'importance, et où le monde des spectres s'impose sans possibilité d'écart ou de fuite...

Editeur :	Nintendo
Concepteur :	Nintendo
Nombre de joueurs :	en solo
Genre :	Survival Horroro-burlesque.
Site internet :	www.nintendo.com

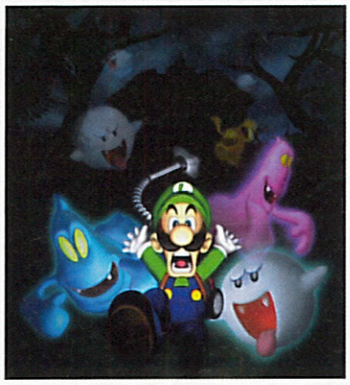


Une entrée remarquée ! !

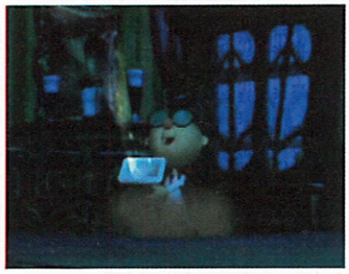
Ce monde est un manoir dont Luigi, frère d'un petit bonhomme au chapeau rouge et plombier de son état, est devenu par le biais d'un concours de circonstances, le malheureux propriétaire. Ce manoir, il va sans dire, est le théâtre des pires violences, des plus innommables barbaries, un théâtre de l'horreur au degré le plus burlesque qui soit. C'est ainsi que commence la réflexion sur l'originalité radicale de cette demeure ô combien terrifiante. C'est donc ici, que se posent les bases d'une réflexion qui permettra, j'en suis sûr, de donner les moyens d'éviter, aux joueurs invétérés que nous sommes, des dérapages vers une violence aveugle, et nous permettra ainsi de nous délecter avec joie d'une bonne rasade d'humour, car le jeu en regorge. Bref, s'engager vers une voie d'une autre dimension, celle de "la peur et de l'humour à haute dose". Une nouvelle manière de s'amuser ?

To be or not....

Mais qu'est ce qui me prend de philosopher ainsi sur un tel support que le jeu vidéo ? Je me le demande encore ?! Bref, pour résumer et rentrer de plain-pied dans cette joyeuse cage aux fantômes qu'est la nouvelle demeure de notre petit héros je n'aurais qu'un mot à vous dire : drôle ! Oui, car ce jeu relève d'une bonne dose de zygomatiques en tout genre. Notre Luigi qui, comme tout le monde le sait, est le premier des froussards, part à la découverte de son frère Mario dans un manoir hanté, regorgeant de fantômes tous plus hilarants les uns que les autres. D'un point de vue technique, le jeu est une véritable vitrine pour démontrer les capacités de la nouvelle console de Nintendo : Alpha blending, il gère à merveille les effets de transparence en temps réel, en somme, il permet de rendre les polygones transparents (c'est le cas des fantômes dans le jeu) ; le pixel shading, cette technique traite les ombres de très belle manière et le rendu dans ce jeu est assez exceptionnel.



Oooh ! le zoli rose !



Le prof K.Tastroff à l'œuvre.



On peut aspirer une bonne partie du mobilier comme cette nappe par exemple.



Quelle galère de faire le ménage !



Quel bonheur de flâner dans une maison sûre !



Moi, à sa place, j'aurais pas si peur que ça ! !

avis

Ce petit Survival Horror tout mignon est tout simplement génial, de par sa réalisation technique impressionnante et sa prise en main très bien étudiée (merci la manette Gamecube). Son seul point faible réside dans sa durée de vie qui est un peu courte, mais cela ne l'empêche pas d'être un titre incontournable sur la machine.

PES

17/20



Quelle bravoure ! !



Notez l'effet de condensation : ça caille un max on dirait !

Poltergust 3000

Passé ces détails très techniques, le jeu propose de l'action non stop, le but est très simple, vous devrez aspirer une quantité astronomique de spectres avec votre aspirateur dernier cri inventé par le professeur K.Tastroff, dans le but de retrouver votre frère prisonnier d'un terrible miroir. L'action, même si elle est répétitive, vous donnera du fil à retordre et vous ne serez jamais au bout de vos surprises tant le soft regorge de petits détails monstrueusement drôles. Bref, un joli petit jeu vous attend, mais les cinq heures de bonheur qu'il vous procurera ne sont tout de même pas assez pour le trouver véritablement attractif. Il manquera malheureusement toujours quelque chose à ce genre de jeu, toujours quelque chose à redire (c'est aussi pour çà que je suis là !) et c'est bien dommage !

Fender



Va falloir sortir la tondeuse !

C'est fantomatique

L'ALPHA BLENDING REMPLIT ICI SON RÔLE QUI EST, AU CAS OÙ VOUS N'AURIEZ PAS LU MON ARTICLE, LE RENDU DES POLYGONES TEXTURÉS PAR TRANSPARENCE ; LE RENDU EST SAISISSANT, LES FANTÔMES SONT TRANSLUCIDEMENT BEAUX ET NOUS FONT HURLER DE RIRE OU DE FROUSSE (C'EST AU CHOIX, SUIVANT VOTRE ÉMOTIVITÉ !). POUR CE QUI EST DU BÉBÉ, À L'ORIGINE IL EST DE TAILLE TOUT À FAIT CONVENTIONNELLE, MAIS NE PAS JOUER AVEC LUI POURRAIT PROVOQUER UN TYPE DE CROISSANCE ACCÉLÉRÉE ! !









I4/20

Réalisation

C'est pour ainsi dire le point fort de ce jeu ; en effet, toute la technique des consoles nouvelle génération y passe, alpha blending, pixel shading, anti-alliasing... Le tout est vraiment assez bluffant pour un petit cube comme celui-là. En bref, c'est plutôt beau !!

I6

Jouabilité

Notre petit héros réagit comme il se doit, les touches du pad Nintendo sont génialement pensées. La prise en main est assez instinctive, et même si le gameplay peut paraître un peu complexe au départ, son utilisation prolongée vous sera d'une grande utilité par la suite et tout coulera de source. Bravo !

I5

Durée de vie

Aïe, aïe, aïe !!! Voilà comme qui dirait le point très obscur de ce titre. En effet, le jeu se termine en à peu près cinq petites heures, en plus de cela, l'action est un peu rébarbative.Quel dommage pour un jeu dont la réalisation est véritablement soignée !!

I0

Bande-Son

Que du bonheur ! Luigi est fendard dans toutes ces attitudes, il sifflote et fredonne, pour enrayer sa frousse légendaire, sur les magnifiques petites musiques que comporte le jeu. Une belle réussite de ce côté-ci !!

I8

Test Officiel

Extreme-G3



La série des Extreme-G n'a peut-être pas connu le succès qu'elle méritait. Les deux premiers volets sortis sur N64 n'avaient pas réussi à convaincre les joueurs à cause d'un maniement délicat et d'une réalisation moyenne. Il n'en restait pas moins de bons jeux, nécessitant une certaine concentration et une application particulière qui réussissaient, passé ce cap, à procurer d'agréables sensations. Aujourd'hui ce troisième opus a mis un peu d'eau dans son vin, mais il conserve tout de même sa verve de l'époque et sa maniabilité ultraprécise.

Editeur :	Acclaim
Concepteur :	Acclaim
Genre :	course futuriste
Nombre de joueurs :	1- 4 joueurs
Prix moyen constaté :	60 Euros
Site internet :	www.acclaim.com



Les cieux et certains décors valent vraiment le détour.

Après avoir fait une petite virée sur Play2, Extreme-G revient chez Nintendo où la série avait fait ses débuts. Mélangeant le design général de Wipe Out et le style de pilotage de F-Zero, avec des motos remixées façon Tron et Akira, cette suite annonce clairement la couleur et ne compte pas faire dans l'originalité (c'est peut-être cela qui lui vaut ce manque d'estime). D'entrée de jeu on pénètre dans une atmosphère futuriste post-apocalyptique où règne un seul mot d'ordre : la vitesse.

On commence donc par choisir un des deux pilotes des six écuries disponibles (qui ne présentent aucune différence dans leurs caractéristiques, autant chez les pilotes que pour les motos) pour se lancer dans le mode championnat. Le principe est simple : à chaque classement vous remportez des gains qui débloqueront les circuits suivants. Au départ, vous devrez commencer par la catégorie 250G. Il y a quatre cylindrées en tout : 250G, 500G, 750G, 1000G. Ainsi les vitesses maxi ne peuvent pas être atteintes dans les premières heures de jeu, celles-ci s'avérant nécessaires pour se faire à la jouabilité précise du soft. Et vous en aurez bien besoin ! Il vous faudra apprendre les passages sournois des circuits ainsi que les meilleures trajectoires pour espérer obtenir un résultat correct. Pour cela, l'utilisation des touches L et R vous sera d'un grand secours et évitera à votre moto de se transformer en boule de flipper. On a là la caractéristique principale d'Extreme-G



une marge de progression tout à fait honorable qui, même si elle limite le jeu à un cercle d'initiés et de fans, offre un challenge et une durée de vie très bonne.

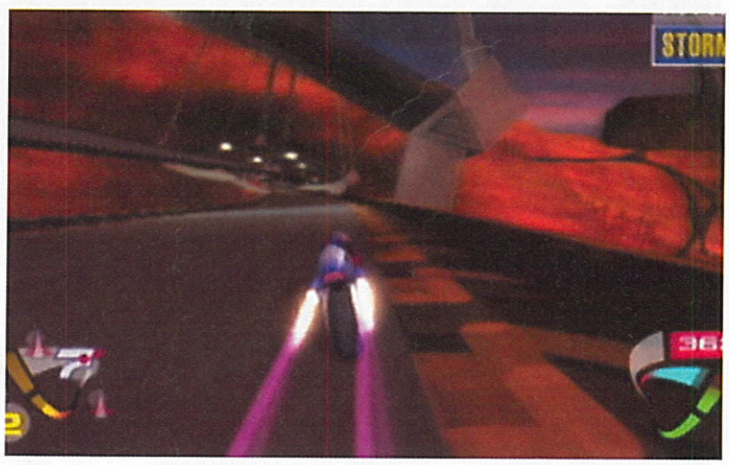
En plus de cela, les motos sont customisables et vous pourrez acheter de nouveaux moteurs et de nouvelles armes. Les combats ne sont pas d'une intensité extraordinaire et ne sont pas la priorité du titre. Ils viennent simplement mettre un peu de piment dans la gestion de la course. Une jauge de boost est utilisable dans chaque course. N'étant pas infinie, vous pouvez la recharger en passant sur des bandes de couleurs, à la manière de F-Zero. Le truc, c'est que cette jauge représente également votre niveau de bouclier, ce qui veut



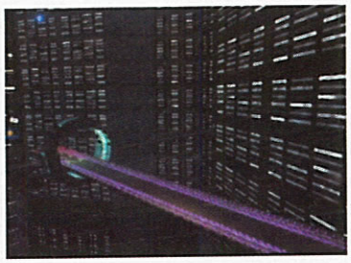
Il faut rester serein et respirer profondément.



La photo rendra-t-elle la beauté de cette voie lactée ?



Parfois, la route se séparera, à vous de trouver le chemin le plus efficace.



Même si la pluie est de la partie, elle n'influence que très peu la conduite.



Il est dommage de ne pas pouvoir voir la carte du circuit pendant la course.

dire que tout contact avec la bordure ou tout feu ennemi peut vous faire perdre de précieuses secondes (ou la course, car si vous êtes détruit ou si vous sortez de la piste, c'est fini). Une bonne gestion du turbo et un bon sens de la trajectoire sont donc les clés pour finir en tête.

D'un point de vue modes de jeu, on est dans le classique. Mode multi-joueurs, arcade, practice, championnat, tout est là. Les particularités viennent de l'obligation de commencer une ligue pour débloquer les modes practice et arcade et, surtout, de la possibilité de faire un championnat à deux. Une bonne initiative qui devrait être reprise dans d'autres titres.

Pour terminer, la réalisation est de bonne facture. Des défauts de la version Play2 sont plus fins et exempts, notamment en ce qui concerne l'anti-aliasing et le scintillement, le jeu reste toujours aussi speed (on note parfois de très légères chutes de frame-rate) et c'est un vrai bonheur de tracer comme un jobard. D'ailleurs, essayez de dépasser les 750 miles / heures (c'est chaud) et vous traverserez alors le mur du son, occasionnant un bel effet de flou et surtout un silence intimidant. Les textures manquent parfois de détails, mais les tracés tordus ne vous laisseront pas le temps de les voir. En attendant F-Zero (ce n'est pas demain la veille !), voilà de quoi ronger son frein pendant longtemps.

Tchox



Un autre passage sous-marin, encore plus classe.



Avis

Voici donc mon deuxième achat et entre nous, je ne le regrette pour rien au monde. Après l'avoir terminé sur PlayStation 2, je rêvais de connaître les différences sur Cube et au final, même si elles ne sont pas nombreuses, elles suffisent à améliorer le plaisir de jeu. Un must que tout fan de sensations fortes se doit de posséder.

Kyo

17/20

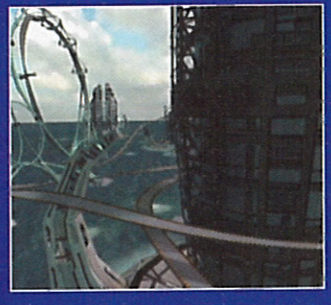


Les différents effets (de lumière, de reflets, d'eau) sont inégaux, allant du très réussis au médiocre.

Les pares d'attractions du futur

Ce qui fait le charme de ce titre, c'est d'une part sa vitesse (vous l'aurez compris) et d'autre part, ses tableaux aux tracés tous plus déjantés les uns que les autres. Cela monte, cela descend, cela vrille, cela loope...Cela part en sucette, comme on dit. Certains niveaux s'enfoncent carrément sous l'eau, pour refaire surface et se propulser verticalement avec en toile de fond la voie lactée. Les décors aussi, même s'ils n'atteignent pas un degré de réalisation sidérant et s'ils sont assez inégaux, proposent une immersion convaincante. Océania est superbe et donne vraiment le vertige (quelle chochotte je fais des fois....).









Réalisation

La finesse constatée par rapport à son homologue Play2 fait plaisir. Le jeu est très fluide, le design des motos est excellent, les tracés des courses sont délirants et les décors sont parfois assez beaux. Seuls quelques effets et les textures un peu vides gâchent l'ensemble.

I5

Jouabilité

Très délicate au départ, elle nécessite une certaine expérience et de l'apprentissage pour prendre du plaisir. Quand on y parvient, c'est excellent et on se dit que le pad GC est vraiment terrible. Novices s'abstenir !

I5

Durée de vie

10 courses, c'est peu. Mais les quatre catégories de cylindrées, le mode deux joueurs en carrière, la gestion du boost et la marge de progression offerts par la maniabilité délicate en font un titre long à maîtriser et à terminer.

I5

Bande Son

De la bonne vieille techno à l'ancienne, on aime ou pas, mais ça colle bien avec l'état d'esprit du joueur quand il trace à mach 1. J'ai relevé des artistes, au hasard : C90, Kanaya Painters, DJ Butterface...Tout le monde n'a pas les moyens de s'offrir Daft Punk ! !

I6

Wave Race : Blue Storm



Les simulations de Jet Ski suscitent un très fort engouement en ce moment. Avec tous les titres que l'on trouve chez la concurrence et la venue de ce nouveau Wave Race, il n'est pas facile de s'y retrouver et de faire son choix. Mais à ce point de vue-là, il n'y a pas photo, et c'est bien sur notre machine fétiche que nous avons la meilleure simu. Allez, mettez votre gilet de sauvetage, montez sur votre jet ski et laissez-vous guider par ces vagues entraînantes...

Editeur :	Nintendo
Concepteur :	Nintendo
Genre :	Course de Jet Ski
Nombre de joueurs :	1 à 4
Prix moyen :	60 euros
Site internet :	www.nintendo.fr



Il faut négocier les virages en se penchant un max.

On ne change pas une recette qui a fait ses preuves

Wave Race 64 était une référence en la matière il y a de ça quelques années. Il proposait un rendu de l'eau qui était d'un réalisme jamais atteint, un gameplay mitonné aux petits oignons et un mode multijoueurs vraiment très fun. Ce nouvel épisode continue dans cette lancée, en gardant tous les bons points de son prédécesseur, tout en y apportant son lot de nouveautés. Voyons tout cela en détail maintenant.

Petit tour d'horizon des modes de jeu

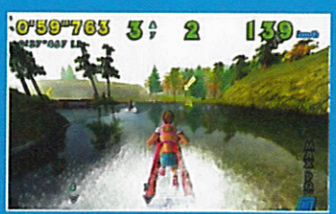
Les différents modes de jeu sont assez classiques. On retrouve le mode championnat qui permet de débloquer de nouveaux circuits au fur et à mesure de votre progression, il y a le mode Time Trial où il faut faire des duels contre la montre, le mode Free Run qui vous propose de circuler comme bon vous semble (pratique pour admirer les paysages), un mode pour s'exercer aux figures et enfin un mode multijoueurs génial. En effet, ce dernier vous permet de vous affronter jusqu'à 4 par écran splitté, ce qui va permettre de faire des parties de folie ! Un bon point pour le soft déjà. Sinon, vous aurez le choix entre 10 personnages aux caractéristiques bien distinctes et vous jetskirez sur plus d'une dizaine de circuits. A ce sujet, il y a un petit reproche à formuler, car ces derniers sont assez souvent les mêmes. Pour cacher la misère, les courses se déroulent à différents moments de la journée suivant les championnats, et leurs conditions météorologiques peuvent différer (vive

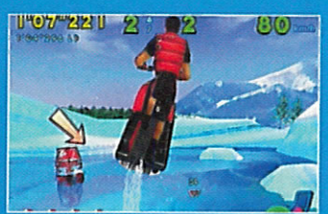


La lutte est acharnée entre les différents concurrents.

Des décors somptueux

En jouant à Wave Race, on a l'impression d'être en vacances, car les différentes courses nous transportent ailleurs. Cela va de l'île paradisiaque à la banquise, en passant par la ville nocturne... De plus, suivant les courses, la mer est plus ou moins agitée, avec des véritables raz-de-marée par moments ! Pour vraiment être dans le bain, il faut y jouer en été (quand il fait bien chaud) avec un ventilateur à côté de soi, c'est vraiment trop génial comme ça !













Dans Wave Race, les figures sont monnaie courante



Les temps de chargement sont presque instantanés, ce qui est commun sur Cube.

avis

Cette version GC de Wave Race est assez décriée. Certains adorent, d'autres détestent. Personnellement, j'ai adoré le premier et je retrouve les sensations qui ont fait son succès dans cette nouvelle version. Le maniement est délicat mais offre une bonne marge de progression. En plus il est beau. Que peut-il bien demander de plus, le peuple ?

Tchox

16/20

la durée de vie artificielle...). Malgré tout, les pistes qui se déroulent au même endroit et possèdent quand même de nouveaux embranchements.

Une réalisation technique hallucinante

En ce qui concerne la partie technique du soft, il n'y a pas rechigner, nous sommes en présence de ce qui se fait de mieux en ce moment. Pour tout vous dire, je trouve même que l'opus sur Nintendo 64 n'est pas égalé par les jeux actuels des autres consoles. Ses graphismes sont peut-être largement dépassés, mais sa physique de l'eau est vraiment au-dessus de celle de la concurrence où il n'y a quasiment aucune vague, alors si je vous dis qu'entre la version Cube et N64 c'est le jour et la nuit, on ne peut que s'incliner devant une telle maîtrise de programmation. Car s'il y a bien une chose qui est très dure à reproduire de façon réaliste dans un jeu vidéo, c'est bien le rendu de l'eau, alors quand on voit la parfaite gestion des vagues, la transparence de l'eau magnifique et les éclaboussures qui jaillissent sur la caméra, on se dit que la Cube en a vraiment dans le ventre. D'autant plus que les décors ne sont pas en reste, ils sont vastes et très colorés, avec des tas de petits détails en arrière-plan. L'animation mérite elle aussi notre plus grand respect, car le jeu est totalement exempt de ralentissements, et ce malgré la grande vitesse de déplacement des jet skis. Passons maintenant au Gameplay, les habitués du premier ne vont pas être dépaysés. Ce dernier est intuitif, avec une conduite très accessible et des figures qui s'exécutent facilement. En plus, avec l'ergonomie de la manette Cube, il faudrait vraiment être difficile pour ne pas apprécier. Au final, Wave Race BS mérite amplement de faire partie de votre logithèque et il se pose comme la référence incontestée en la matière.

PES





Les gouttes d'eau éclaboussent l'écran de façon hyper réaliste.



Le mode 4 joueurs annonce de longues heures de rigolades en perspective.



Le décor se reflète en temps réel sur l'eau.

18/20

Réalisation

Dans son domaine, c'est tout simplement la quintessence de ce que l'on trouve actuellement. Le rendu de l'eau est vraiment parfait, les différents environnements sont très détaillés et le frame rate ne chute à aucun moment.

19

Jouabilité

La manette Cube est parfaitement utilisée, ce qui fait que la prise en main est très intuitive. Le maniement des engins est très agréable et les différentes figures se réalisent aisément. Encore un bon point pour le soft.

17

Durée de vie

Avec plus d'une dizaine de circuits, il y a de quoi bien s'amuser, bien qu'ils soient assez semblables entre eux. Il reste quand même le mode multijoueurs qui permet de se défouler jusqu'à 4 simultanément. C'est bien sympa de ce côté-là, donc.

17

Bande Son

Les musiques sont sympathiques au début, mais par la suite, elles se révèlent assez lassantes. Les bruits de moteur ne sont pas très soignés, en revanche, ceux des vagues sont criants de réalisme.

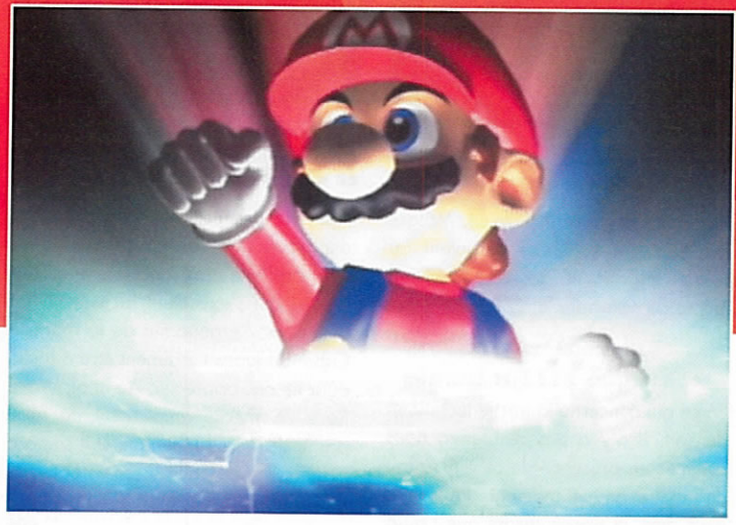
15

Super Smash Bros. Melee



Qui aurait cru un seul instant que je me proposerait pour le test de Super Smash Bros. Melee ! Moi-même, je n'en reviens toujours pas. Enfin, entre deux versus à Virtua Fighter 4, sinon il faut bien reposer mes pauvres doigts, au risque d'attraper une crampe rapidement. Avouons-le, jouer avec Akira n'est pas de tout repos. Mais revenons-en au problème Smash Bros. Suite aux nombreuses plaintes concernant la note soi-disant basse que ce cher Fab lui avait infligée, je me suis penché sur le problème, tentant de comprendre qui, de notre grand journaliste ou de certains lecteurs, avait raison. Puis, deux pages, ce n'est pas trop long à rédiger !

Éditeur :	Nintendo
Concepteur :	Nintendo
Genre :	à part
Nombre de joueurs :	1-4
Prix moyen constaté :	60 euros
Site internet :	www.nintendo.co.jp/ngc/galj/index.html

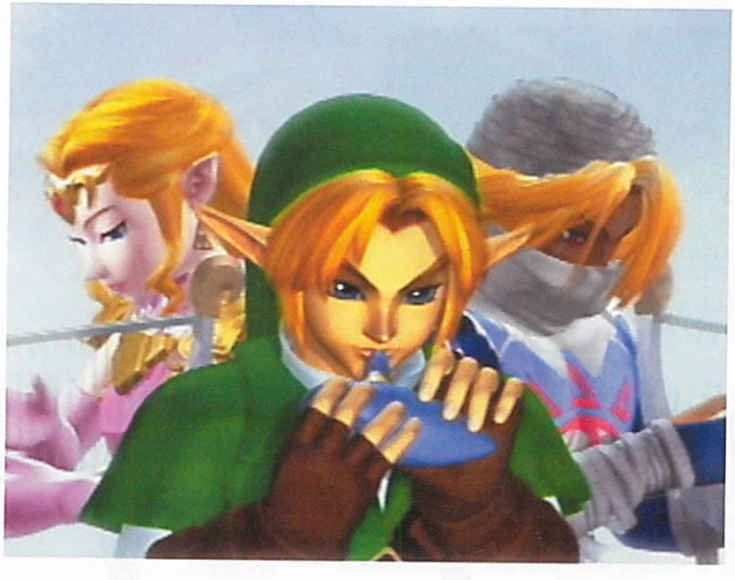


Après Ryu, Kyo, Akira et Jin, voici Mario. C'est pas gagné...

Pour vous montrer à quel point certains lecteurs peuvent péter un câble, sachez que j'ai reçu une lettre, il y a près d'un mois, nous insultant quelque peu sur la note finale de Smash Bros, à l'époque testé en japonais. Son argument étant qu'il s'est bien vendu au Japon et qu'il mérite par conséquent 19/20. Depuis quand les Japonais et les Européens ont les mêmes goûts ? Si les uns sont adeptes des simulations de supermarché, est-ce pour autant que les autres seraient prêts à payer près de 600 francs pour se les procurer ? Le dernier Nintendo n'est ni un jeu de baston, ni un jeu de plate-forme, mais un produit 100 % fun qui reste réservé à un public soit averti, soit jeune. Rappelons tout de même que Miyamoto s'est aussi spécialisé dans les jeux grand public plaisant aux familles nombreuses. C'est ainsi que l'on fait face à une maniabilité trois boutons avec l'un pour frapper, l'autre pour sauter et le troisième pour se protéger. La palette de mouvements étant limitée, les programmeurs ont tout misé sur l'ambiance générale du produit. On peut donc les féliciter de nous proposer une qualité sonore de



Link reste le plus beau combattant du jeu.



Puis, faut en profiter, il n'est pas encore en cell-shading.

La bande à Basile

L'un des points forts du jeu, outre ses musiques, est la présence des stars signées Nintendo. Dans le prochain volet apparaîtront sans doute nos amis de Pikmin mais en attendant, vous aurez de quoi faire avec Mario, Link, Zelda, Bowser, Samus et bien d'autres.





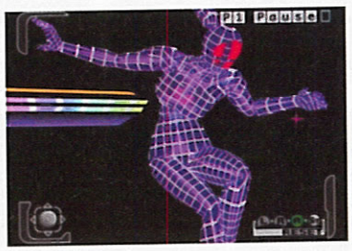






premier ordre avec des remix travaillés des meilleurs thèmes Nintendo. On appréciera aussi le fait de se balader dans des décors connus comme le château de Zelda, un circuit de F-Zero ou carrément un niveau complet de Métroid. Fab lui avait mis 15 en japonais, je ne peux lui mettre autant car la durée de vie ne suit pas. Il n'empêche que l'on passe un agréable moment à quatre et que l'on s'amuse dès les premières secondes du mode aventure. Les clins d'œil sont nombreux, les idées sont excellentes, mais le gameplay bien trop limité risque d'en rebuter plus d'un. C'est un jeu 100 % Nintendo dans l'esprit, mais blindé d'erreurs, flagrantes pour les habitués, heureusement bénignes pour les enfants. A vous de choisir le type de produits que vous recherchez. J'étais inquiet à l'idée d'allumer la console, j'étais surpris par le temps passé dessus. Maintenant, je doute d'y rejouer un jour.

Kyo



Certains ennemis sont assez bizarres.





Se faire écraser par nos confrères de F-Zero, il ne manquait plus que ça...



Un match très attendu entre deux combattants au charisme égal.



N'attendez pas de superbes fins animées.



Une double pour Peach, une.

avis

Quel dilemme ! D'un côté nous avons un jeu à la technique impressionnante où l'on prend un pied monstre à se friter à quatre, et de l'autre, un banal jeu de baston réellement ennuyeux si vous y jouez seul. Mais quelle joie de pouvoir enfin latter du Pikachu, et quel bonheur d'entendre à nouveau des musiques qui ont bercé notre enfance.

Kayron

I4/20

Plus qu'un simple chocolat

Oui, Smash Bros est le Mon Chéri des jeux de baston mais vous ne le saviez pas encore ! Plus sérieusement, vous aurez le choix entre le classique mode combat jouable à quatre et le mode aventure en solo. Ce dernier vous propose de visiter divers niveaux avec boss à la clé. Vous découvrirez les stages de Mario, F-Zero en passant par Zelda et Kirby. Bref, un bon délire qui ajoute un peu de durée de vie. Car il est vrai que le jeu de baston en lui-même est bien trop limité.









Comme le dit si bien Fab, pour une fois que le Super Scope est utile, autant en profiter.

I4/20

Réalisation

Partagé entre lui mettre une bonne note pour la finesse de sa 3D lors des pauses ou la pauvreté globale en mouvement, j'ai préféré vous proposer la moyenne des deux.

I2

Jouabilité

Etant réservé à un public plus jeune, Nintendo s'est efforcé de simplifier au possible la maniabilité du jeu. Bref, le confort est immédiat et n'importe quel joueur devrait se débrouiller sans aucune difficulté.

I8

Durée de vie

Là est un autre problème puisque cela dépend si vous jouez seul ou à plusieurs. Le mode aventure est amusant, mais se termine trop vite. Quant aux adultes, je doute qu'ils passent des heures dans le mode training.

II

Bande-Son

Les fans de la première heure ne pourront qu'être enchantés à l'idée de redécouvrir les meilleurs thèmes réorchestrés de bien belle manière. Le réel point fort du jeu.

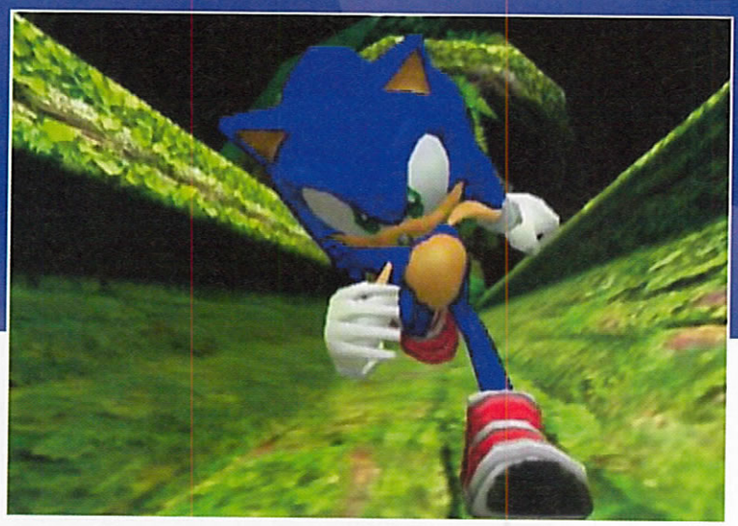
20

Sonic Adventure 2



On peut dire que j'y aurais joué à celui-là, de Sonic, sur ma vieille Dream poussiéreuse... Bon surtout pour élever mes Chaos, mais quand même, «Ça fait plaisir», comme dirait M. Debbouze. D'autant que le jeu est pareil, sans être complètement identique à la mouture de chez Sega. En gros, c'est plus acidulé graphiquement, il y a un mode Battle plus poussé, et le système de gestion des Chaos a été revu à la hausse. Mais y a-t-il vraiment comparaison ?

Éditeur :	Infogrames
Conception :	Sega
Nb de joueurs :	1/2
Prix moyen constaté :	70 euros
Site internet :	www.sega.com



En plein effort et de face, une belle photo.



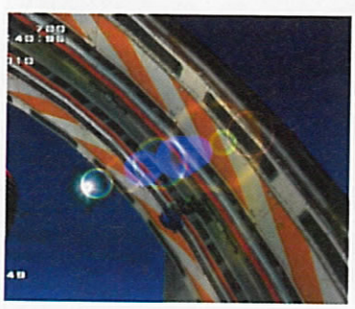
Vroum !

N'guédeuppaaaaaaa !

(un bonbon au litchi pour qui peut expliquer ce titre, censé représenter la vitesse... héhé)

Parce qu'autant vous dire que ça va être rapide, dans les phases de jeu avec Sonic et Shadow bien sûr, mais aussi dans celles mettant en scène Knuckles l'échidné ou Rouge la chauve-souris (un peu moins pour les phases «robot» de Miles «Tails» Prower et Dr Eggman). A commencer par le premier niveau, qui met tout de suite dans le bain avec le passage en snowboard sur bitume, mais ma préférence, tant graphique que musicale, va au niveau de la pyramide : c'est beau, c'est rapide, du pur Sonic...

Sans trop faire doublon avec Fab le vampire (héhé), je rappelle à ceux qui n'ont pas lu son article du mois dernier que le scénario est super bien fichu : on joue sur deux scénarios. D'un côté, la team des gentils, de l'autre le «dark side». Ce qui est génial, c'est qu'une fois qu'on a fait les deux points de vue, on constate que l'histoire a été plus que fouillée (moi, ça m'a fait penser à Pulp Fiction...).



Oh un bel effet !



Et hop ! Un virage !

Les nouveautés

Un peu comme pour Phantasy Star Online vers.2 par rapport à son prédécesseur (sur Dreamcast), il s'agit surtout d'améliorations. Ils n'ont pas tou-



Vol vertigineux sur ce qui semble être San Francisco.

Les Chaos





L'élevage de Chaos va prendre une grosse partie de votre temps : en effet, on s'attache vite à ces pitites bébêtes qui couinent et qui viennent en courant quand on siffle... De plus, si on les caresse beaucoup avec un perso dark, elles deviennent dark... Et avec une évolution avancée, on obtient un monde en plus pour élever ses créatures... Ils sont mignooooooons ! On s'éclate, on régresse, on fait des gouzigouzi, et on aime ça ! Pour les frustrés de la maternité, donc...







On peut jeter les RoboChaos si on veut, ils crient !



Rouge aime les intérieurs sombres et humides.

ché à la caméra, et ça c'est dommage : elle bloque sur les obstacles, alors forcément des fois on avance à l'aveuglette et c'est énervant, et alors on meurt.

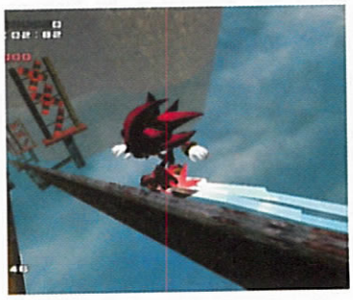
Mais ce qui pour moi a été LA nouveauté de cette mouture, c'est le système de gestion des Chaos. Constatez : en cours de jeu, on récupère des pitites bébêtes et des cristaux qui doivent être donnés ensuite aux Chaos que vous élevez. Dans le jeu sur Dreamcast, on ne savait pas trop comment s'en servir. On les donnait au pif à n'importe lequel de ses protégés, et ils évoluaient au petit bonheur la chance. En fait, chaque cristal correspond à une capacité : pour la vitesse, la force, le vol, etc. Pareil pour les animaux : guépard, lapin, marcassin pour la vitesse ; paon, perroquet, moineau pour le vol... Or, ça, il fallait le deviner ! Alors que, sur la version qui nous intéresse, les Chaos ont des tableaux de statistiques qui apparaissent et qui disent tout ce qu'on doit savoir. Une révolution !

Olinglingling !

(bruit d'anneaux que vous perdez)

De toute façon, on parle d'une version améliorée d'un jeu déjà excellent (donc encore plus excellent), qui est ce qui se fait de mieux en matière de plate-forme sur GameCube, et si je vous dis qu'il est en plus compatible avec le jeu de la GBA, on obtient un top of the pop pour votre console cubique toute neuve qui ne demande qu'à faire péter ses capacités. Un must.

PES



Shadow slide avec classe.



Dans la jungle, on peut voler de liane en liane.

avis

Le premier épisode sur Dreamcast m'avait épaté grâce à sa technique et son gameplay. Ce second opus des aventures du hérisson speedé est à la hauteur de mes espérances. Le jeu est beau, fun, rapide, bref, que du bon pour les amateurs de plate-forme.

Kayron

15/20

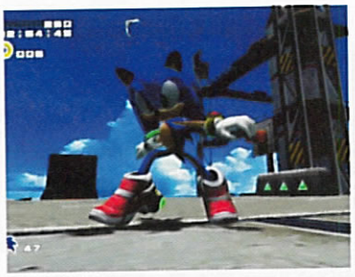
Sonic et ses amis

Juste quelques photos pour présenter la troupe de persos que l'on trouve dans ce jeu. Il faut noter qu'Amy, la petite amie de Sonic, ne fait qu'un happening et n'est pas jouable... C'est pas un mal, elle était nulle de toute façon. Mais jouer avec Shadow est hyper jouissif. Il ne court pas, il fait de l'aéro-roller... ça tue. Eggman (ex Robotnic) est insipide, et on envie de claquer Miles «Tails» Prower. Quant à nos deux amis Knuckles et Rouge, on s'éclate à voler avec eux... Le charisme n'a touché que les deux coureurs ; les autres étaient partis pisser lors de la distribution...









Yes !

18/20

Réalisation

Rien de transcendant graphiquement pour une GameCube (les graphismes sont à peine retouchés), l'animation gagne un peu en pêche : même à deux, ça ne ralentit pas d'un iota, vraiment de ce point de vue-là, on n'a rien à redire...

16

Jouabilité

Les persos répondent bien, Sonic est très maniable et voler avec Rouge ou Knuckles est un vrai plaisir. Mais les angles caméra sont mal fichus, avec une caméra qui bute contre les murs et les autres obstacles.

15

Durée de vie

C'est très correct de ce point de vue-là, il y a les challenges (finir le niveau en un temps défini, récupérer le Chao perdu, etc.), puis ensuite le mode Battle et l'élevage de Chao... En plus c'est compatible GBA...

19

Bande-Son

Autant les niveaux de course pour Sonic et Shadow ont des BGM qui tuent grave celles des niveaux de Knuckles sont insipides... Je ne parle pas des niveaux pour robots dont les musiques pourraient être entendues à Carrefour... Très inégal.

15

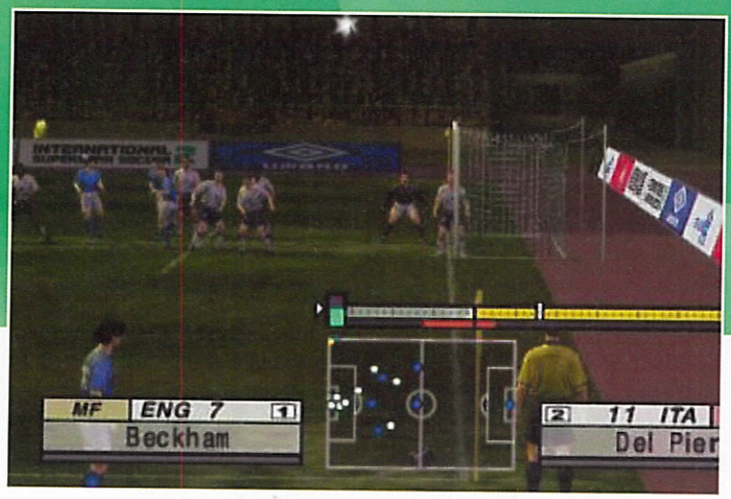
Test Officiel

ISS 2



Comme c'est intelligent de sortir un jeu quand il colle pile-poil à l'actualité sportive du moment. C'est vrai, un jeu de foot en pleine Coupe du monde, c'est fichtrement intelligent tout de même. Mais bon ! Les joueurs que nous sommes ne vont pas s'en plaindre, et puis sortir un jeu pendant la Coupe du monde de foot c'est quand même plus intéressant que de s'attarder à la coupe des villages de lancer de petits pois (si quelqu'un me donne le lieu et la date de cet événement je lui en serai d'ailleurs fortement reconnaissant).

Editeur :	Konami
Concepteur :	Konami (KCEO)
Nombre de joueurs :	1-4
Prix moyen constaté :	60 euros
Site internet :	www.konami.com



La jauge des corners est pas mal étudiée !

KCEO pas beau !!

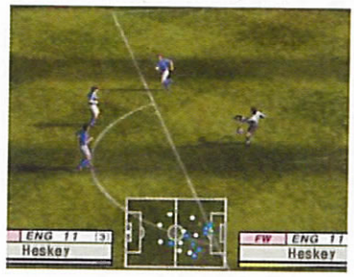
Ce jeu pourrait glaner le titre du soft le plus hybride qui soit ; en effet, on dirait un croisement entre un PES et un FIFA (beeuuurk !!). Si seulement il avait pu garder la verve du premier, et avoir les qualités graphiques du second, quoi qu'il en soit, il ne faut pas rêver. En effet, ISS 2 nous propose un panel des pires erreurs que cumulent les deux softs : même si PES est La référence du genre, par rapport à un FIFA, il restera toujours un ton en dessous au niveau du graphisme. Eh ben ISS 2 dans tout cela me direz-vous ? Eh ben c'est laid, tout simplement !! Ce jeu hybride ne ressemble finalement à aucun autre. Les joueurs sont minuscules, et foutrement mal foutus, les couleurs sont criardes (la faute en incombe à Nintendo !). Pour ce qui est de la réalisation d'ensemble, c'est à pleurer de rire : l'animation de la caméra qui est censée suivre les mouvements de la balle est pour le moins saccadée ; autre détail qui à son importance, les filets ne tremblent pas même si vous effectuez un tir genre tir de l'aigle (référence à Olive et Tom !) et c'est très dommageable d'un point de vue réaliste. Le gameplay est à la limite du ridicule, et les matchs se terminent souvent avec des scores qui reflètent plus un match de rugby qu'autre chose. C'est vrai, 9-3 pour mon premier match contre la console (France-Allemagne) Tchox ne s'en est toujours pas remis !! (allez Tchoky, retourne te faire martyriser par Jul sur Winning 6, cela vaut toujours mieux que de perdre son temps sur un ersatz de jeu !!). Bref à défaut de vous amuser vraiment, ce jeu provoque chez l'homo-cubitien une tension nerveuse et appelle votre subconscient à jeter à la 'belle pour une telle merde ! Le terme peut évidem-



Le désespoir et la rage !



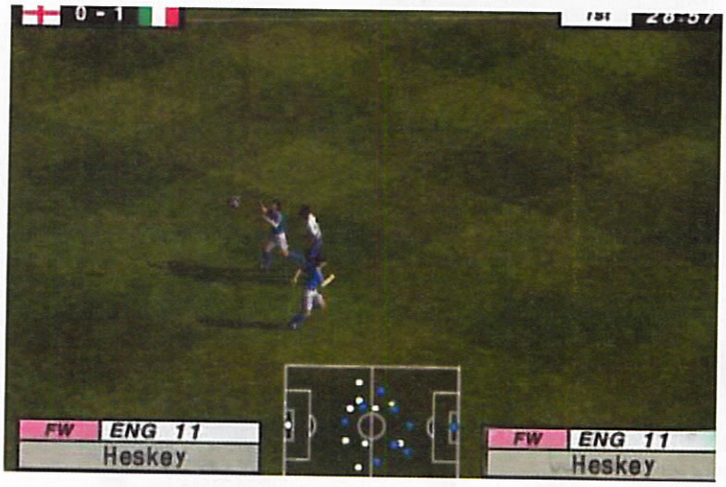
Albertini prend le dessus sur Heskey !



Dégagement du gardien, c'est beau !



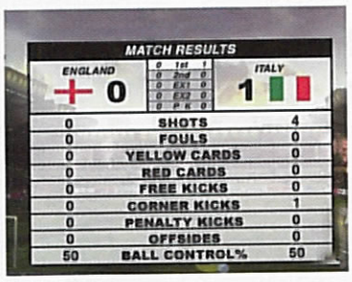
Tiens, mais qui c'est ce coco-là ?



Cannavaro face à Heskey.



La chaude ambiance de Louis II, il n'y a jamais eu autant de monde à Monaco !



Pas beaucoup d'action pour les English ! !



Et voilà le résultat, y sont vraiment pas bons les rosbeefs !

avis

Quelle rigolade cet ISS2 ! Entre deux parties de Winning Eleven 6, Fender m'appelle pour tâter de cette mouture made in Osaka. En fait, il s'agit de l'accouplement entre PES et Fifa, la technique en moins. En cinq minutes, je plante deux buts. Convaincu de la pauvreté ludique du titre, je retourne à PES2. Fender continuera la partie et finira à 9-3. Non, ce n'est pas du hand.

Tchox

11/20



Del Piero dans un rush solitaire.



La sortie de l'homme de la mer !



Ben oui mon con, elle est là la baballe ! !



Les coups de pied arrêtés de Beckham sont toujours aussi redoutables !

ment vous paraître cru, mais c'est sûrement ce que beaucoup d'entre vous penseront s'ils font l'acquisition d'un tel boulet !

A la casse ! !

Même si ISS 2 nous propose la licence officielle, de jolis stades, les plus grandes nations du foot international et quelques menus ma foi fort sympathiques, cela n'est pas suffisant pour nous accrocher comme des huîtres à notre fauteuil pendant des heures. Quelques secondes suffisent pour trouver ce jeu nullissime. Pour synthétiser de la meilleure manière qui soit, je conclurai en vous engageant fortement à ne pas acheter ce soft qui est pour moi et l'ensemble de la rédac d'ailleurs une véritable apologie de la daube. A bon entendeur...

Fender



Ambiance bucolique !

09/20

Réalisation

Sans être relativement moche il n'est pas non plus super beau ; les joueurs ne se reconnaissent pas au premier coup d'œil, on a du mal à croire que l'on est sur une 128 Bits, c'est quand même malheureux !

12

Jouabilité

Le summum du ridicule. L'action est saccadée, la caméra a du mal à suivre les joueurs en possession du ballon, les filets ne bougent pas, l'inertie entre deux pressions de bouton est catastrophiquement longue, bref un régal pour les nerfs.

08

Durée de vie

Si vous êtes réellement accro peut-être que le jeu passera une après-midi dans votre console ; même les différents modes ne vous aideront pas à trouver ce soft plaisant.

10

Bande-son

Enfin une bonne note. En effet, les commentaires signés J.P.P et Christian Jean-Pierre vous feront hurler de rire ; même cette fantaisie ne suffit pas à rehausser un ensemble plat et sans âme.

14

Test officiel

Sega Soccer Slam



Si vous en avez marre de n'avoir le choix qu'entre FIFA et ISS2, tandis que les possesseurs de PS2 vous narguent avec leur Winning Eleven 6, si vous en avez marre d'attendre la simulation de football ultime sur votre console fétiche... eh bien ne comptez pas sur Sega Soccer Slam pour renverser la tendance ! Néanmoins, le titre de Visual Concepts vous permettra peut-être de le prendre avec le sourire, voire avec une bonne barre de rire si vous avez fait l'acquisition de quelques manettes supplémentaires. Au fond, c'est déjà ça.

Editeur :	Sega
Concepteur :	Visual Concepts/Black Box
Genre :	sports/action
Nombre de joueurs :	1-4
Prix moyen constaté :	60 euros
Site internet :	www.sega.com

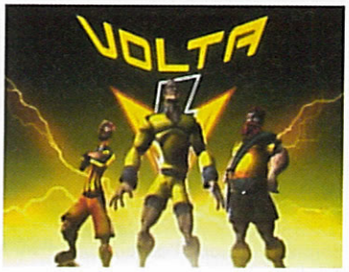


Le look des différents joueurs fait très "bande dessinée".

Visual Concepts est une équipe de développement de Sega Sports, à l'origine de nombreuses références en matière de simulations sportives sur console : NBA 2K2, NFL 2K2, NHL 2K2 ou encore Virtua Tennis 2... Tout ça, c'est à eux qu'on le doit. Ah oui ? Et il n'y aurait pas un Soccer 2K2 ? Et bah non, justement, à croire que Sega Sports ne s'intéresse pas au ballon rond, allant même jusqu'à en dégoûter les autres, avec un "90 minutes" qu'il aurait été plus convenable d'appeler "17 minutes" (s'il s'agit de la durée de vie), voire moins (s'il s'agit de la durée effective de la programmation). On aurait pu croire que l'éditeur tenterait de corriger le tir sur GameCube, mais non : avec Soccer Slam il a préféré changer d'orientation. Explication.

Mélange des genres

Malgré l'aire de jeu réduite, on reconnaît sans peine un terrain de foot, de même que le ballon, mais les joueurs (remplacés au passage par une bande de catcheurs parodiques et de superhéros de série Z) ne sont plus que quatre par équipe, en comptant le gardien. Les fans de football auront envie de hurler, mais en fait le jeu n'a rien d'une insulte à l'encontre de leur sport favori : ce serait plutôt un hommage façon Speedball. Le principe du jeu rappelle en effet fortement ce hit historique, avec ses arènes fermées (donc pas de touches), ses règles simples, son jeu violent et son action rapide. Cependant, nombre d'actions "footballistiques" (une-deux et autres) sont réalisables, et une certaine stratégie s'impose, en défense comme en attaque (ce qui avec seulement trois joueurs se gère rapidement), pour battre une équipe adverse de plus en plus calée et agressive. Les commandes sont simples, et permettent, en accumulant les actions en cours de jeu, de déclencher un tir de tueur, style "Olive et Tom" radioactif, propre à chaque joueur et véritablement spectaculaire.



Chaque équipe a un style qui lui est bien spécifique.

Pauvre gardien

Quelques mots de compassion à l'égard des gardiens de Soccer Slam, qui doivent faire face à une avalanche de "super shoots" plus violents les uns que les autres. On doit d'ailleurs reconnaître que ces martyrs du sport spectacle font du bon boulot, ne se laissant pas forcément démonter par la puissance des tirs adverses. Encore que... si, finalement ! En effet, leur témérité finit par leur revenir en pleine tronche, puisque à chaque "boulet" bloqué ils y laisseront un morceau d'armure... Du coup, on en arrive à souhaiter qu'ils interceptent le tir, juste par sadisme, ou bien par calcul...











Saluons tout de même l'effort du gardien : c'était bien essayé...



C'est incroyable, mais par moments on dirait vraiment un jeu de foot...



Les bons de trois mètres de haut seront monnaie courante.

avis

Soccer Slam, c'est de la bombe de balle ! Dans ce soft, il n'est point question de réalisme car on peut faire des mouvements dignes de ceux d'Olive et Tom ou de Shaolin Soccer, avec des super tirs ou des retournés acrobatiques à 10 mètres de hauteur ! Un très bon défouloir à plusieurs donc.

PES

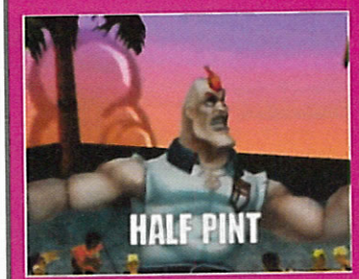
16/20



Chaque déclenchement d'une "furie" est suivi d'effets visuels efficaces.

Visuellement, c'est concept

La réalisation de Soccer Slam est soignée. Les graphismes, sans être particulièrement impressionnants (surtout en ce qui concerne les premiers stades), sont agréables grâce à des effets graphiques réussis (météo changeante, effets de particules, etc.) et à un style visuel plutôt spécial. Chaque perso, modélisé façon BD, est unique, et ses animations en motion capture lui procurent des expressions faciales et des attitudes vraiment convaincantes. Bref, à l'image du jeu lui-même, c'est simple mais efficace.









Le jeu à la mode

Pas besoin d'être un fan de foot (bien au contraire) pour s'adonner à Soccer Slam. On retrouve les modes de jeux habituels des produits Visual Concepts, dont un mode Entraînement complet et efficace. Viennent ensuite les classiques modes Exhibition et Tournoi, histoire de démarrer un match rapidement, puis le mode Quest. C'est ce dernier qui vous permettra de débloquer de belles choses (persos, stades...) dans le jeu, en fonction de l'équipe sélectionnée sur les cinq proposées. De plus, en enchaînant les victoires, on s'en met plein les poches, ce qui permet d'acheter à vos joueurs de quoi les rendre encore plus redoutables. Bref, il y a de quoi tenir le joueur un bout de temps devant l'écran, mais c'est avant tout la fonction multijoueurs qui, en s'inscrivant complètement dans "l'esprit GameCube", fera le succès de ce titre de Sega sur la 128-bit de Nintendo.

Fab



La plupart des actions sont spectaculaires.



Finalement, pour récupérer le ballon, rien ne vaut le bon vieux tacle.



Les décors, dans l'ensemble, sont très agréables.

16/20

Réalisation

Rien d'extraordinaire pour une GameCube, mais le visuel est agréable, et la fluidité de l'animation ne fait jamais défaut. Les divers effets graphiques sont réussis.

15

Jouabilité

La prise en main se fait en quelques minutes, et le mode Entraînement permet d'apprendre rapidement à exécuter les divers "tirs spéciaux" des différents personnages. Un jeu très accessible.

18

Durée de vie

Le mode Quest est intéressant, et les bonus à débloquer (dont des stades supplémentaires, plus réussis que ceux de départ) sont motivants. A plusieurs, c'est illimité : genre Olive et Tom qui jouent à SpeedBall.

17

Bande Son

Les voix et les musiques collent bien aux différents persos, et l'ambiance en cours de partie est bonne. En revanche, les commentateurs sont un brin rasoir à la longue.

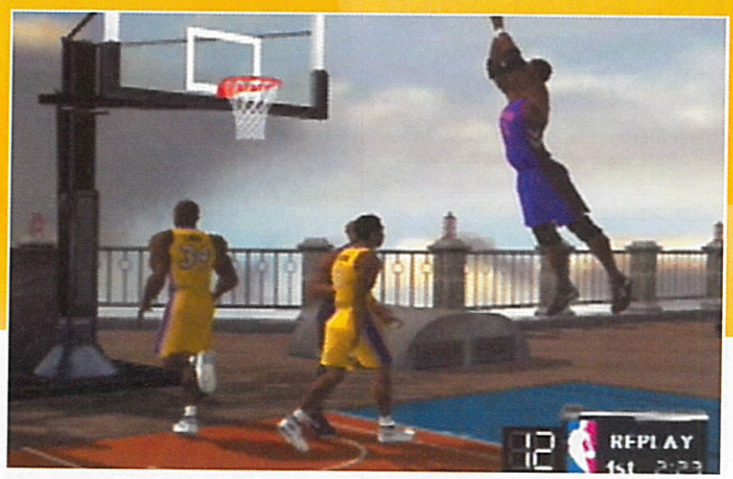
15

NBA Courtside 2002

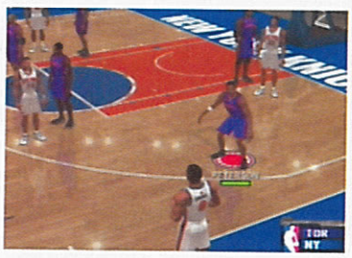


À ce jour, quand on évoque le nom du meilleur jeu de basket toutes consoles confondues, c'est à 90% celui de Sega Sports, NBA 2K, qui ressort. Avouons-le, cette équipe de programmation avait su mixer intelligemment les styles simulation et arcade pour offrir aux joueurs un confort de jeu unique. Entre passes inimaginables et dunks surpuissants, le dynamisme des rencontres en avait surpris plus d'un tout en restant réaliste et pouvant aisi plaire aux puristes du genre. D'autres tentèrent l'affrontement, mais sans résultat (NBA 2 Night, NBA Live). Seul Microsoft et son Inside Drive s'en sort aujourd'hui avec les honneurs. Voyons donc ce que l'équipe de Left Field nous propose aujourd'hui.

Éditeur :	Nintendo
Concepteur :	Left Field
Genre :	basket
Nombre de joueurs :	1-4
Prix moyen constaté :	50 euros



Le mode arcade vous permet d'autres fantaisies. Dommage qu'il soit bâclé.



Le changement de joueurs se fait soit avec le stick C soit avec la touche Y. Dans les deux cas, ce n'est pas pratique



Créez vos basketteurs selon votre imagination. Voici Ben, celui qui pensait plus à ses parties qu'à la partie.

Si on ne pourra reprocher à cette firme de s'être appliquée lors de la programmation de 1080° sur N64, on ne pourra en dire autant à la vue de NBA Courtside 2002. Les défauts sont multiples, à commencer par le placement des boutons absolument catastrophiques qui ne profitent en aucun cas des qualités du pad. On passe plus de temps à trouver les boutons de tirs ou de course qu'à observer le jeu adverse.

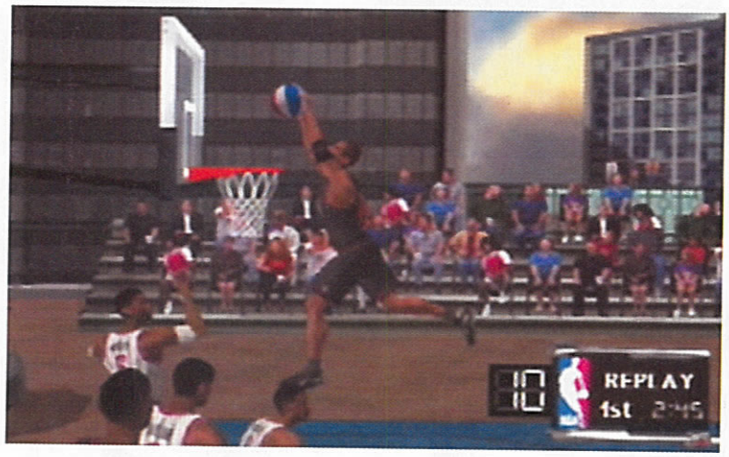
L'habituel touche courir sur R se retrouve sur L, les feintes sur X et j'en passe. De plus, n'étant pas encore habitué au pad et à la différence de taille entre les touches X, B et A, on se trompe assez souvent. On appréciera l'effort de proposer les passes analogiques à l'aide du stick C, sans doute la meilleure trouvaille du jeu. Je ne m'attarderai pas sur les menus car ces derniers sont d'un classicisme exemplaire. Les championnats, aussi. Les férus de simulation se dirigeront vers le match d'exhibition classique pour commencer ou le training, alors que les NBA Jamers choisiront le mode arcade. Cette seconde option aurait mérité sa place si le fun était constant, mais ce n'est pas le cas. Les sauts sont hauts, comme dans NBA Street, mais bien trop lents. De plus, nos basketteurs ne sont pas dotés de nouveaux dunks. Les stats sont exactement les mêmes sauf qu'ils sautent plus haut. Bref, aucun intérêt en dehors du terrain extérieur. Passons sur les matchs plus habituels, c'est pour cela que l'on achète NBA Courtside, sinon, les fans de sensations fortes se dirigeront plus vers l'excellent titre d'EA Big. Entre concours de tir à trois points et véritable rencontre, j'opte pour un petit versus (comme dans les jeux de baston) entre les pauvres Los Angeles Lakers et les splendides Toronto Raptors et leur leader, Vince Carter. La modélisation des basketteurs est honnête, surtout



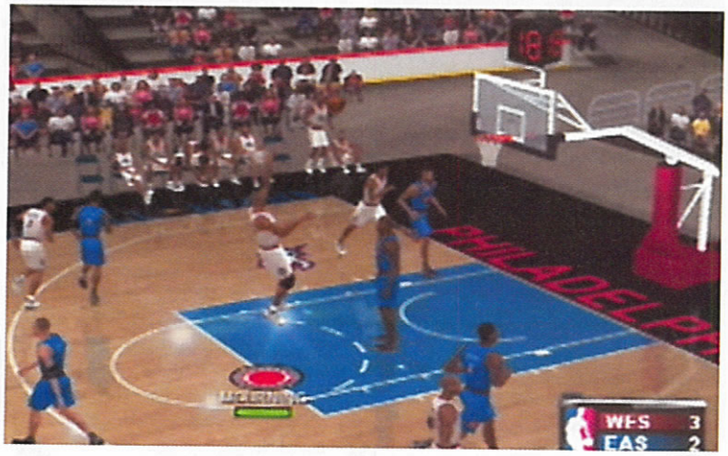
Un petit entraînement s'impose avec les Playoffs.



Vous retrouverez les modes classiques de tout jeu de basket qui se respecte.



Air Anderson, just do it.



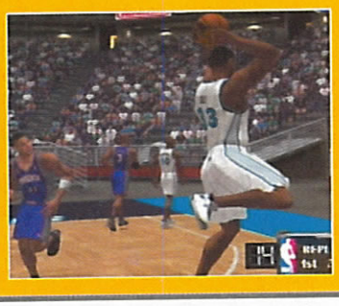
Sur toutes les vues sélectionnables, seule la vue de haut n'est pas terrible. Celle-ci rappelle les différents NBA Live sur 16 bits !

Zoom sur l'action





Dans toute simulation sportive qui se respecte, le replay est souvent complet. Seul ISS sort du lot en ne proposant qu'un replay après avoir marqué un but. Dans NBA Courtside 2002, à tout moment en appuyant sur Start, vous aurez accès à ce menu et pourrez vous délecter tranquillement des meilleures actions. On en profite pour observer le faciès de chaque basketteur. Si certains sont plutôt bien faits (Ewing, Bryant), d'autres manquent de détails (Jordan, Carter). Nous aurions apprécié que certaines figures emblématiques du basket comme Michael Jordan possèdent deux trois dunks personnels. Ce n'est pas le cas. La série des Courtside aura bien du mal à dépasser les blockbusters que sont NBA 2K2, Live et maintenant Inside Drive, mais reste attractive et dotée d'une réalisation correcte.





avis

Je n'ai pas été bien convaincu par Courtside 2002. Certes, les graphismes sont assez " tape à l'œil " et l'animation est très fluide, mais l'enchaînement des mouvements fait très " robot ". Le mode arcade, style NBA Jam, est assez marrant, mais le jeu est loin d'avoir la richesse d'un NBA 2K2, disponible également. Autant faire le bon choix.

Fab

13/20



Les deux énergumènes n'ont toujours pas compris la différence entre basket et natation synchronisée. C'est ballot tout de même...

celle de Kobe Bryant, normal, c'est la star du jeu. L'animation est plutôt bonne et l'on appréciera les différents dunks qui ne manquent pas de punch, bien au contraire. A deux, le fun est toujours présent. On s'amuse, on hurle, on se moque d'autrui et l'heure passe plutôt rapidement. La première impression n'était donc point la bonne ! En fait, outre les problèmes de maniabilité qui disparaissent au bout d'un certain temps et le mode arcade qui n'a strictement aucun intérêt, le jeu est assez bon. Il ne vaut pas les meilleurs du genre, mais permettra de patienter avant leurs arrivées. Si vous êtes férus de basket, n'en attendez pas trop et vous passerez un agréable moment ! Mais n'échangez pas votre Dreamcast et NBA 2K2 contre une Cube et NBA Courtside 2002 !

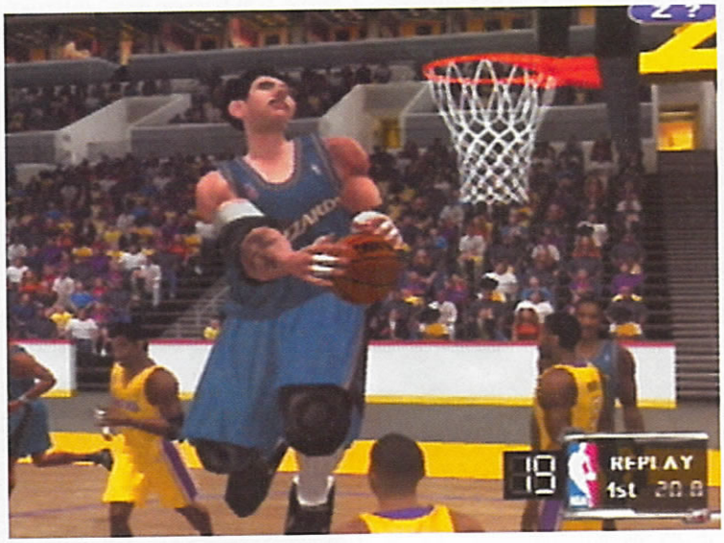
Kyo



Remarquez le short mi-bug, mi-noir.



Le concours de tir à trois points est rapidement lassant.



Parfois, Ben se réveille et fonce sur le panier pour marquer deux misérables points. Vu qu'il se grattait les parties avant, peu de joueurs tentent de l'arrêter dans sa course...

13/20

Réalisation

Le testeur du mois dernier y est allé un peu fort. Car s'il est vrai que le jeu est plutôt bien animé, les visages des basketteurs sont inégaux et les tons bien trop colorés ne donnent guère l'impression de jouer à un jeu sérieux et réaliste. Il ne manque plus que les stroboscopes sur le terrain.

14

Jouabilité

Encore une fois, le pad GameCube est mal exploité et rend le confort de jeu pitoyable. Seul le système de passe avec le stick C est une bonne idée, pour le reste, je vous souhaite bien du courage contre un ordinateur en mode hard.

10

Durée de vie

Si vous accrochez dès le départ, entre Playoffs et Season, vous devriez en avoir pour votre argent. Le jeu à quatre est fort sympathique et vous promet des heures de jeu intense.

15

Bande Son

Même si ce n'est pas ma tasse de thé, la bande sonore est adaptée au style de jeu. On appréciera l'effort des programmeurs de proposer beaucoup de thèmes durant la rencontre qui dynamisent l'action.

14

Super Monkey Ball

Editeur : Infogrames
Concepteur : Sega
Nb de joueurs : 1-4

Devant la recrudescence de titres, nous ne pouvions tous les intégrer sur plusieurs pages. Le choix avait été rude mais au final, nous pensons avoir fait le bon choix. Super Monkey Ball est le seul jeu de réflexion disponible à la sortie de la console. D'un principe très simple, il apporte la bonne humeur dans les foyers à familles nombreuses. Oui, car si son mode solo se révèle particulièrement limité et rébarbatif, à quatre, le plaisir est de longue durée (Yu Suzuki ayant pensé à intégrer plusieurs mini-jeux). Maintenant, à vous de juger s'il vaut la peine d'être acheté en même temps que son support ou s'il ne serait pas plus judicieux de l'attendre au rayon occasion. Entre nous, j'opterais plus pour le second choix car, aussi amusant soit-il, il n'exploite pas vraiment les capacités du GameCube.

Kyo



Les décors sont variés et relativement difficiles.



Le billard ne vous amusera qu'un instant.



Pensez à vous munir d'un sac plastique, rejet garanti.



Ce n'est pas le moment de trembler ou d'éternuer.





Tony Hawk's Pro Skater 3



Graphiquement, le jeu est fin et détaillé. On regrettera les voix françaises souvent ridicules des figurants.

Editeur : Activision
Concepteur : Activision O2
Nb de joueurs : 1-4

Après une version PlayStation 2 particulièrement réussie, Activision nous propose une conversion sur Cube. Tout s'est passé sans encombre, même si nous aurions apprécié des bonus supplémentaires comme c'est le cas sur Xbox. Les graphismes sont toujours aussi fins, les niveaux vastes et variés, même si le premier reste un entrepôt des plus classique, et les différents groupes de musique s'en sont donné à cœur joie pour vous offrir une bande-son dynamique. Maintenant, tous n'aiment pas ce genre de jeu (auquel cas, pourquoi lisez-vous ce vite vu !), les fans sont partagés entre ceux qui lui trouvent un intérêt immense et les autres qui lui trouvent moins de nouveautés par rapport au second. Je ne suis ni fan, ni détracteur et je trouve ce jeu vraiment bon. Si vous recherchez des sensations extrêmes réalistes (tout le contraire d'Extreme G3), optez pour le dernier Activision car tous les autres disponibles le 3 mai sont risibles.

Kyo



La jauge au-dessus de votre tête sert à gérer l'équilibre lors des grinds.



Le mode Carrière est toujours aussi difficile et complet.



Donald Duck : Going Quackers

Editeur : Ubi Soft
Concepteur : Disney Interactive
Nombre de joueurs : 1

Going Quakers n'a rien d'une nouveauté, puisqu'il s'agit plus ou moins de la même version que celle qui a sévi sur PS, N64, PS2 et Dreamcast il y a deux ans. Déjà pas vraiment au top sur les 128-bits de l'époque, le canard a encore plus vieilli à son arrivée sur GameCube, et des jeux comme Kingdom Hearts sur PS2 le plument complètement sur le plan graphique (entre autres). Le titre conviendra toutefois aux plus jeunes : il n'est pas affreux (du moins pas plus que ne le serait un jeu N64), les voix sont authentiques, et le jeu n'est pas dur (mais alors, pas du tout). Mais bon : vous venez d'acheter la Cube, et se retrouver avec un jeu aussi minimaliste et répétitif ne devrait pas constituer un objectif prioritaire. Principale nouveauté : les "mouvements spéciaux", spécialement minables. Dans le genre, mieux vaut Sonic 2.

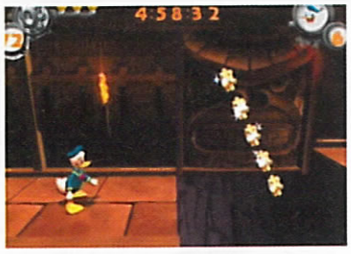
Fab



Les graphismes ont à peine changé en deux ans.



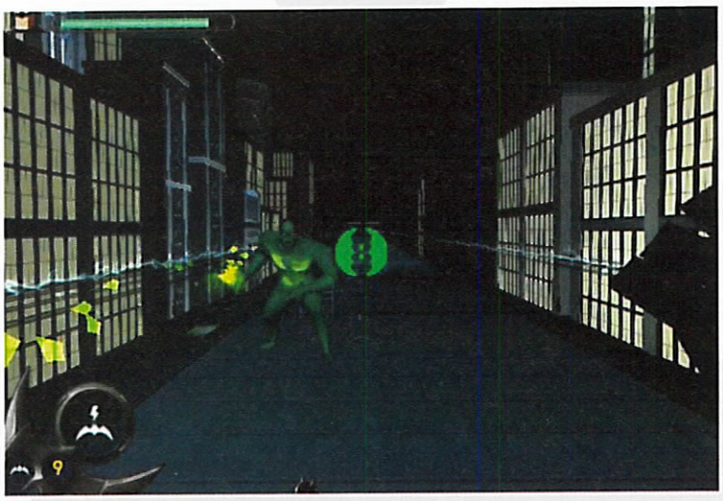
Les mimiques du héros sont fidèles.



Le jeu propose quelques phases à progression horizontale.

10,5/20

Batman Vengeance



Au moment de viser, le jeu passe en vue subjective

Editeur : Ubi Soft
Concepteur : Ubi Soft
Nombre de joueurs : 1

"Batman Vengeance", ça fait un peu redondant, d'autant qu'en définitive il ne se venge pas plus que d'habitude, si ce n'est que plusieurs de ses ennemis auront à en faire les frais dans le titre d'Ubi. On retrouve en effet le Joker, Harley Queen, Poison Ivy ou même Mr Freeze. L'ambiance de l'anime est parfaitement retranscrite, et sans vraiment pousser les limites de la Cube, le jeu s'avère très beau et plus fluide que sur PS2. La maniabilité s'en tire déjà beaucoup moins bien, et vous laisserez sans doute des cheveux à chaque tentative de manœuvre durant les sauts. La durée de vie n'est pas non plus grandiose, le jeu étant un brin répétitif. Bref, Batman Vengeance est un produit très honnête, mais à réserver aux fans du héros masqué, en attendant un Dark Tomorrow plus prometteur.

Fab



Sans être très complexes, les graphismes sont réussis.



La modélisation est fidèle au dessin animé.

14/20

Driven

Editeur : Acclaim
Concepteur : Sega
Nb de joueurs : 1-4

Si Crazy Taxi était bon, cela ferait longtemps que les joueurs le sauraient. Hélas, c'est loin d'être le cas et l'on cherche encore l'intérêt d'éditer le premier volet alors que le deux est en vente sur Dreamcast et le trois bientôt sur Xbox. Avec le panel de titres disponibles le jour de la sortie, je ne vois vraiment pas pourquoi nous irions nous encombrer d'une telle tare. Si vous aimez les jeux de voiture, achetez Star Wars, ça n'a rien à voir, tout comme Crazy Taxi. Graphiquement, même relifté il semble vieux et le gameplay n'a toujours pas évolué et reste d'une pauvreté affligeante. Bref, les rares qui s'y intéresseront n'ont qu'à s'offrir Driven pour aller avec. Quand on aime les produits bâclés, autant les aimer jusqu'au bout ! Je conçois que vous aimiez les Driver-like, hélas Crazy Taxi n'est amusant qu'une demi-heure et ne pourra en aucun cas pallier votre manque.

Kyo



Les collisions sont risibles.



C'est l'heure du menu Buffet, faut se grouiller.



Non, vous ne pourrez grimper sur la grande roue.



Crazy Taxi reste un jeu arcade fait pour le marché de l'arcade.





Crazy Taxi

Editeur : BAM ! Entertainement
Concepteur : BAM ! Studios Europe
Nb de joueurs : 1

Si Driven se vend le 3 mai, je m'achète une Jaguar et une Lynx le lendemain. Voilà le genre de jeu que personne n'attend le jour d'un lancement. Et pourtant, c'était sans compter sur la talentueuse équipe de BAM. Driven est une démo jouable sur 32X, Driven est au même niveau que le film, l'actrice en moins, Driven est une catastrophe comme on en voit peu et qui n'a sa place qu'au fond d'une poubelle. Driven est un déchet, une des sept plaies d'Egypte, une honte, une grosse blague, une private joke, un texte de Ben, un autographe de Billou. Certains payeront pour y jouer, même à deux euros, je n'en veux pas. S'il y avait la possibilité de noter les jeux en dessous de zéro, c'est avec plaisir que Driven ouvrirait le bal. Préférez mille fois une nuit torride avec Stallone dans une écurie plutôt que deux secondes de Driven sur votre nouvelle console. Il faut que je revoie la note de Crazy Taxi.

Kyo



Mieux vaut rouler la nuit, les décors sont moins visibles.



C'est donc ça un jeu 128 bits ?


Au moins, c'est rapide...



Dave Mirra pro BMX



Ouhaaa, le vélo vert fluo ! ! Je veux le même ! !

Editeur : Acclaim
Concepteur : Z-Axis
Nb de joueurs : 1 à 2

Il n' y a pas à dire, cela fourmille d'idées dans le cerveau des programmeurs. "Tiens, on va prendre le système de jeu de Tony Hawk Pro Skater, foutre un BMX à la place du skate dans les pattes des persos, et reprendre le moteur graphique ainsi que le gameplay de Tony Hawk Skateboarding sur PS One", ont dû se dire ces braves gens en pensant que tous les fans de cette discipline seraient assez idiots pour ne pas se rendre compte de l'évidence indiscutable. Dave Mirra est à jeter par la fenêtre, aux ordures ou aux chiottes, comme vous voulez, mais débarrassez-vous en ! Ce jeu est moche, le gameplay n'est pas ce qui se fait de mieux en la matière, et les figures réalisables donnent plus l'impression de jouer à Spider-Man qu'à autre chose, tant elles sont tirées par les cheveux (depuis quand on peut grinder sur des feux rouges en BMX ??). sur ces bonnes paroles, je retourne à Tony Hawk 3.

Kayron



Ouais, c'est ça, dors. T'as que ça à faire !



Allez, maintenant sans les mains !

05/20

Jeremy Mcgrath
Supercross world

Editeur : Acclaim
Concepteur : Acclaim
Nb de joueurs : 1 à 2

Quand je dis qu'il y a des coups de pieds au cul qui se perdent ! ! Quoique si j'avais dû punir de cette façon cette daube qu'est Jeremy McGrath, j'y aurai sûrement laissé mes paires de pompes ! Il n'y a pas à dire, on en fait plus des comme ça... rectification : on aurait jamais dû en faire des comme ca ! Pourquoi tant de haine ? Vous allez très vite comprendre... Moche, très moche, immensément vide, injouable, nul, aucun intérêt, réellement à chier... Il vous en faut plus ? Voilà comment je pourrais définir ce produit bâclé qui se sert uniquement du nom d'un champion (en l'occurrence Jeremy McGrath) pour doper ses ventes, tout comme Dave Mirra. On pouvait quand même s'attendre à un Moto Racer du pauvre, que nenni ! L'animation des riders est très peu convaincante et pas du tout réaliste. Les décors sont d'une pauvreté affligeante, tout comme les circuits qui ne proposent pour se divertir que deux-trois bosses qui se battent en duel. Quant à l'intelligence artificielle, elle est inexistante. Si vous n'avez pas encore capté qu'il faut boycotter ce jeu, je ne peux plus rien pour vous, d'ailleurs, je suis en manque d'argument.

Kayron



Oh, que c'est vide ! Oh, que c'est laid !



Toujours aussi moche, mais avec un rider en plus !



Mais c'est quoi cette araignée en haut de l'écran ? Ah, c'est le ver des sables de Dune ?

02/20

zap'news

Advance GT 2

THQ est en forme, et annonce l'arrivée prochaine d'Advance GT2. Le moteur du premier épisode a encore été amélioré, et le jeu proposera pas moins de 48 nouveaux circuits et 70 véhicules (dont quelques concept cars). Autre nouveauté : la météo sera susceptible de changer durant les courses. Sinon, il sera bien sûr toujours possible de s'adonner aux joies du tuning, ou encore de jouer à deux grâce au cable link. Le titre devrait sortir cet été au Japon.



Hit the Bomb, Jack

Encore un vieux classique qui ressurgit sur GBA. On a un peu l'impression de ne voir que ça, mais je préfère de loin retrouver ce bon vieux BombJack que me taper des Pokémon... Ainsi, ce jeu d'arcade de 1984 arrive en version Advance sous le nom de Bomb Jack World. Il s'agit en fait d'une compilation des trois anciens titres de Tecmo (BombJack, Mighty BombJack et BombJack Twin), jouable à deux via le cable link. Des heures de fun en perspective, grâce à ce titre incontournable (surtout pour les nostalgiques) édité par Elite. Sortie prévue en août.

L'homme d'acier en collants bleus

Tiens, ça fait moins classe quand on précise le coup des collants. Quoi qu'il en soit, Superman est de retour sur GBA, dans Countdown to Apokolips. Le titre d'Infogrames est prévu pour la fin juin, et est inspiré du dessin animé de la Warner. Le héros doit faire face simultanément à l'Intergang et aux agents de la planète Apokolips, tout en tentant de sauver Lois, prise comme d'habitude en plein milieu de l'affaire. Les clichés du jeu révèlent des graphismes assez soignés (quoique un peu vides).

Sabrez le champagne !

C'est fou le nombre d'oldies qui refont surface sur GBA. En même temps il n'est pas rare d'entendre ici et là regretter «le bon vieux gameplay d'antan». Eh bien c'est jour de fête, puisque c'est carrément un titre préhistorique, SabreWulf (sorti à l'origine sur Spectrum), qui revient dans l'actualité grâce à la gentillesse de Rare Software. Dans un jeu mi plate-forme mi aventure, Sabreman doit, avec l'aide de différentes créatures et d'indigènes, récupérer les huit pièces d'une amulette censée éradiquer les forces du Mal. Le titre devrait voir le jour très prochainement. Nul doute qu'on en reparlera.





À bout de force ?

Titus était relativement peu prolifique ces dernières années, surtout en ce qui concerne les BONS jeux. Heureusement, l'éditeur français semble reprendre un peu du poil de la bête, et les quelques images que voici montrent un DownForce sur GBA autrement plus attractif qu'un certain Roadsters de triste mémoire. Il s'agit bien sûr d'un jeu de course, qui semble exploiter très correctement les capacités de la GBA en matière d'animation. Le titre comporte une dizaine de véhicules style F1, et sept circuits à travers différentes villes (dont Hong Kong, Genève, Tokyo ou encore Vegas). Manque encore une inconnue : le mode multijoueurs, mais ce serait étonnant qu'il ne soit pas de la partie. Le jeu est prévu pour la fin mai.



C'est Wiiiz !

Aha ! Un RPG «ancienne école» sur GBA, ça mérite notre attention : Wizardry Summoner est le dernier épisode en date de cette saga née sur PC il y a belle lurette. Le titre de Natsume se déroule en 3D «subjective» dans des donjons générés de façon aléatoire, ce qui garantit une certaine longévité. Par ailleurs, le jeu dispose d'un système de création de personnages très complet, avec 5 races et 9 classes de personnages (dont le «Summoner», qui peut invoquer des créatures pour aider le groupe). Un petit bout de PC sur console portable, quoi ! Le cable link de la GBA permet même de s'échanger des persos ! La sortie est prévue pour juin.



Sauve la France



La Deuxième Guerre mondiale est un concept qui marche, en particulier avec la licence Medal of Honor dont un épisode sort fin mai (aux US) sur GBA. Underground (c'est son nom) est donc un FPS, qui va par conséquent tenter de surclasser les pâtés de pixels que sont Doom et Wolfenstein 3D. On souhaite bonne chance à Electronic Arts, dont le titre (distribué par Ubi en Europe) s'annonce déjà moins bourrin. On verra bien ce que cela donnera au moment de mettre les mains sur le produit, qui du reste semble bien réalisé. Sinon, pour faire reculer les nazis sur le territoire français, il y a toujours la carte d'électeur.

C'est pas moi c'est Murphy !

Bonne nouvelle : Titus se remet au bon vieux jeu d'action en 2D, un genre qui naguère lui avait assez réussi. Mauvaise nouvelle : il s'agit de la licence Robocop, qui sur console (du moins depuis les 16-bit) a rarement su se mettre en valeur. On verra bien ce que ça donne. En attendant, les graphismes ont l'air correct, bien que le jeu ne soit prévu que pour la fin de l'année, et le gameplay semble très proche du grand classique de l'arcade des années 80. Une bonne surprise, finalement ?







Fourmi ? For you !





Fourmiz (Antz en VO) arrive sur GBA dans un jeu de course style Mario Kart. Le titre est développé par LSP, l'équipe française derrière le prometteur CT Special Forces et le... euh... droopiesque (?) Droopy's Tennis...
La recette est toujours la même : des véhicules miniatures délirants (boîtes de conserve, canettes de soda et autres), des tas de circuits, et des personnages attachants (on retrouve les principaux héros du film) dans des courses évidemment axées «fun». Les décors sont variés (Fourmiville, Forest Park, Frozen Pond, City et Insectopia), et la réalisation semble réussie, mais sans une telle licence l'éditeur Empire se serait sans doute abstenu de se mesurer à Mario Kart. Le titre est annoncé pour juin.

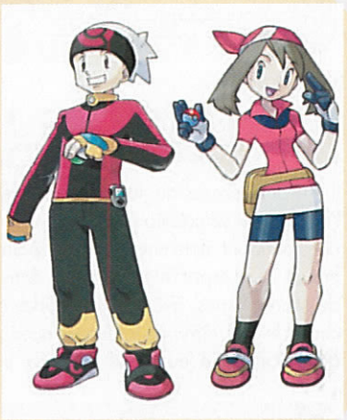


Desert Strike sur GBA

Alerte ! La GBA se fait Saddamiser ! Le seul recours est de nous ressortir un titre ayant déjà fait ses preuves par le passé dans ce genre de situation : Desert Strike. Electronic Arts nous propose donc une conversion de ce grand classique de la Megadrive. Desert Strike Advance propose 27 missions, à travers 4 niveaux localisés dans le Moyen-Orient, dans le but d'empêcher un chef d'État malveillant de déclencher la Troisième Guerre mondiale. Au programme : des objectifs à détruire, des otages à libérer, et un gameplay diabolique riche en action. La réalisation est particulièrement soignée, et tel que c'est parti le titre, prévu pour la mi-mai, pourrait être le premier d'une nouvelle saga sur GBA.



Je vous en parlais la dernière fois, eh bien c'est arrivé : on a des photos de Pokémon Advance. Je sais, la vie est dure, mais c'est comme ça. Dans ce nouvel opus, on aura droit, dixit Nintendo, à un monde complètement nouveau (waow ! Alors c'est à ça que ça sert, un nouveau jeu ?), un nouveau maître Pokémon (ça valait le coup de refaire un jeu) et au moins (j'insiste sur le «au moins» : je l'aime bien celui-là) deux nouveaux Pokémon (j'ai vérifié ça fait 1+1)... C'est super fort et ça sent pas l'arnaque du tout. La sortie est prévue pour la fin de l'année au Japon.



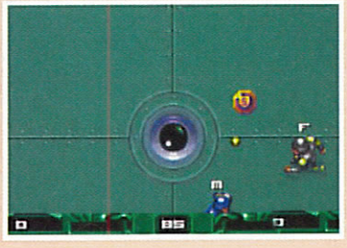
Two frogs left

Décidément, Konami aime son petit Frogger. Après le jeu d'aventure Temple of The Frog, et en plus de sa place parmi les classiques de l'éditeur dans son Collector's Series (cf News du précédent numéro), voici Frogger Advance, prévu pour le mois de mai. Il s'agit cette fois d'un pur jeu de plate-forme. Frogger doit y traverser nombre de décors hauts en couleur, à pied comme à la nage, en faisant face à toutes sortes d'ennemis : scarabées, poissons, dragons (!?) etc. La réalisation semble excellente, dommage que le héros ne soit pas très attachant : mi-Kermit, mi-tortue Ninja, à l'époque on l'aurait sûrement laissé se faire rouler dessus. Restent le FPS et le jeu de baston, et on pourra bouffer de la grenouille à toutes les sauces.



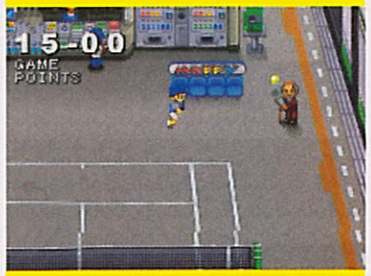
Un grand classique

Speedball 2, référence intemporelle en matière de jeu de sport futuriste (il n'y a qu'à voir Soccer Slam pour s'en convaincre) ressurgit sur GBA ! Mieux encore, c'est en fait tout une floppée de titres des célèbres Bitmap Brothers (véritables stars de la programmation de l'époque Amiga) qui vont être convertis sur la portable. En attendant de vous éclater sur Magic Pockets, Cadaver, Xenon 2, Gods et Chaos Engine, voici donc quelques écrans de Speedball 2 : Brutal Deluxe. Comme d'habitude, c'est du «Vous connaissez les règles : il n'y en a pas !» : il s'agit donc d'une sorte de handball ultraviolent, au rythme effréné. La version GBA propose même plusieurs nouveautés, dont un mode 4 joueurs. Pas encore de date pour ce titre de Crawfish.

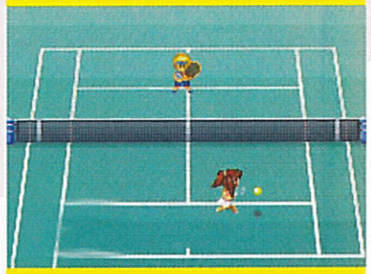


zap'news

Namco nous raquette



Après Smash Court Tennis sur PS2, Namco s'attaque à la GBA avec Family Tennis Advance (pff... Comme si les parents jouaient avec leurs rejetons à la GBA !). Bien plus «fun» que le titre de la PS2, le jeu propose divers protagonistes plus ou moins crédibles (dont un panda pour l'entraînement), sept décors parfois plutôt insolites, des modes de jeu délirants (dont un du style stage bonus de Final Fight, à coups de volées) et un mode 4 joueurs, via le cable link, avec une seule cartouche. Bref, un titre à l'allure sympathique, prévu pour le 14 juin au Japon.



Obi-wan Pinobee ?

Artoon récidive : après le très beau, mais aussi très classique et trop facile Pinobee, sorti l'an dernier, voici donc Pinobee & Phoebee. Le jeu propose donc un nouveau personnage (je vous laisse deviner lequel des deux), et l'on devrait pouvoir espérer un meilleur résultat que pour le précédent volet. Après tout, parmi les gars d'Artoon, on trouve quelques anciens de la célèbre Sonic Team... Ce jeu d'action édité par Hudson est annoncé pour le 18 juillet aux Etats-Unis.



zap'news

Sega sur GBA

De nombreux joueurs se réjouissaient, à la sortie de la GBA, d'avoir enfin la Super Nintendo portable tant attendue... Ils étaient bien loin de la réalité, car mieux encore : avec l'arrivée de Sega comme éditeur, la console est devenue une plate-forme d'accueil pour nombre de classiques de la firme sur différentes machines ! Ainsi, en plus du Smash Pack (cf dernier numéro), THQ annonce la sortie d'ici 2003 de Phantasy Star Collection, compilation des trois premiers épisodes (à ne louper sous aucun prétexte), Super Monkey Ball, Virtua Tennis et Crazy Taxi !

On Zoocube comme on peut

Acclaim a pensé à tout : ainsi, quand on n'a pas de GameCube, on peut tâter de son dernier puzzle-game sur sa GBA. Le titre consiste à rendre aux animaux leur forme originelle et à les transporter jusqu'à une sorte d'arche de Noé volante. D'accord, c'est gamin comme prétexte, mais le principe s'annonce efficace, et le jeu assez riche : sept modes de jeux, dont des modes multijoueurs en duel ou en coopératif. Le titre devrait être disponible aux Etats-Unis à l'heure où vous lirez ces lignes.







CT bien Metal Slug



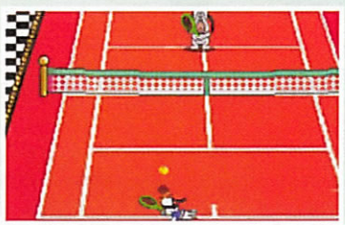
C'est ce qu'ont dû se dire les Français de LSP lorsqu'ils ont décidé de programmer CT Special Forces sur GBA. Le titre ne manque pas en effet de rappeler ce mythique jeu d'action/plate-forme de la NeoGeo, et on aurait tort de s'en plaindre. Les joueurs ont le choix entre trois soldats : un para, un pilote et un sniper, tous bien sûr équipés en conséquence, et parés à l'action. Diverses phases de jeu s'enchaînent, à travers 12 niveaux étalés sur 4 types de décors différents (montagne, désert, ville et jungle). Bref, ça semble plutôt varié, et la réalisation paraît à la hauteur. Le jeu devrait proposer un mode multijoueurs en coopération via le cable link, et même un mode Challenge jouable à quatre. Sortie prévue fin juin.

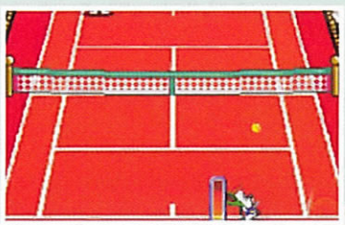




Happy Tennis

Il y a des licences qui font de la peine. Droopy était un perso vraiment fendard à l'époque de sa création par Tex Avery. Puis Hanna & Barbera sont passés par là, nous pondant alors une série de produits dérivés tous plus édulcorés les uns que les autres. Quel esprit retrouvera-t-on dans Droopy's Tennis Open ? Il y flotte une odeur de Mario Tennis, avec quatre modes de jeux, des décors variés et six persos au choix, le tout agrémenté de quelques mimiques amusantes, évidemment inspirées de la licence. Le jeu de LSP est prévu pour cet été.





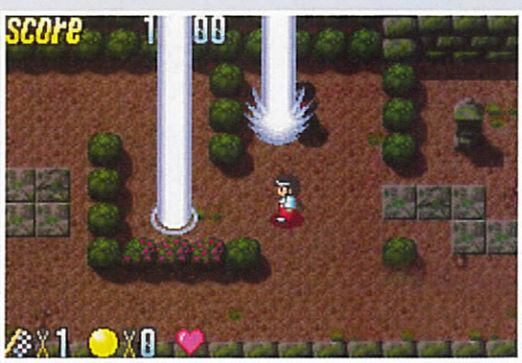
Vrally3 sur GBA

La GBA est décidément plus gâtée que le Cube en ce qui concerne les jeux de course. V-Rally 3, le jeu de rallye vedette d'Infogrames (même si certains le qualifient de simulation de savonnette), ne devrait plus trop tarder à se montrer sur la portable de Nintendo et son état actuel est très prometteur. La réalisation est vraiment impressionnante : entièrement en 3D, avec de bons graphismes et une animation à la fois fluide et rapide. Le jeu propose même plusieurs angles de vue. Le mode Story s'annonce également très complet. Bref : probablement une future référence sur GBA.



Je sais Pocky

Natsume a annoncé pour le mois de mai la sortie de Pocky & Rocky with Becky, suite d'un bon petit shoot de la Super Nintendo. Vous aurez sans doute compris, avec ce titre à rallonge, qu'on aura droit à un troisième personnage au choix : Becky. Chacun des protagonistes se distingue par ses attaques spéciales. Dommage : le jeu à plusieurs ne semble pas à l'ordre du jour (peut-être dans Pocky & Ricky with Becky and Schépaky). Le jeu s'annonce tout de même sympa, avec sept niveaux bien remplis.



L'acro-bat est de retour

Il y a plus de 10 ans, Aero the Acrobat avait su se faire une petite place au milieu des Sonic et autres Mario sur les consoles 16-Bit. L'éditeur de l'époque, Sunsoft, lui avait même consacré une suite, ainsi qu'un titre avec pour vedette l'adversaire d'Aero, Zero (syndrome Mario - Wario ?). On retrouve donc tout ce beau monde sur GBA, dans un jeu au design très proche de celui des précédents épisodes. La réalisation est excellente, avec une animation très fluide et de beaux décors, tous inspirés du monde du cirque dont le héros est issu. Ce dernier dispose d'ailleurs d'un large éventail d'actions, assurant un gameplay varié. Bref, encore un bon jeu de plate-forme qui se profile sur GBA, annoncé par Metro 3D pour le mois de juin.





La GBA Flippe

Décidément la GBA sera particulièrement bien lotie en jeux de flipper. On attend le délirant Sonic Spinball (inclus dans le prochain Sega Smash Pack) ou encore Pinball of the Dead, et voilà que Rebellion (les auteurs de Tiger Woods et de Midnight Club) nous annoncent Pinball pour le mois de juin. Avec 3 tables en 3D (Tarentula, Jailbreak et Daredevil), 6 niveaux de difficulté, de nombreux paramètres, 40 musiques et plus de 300 bruitages, le jeu s'annonce assez riche. L'aspect simulation sera mis en valeur, avec une animation très soignée et un comportement de la bille réaliste.

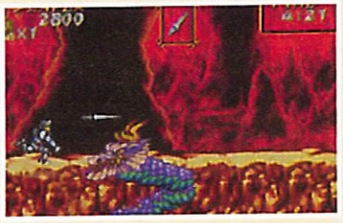




Pour une nouvelle...

L'illustre Ghouls and Ghosts, version Super, s'apprête à faire très bientôt son retour sur GBA. Voilà donc une excellente nouvelle, d'autant qu'il ne s'agira pas d'un simple portage (qui n'aurait pourtant pas manqué de convenir à nombre de nostalgiques). Super Ghouls and Ghosts fut l'un des meilleurs jeux de plate-forme qu'a connus la Super Nintendo, et la cartouche GBA propose d'ailleurs de retrouver la copie conforme de cette version via un mode «classic». La réalisation a toutefois été mise à jour, et surtout le mode «remix» du jeu comporte plusieurs nouveaux tableaux, inspirés des précédents épisodes de la série. Bref, autant de raisons d'attendre avec impatience la sortie de ce futur hit de Capcom, annoncé pour le mois d'août.





L'espion que je n'aimais pas

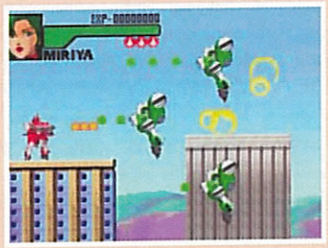
Enfin si, un peu, mais pas trop... Bref l'espion que j'aimais «moyen». Spy Hunter est en effet un grand classique (encore un) de l'arcade, que Midway a récemment voulu remettre au goût du jour sur PS2, puis sur Xbox et GameCube. Le résultat fut plutôt mitigé, mais il semble qu'on puisse compter sur la version GBA pour changer la donne. Le style de jeu colle parfaitement à la portable, et le titre s'annonce plutôt bien réalisé : entièrement en 3D, avec une bonne impression de vitesse et de très bons graphismes. Cela ressemble en fait à s'y méprendre à un portage (réussi) des versions 128 bits... De plus, les modes de jeu sont sympas, à l'image du mode deux joueurs en link. Sortie prévue fin 2002.







Robotech pour tous



Il n'y a pas de raison : il semblerait que les fans de la saga puissent enfin bientôt bénéficier sur leur console de salon d'un titre à la hauteur de la licence Robotech (ou Macross), alors pourquoi ne pas en faire profiter les possesseurs de portable ? Bon, il ne s'agira bien sûr pas du shoot en 3D cell-shading du GameCube, mais le jeu, toujours signé TDK Mediactive (aïe ! Les auteurs de Shrek !), pourrait quand même s'avérer sympathique. On a droit à un shoot'em up plus classique, à scrolling horizontal, mais apparemment bien réalisé et très fidèle à l'anime. On retrouve Rick, Roy, Maximillian et Miryia, à bord de leurs valkyries (évolutifs) aux multiples transformations (jet, gardien, battloid). Le jeu est prévu pour cet été.



zap'news

Tactic's Ogre en anglais



La version US de Tactics Ogre : The Knight of Lodis sera sortie à l'heure où vous lirez ces lignes. Si vous aimez les Tactical RPG bien longs, vous devriez être servis : la quête du Chevalier Alphonse pour résoudre le mystère d'Ovis devrait vous tenir en haleine une bonne quarantaine d'heures, et plusieurs fins sont possibles. Le jeu en link (2 cartouches) permet entre autres d'échanger des objets et des sorts avec un ami. Bref, le jeu a de quoi séduire, pour peu que vous parveniez à vous le procurer en import.



Une histoire de fantômes

On ne chôme pas, chez Artoon : à côté du mignon Pinobee 2, les développeurs nous concoctent une sorte de jeu d'action/horreur en 3D, nommé Ghost Trap. A l'intérieur d'un manoir hanté, les héros (George et Alicia, si vous voulez tout savoir) devront chasser du fantôme (d'où l'intérêt du manoir hanté) et enchaîner les énigmes, façon survival horror. Le titre est édité par Eidos et devrait sortir fin juillet aux Etats-Unis. Un jeu à guetter avec curiosité.



Lunar Legend

Editeur : Nintendo - Concepteur : Media Rings - Genre : RPG - Nb de joueurs : 1 - Prix : 90 euros
Site internet : http://www.tokyo-city.co.jp/game/g_index/lunar/index.htm



Un boss assez impressionnant.



Le produit garde son esprit infantile.



Quand je vous dis qu'elle passe son temps à chanter.



Le héros manque légèrement de charisme.



Première rencontre avec votre copine qui passe plus de temps à chanter qu'à vous servir.

Lunar Legend reprend la trame du premier sur Mega CD, Saturn et PlayStation. Souvenez-vous d'Alex, jeune garçon mal habillé, qui part à l'aventure avec ses compagnons et qui se retrouve plus tard adulte avec un bonnet péruvien assez ridicule sur le crâne. Suivi de la jeune Luna et de votre bête à poils (mon nom c'est Jean-Pasc... pardon), Nall, vous visiterez des mondes retravaillés pour l'occasion et découvrirez un scénario plein de surprises. Oui, car cette version GBA est superbement remaniée et mérite l'attention de tous les fans qui se respectent. Pour ma part, je n'ai pas accroché, je préfère de très loin les Albert Odyssey, mais ce produit impressionne par son graphisme et son ambiance bon enfant. L'humour est constant et la durée de vie de bonne facture. Reste bien évidemment le manque de voix digit', pourtant caractéristique des Lunar. Mais encore une fois, nous ne sommes que sur une portable et les programmeurs ont déjà fait des prouesses pour nous propose un tel portage.

Kyo

14/20

Shining soul

Editeur : Sega - Concepteur : Sega - Genre : A-RPG - Nb de joueurs : 1-4 - Prix : 90 euros - Site internet : NC

Désolé de ne vous proposer le site internet du jeu mais ce dernier étant inintéressant, rien ne sert de vous y envoyer ! Voici donc le dernier Sega sur Advance et pour une fois, je n'irai pas qualifier la GBA de console rétro. Etant un jeu à part entière, il est sans doute le titre le plus intéressant parmi les cinquante derniers sortis sur ce support. Si sa durée de vie ne dépasse pas les huit heures en ligne droite, la possibilité d'y jouer jusqu'à quatre et l'ambiance générale font de cet Action RPG un indispensable pour les joueurs qui ont bouclé les deux Breath of Fire et Golden Sun (Magical Vacation n'étant pas si phénoménal que ça). La série des Shining, outre sur Dreamcast, s'étale sur toutes les autres consoles signées Sega. On retiendra particulièrement les Shining Force sur Saturn et Megadrive. Ne vous attendez pas à un Tactical mais à un Shining Wisdom amélioré comme sur Saturn. Etant assez bourrin, même les non-japonisants devraient le boucler sans aucune difficulté, mais pour ce qui est du confort de jeu, je ne saurai trop vous conseiller d'attendre la version US. La prise en mains est immédiate, les décors sont bien colorés, le héros est attachant (puisque c'est vous qui le créez), bref, Sega n'a pas chômé.

Kyo



Sega frappe fort sur Advance avec une excellente exclusivité. Tout le contraire de leur présence sur Cube.



Comme d'habitude, pensez à acheter des items.



Regardez, on dirait Link.



Comme d'habitude, pensez à acheter des items.

17/20

Captain Tsubasa

Editeur : Konami - Concepteur : KCEJ - Genre : Card Game - Nb de joueurs : 1-2 - Prix : 90 euros -
Site internet : www.konami.co.jp

C'est avec joie que je reçois enfin ma version Advance de Captain Tsubasa. Nos jeunes footballeurs vont enfin reprendre du service. Curieusement, ce n'est pas Bandai qui s'en est occupé. Konami n'étant pas spécialisé dans le domaine, prions pour qu'ils aient utilisé intelligemment cette licence. Mais assez de blabla inutile n'étant là que pour remplir ce bloc d'introduction et sortons la portable du placard. La pauvre commençait à prendre la poussière.



En J-League, vous vous contentez de jouer avec les vraies équipes japonaises.

Ne vous méprenez pas, je ne déteste pas la GBA. Mais je ne suis pas trop fan des consoles rétro et donc je la garde en attendant les titres exclusifs et novateurs et non les repompes de vieux titres. Place au jeu. Contre toute attente, le dernier Konami mettant en scène l'idole des jeunes footballeurs japonais, Tsubasa, pas Nakata, est un jeu de cartes et ne reprend donc pas le système classique de Captain Tsubasa J sur PlayStation. De prime abord, les nombreux fans risquent d'être non pas déçus, mais déstabilisés par ce nouveau gameplay. Qu'à cela ne tienne, les conversions de vieux mangas sont suffisamment rares pour que l'on s'y attarde dès que l'occasion se présente. Au départ, vous avez le choix de participer à divers tournois avec la J-League (Antlers, Jeff United, etc.) ou de jouer en Free avec nos stars préférées. On regrette donc l'impossibilité de jouer avec Tsubasa en tournoi mais simplement dans des rencontres amicales. Encore un coup bas signé Konami ! Passé ce détail, on se lance dans une partie pour comprendre le système de cartes. Tout se joue à la manière d'un Tactical RPG. Vous avez le loisir de déplacer vos joueurs et de faire une passe ou un tir le moment venu. Ensuite, c'est au tour de l'ordinateur. Chaque face à face se déroule comme le jeu de la bataille. Vous placez vos cartes et celui qui, en additionnant les points, obtient le plus grand nombre, peut avancer ou marquer un but. Les différentes animations sont de bonne facture et ajoutent un peu de dynamisme à l'action. Nous aurions préféré un gameplay typique des anciens Tsubasa, mais Konami en a jugé autrement. Nous aurions adoré jouer un tournoi complet avec nos héros, Konami en a jugé encore autrement. Même si les fans seront déçus par les nombreux défauts, ils s'amuseront facilement les premières heures. Finalement, depuis que je l'ai, je ne joue qu'en Free. C'est surtout pour réaliser le tir de l'aigle avec Tsubasa et non un joueur des Antlers que je l'ai acheté ! Bref, voyez selon vos moyens financiers car le jeu coûte très cher.

Kyo



Vous reconnaîtrez sans difficulté les tirs les plus connus.



A égalité, les deux joueurs perdent le ballon et ce dernier finit souvent en touche.



Tsubasa face au but, le ballon à coup sûr finira au fond des filets.



Encore une fois, le boîtier japonais a de la gueule. Les fans auront du mal à résister.

12/20

Broken Sword : Shadow of the Templars

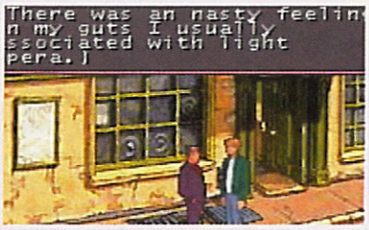
Éditeur : BAM ! Entertainement - Concepteur : Revolution Software - Genre : Click & Play - Nb de joueurs : 1 - Prix : 76 euros - Site internet : www.revolution.co.uk/sword/



L'intro est une succession d'images fixes.

Broken Sword : si ce titre ne vous dit rien, je vais vous en donner un autre qui va peut-être vous rappeler de bons souvenirs : Les Chevaliers de Baphomet.
Ce jeu exceptionnel vient du PC, et a ensuite été converti sur PS One et notre portable. Vous allez donc pouvoir revivre les aventures de Georges Stobbart n'importe où.
Ce jeu est une petite merveille technique ; bien sûr, le tout n'est plus parlé, et vous devrez faire un peu de lecture. Pour ce qui est de l'intro, on se contentera aussi d'images fixes prises de l'introduction animée. On notera que le plus gros défaut de ce jeu est ici complètement absent, puisqu'il s'agissait des temps de chargement. Pour le reste, on remarquera que les différents environnements sont sublimes, et que le tout est haut en couleurs. Une petite merveille.

Ben



Pas de panique, le tout est en français.



Tout commence par un attentat.



Graphiquement, c'est sublime.

18/20

Star X

Éditeur : BAM ! Entertainment - Concepteur : Graphic State - Genre : shoot - Nb de joueurs : 1 - Prix : 76 euros - Site internet : http://www.bam4fun.com/



Une bouse volante crachant des Mr Freeze à la menthe sur un bateau en origami : les programmeurs ne manquent pas d'imagination...

Avec un nom comme ça, le jeu risque fort d'en intéresser plus d'un, et pourtant, ce n'est pas du tout ce que vous croyez. Non, ce n'est pas une simulation avec Clara Morgane ! Il s'agit juste d'un shoot 3D très penché sur Starwing. Et voilà, y a plus personne, tout le monde a tourné la page. Remarquez, il y a de quoi, car quand on voit la gueule du jeu, il n'y a vraiment pas grand-chose à retenir. Mettons ça sur le compte de l'essai, et attendons-nous à avoir une déferlante de jeu en 3D sur ce support. On peut désormais compter sur un WipeOut, un V-Rally, un Resident Evil... Quoi ? En ce qui concerne le jeu ? Eh bien, pas terrible tout ça !

Ben



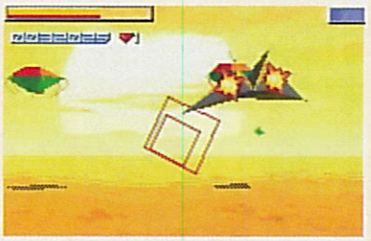
Voici la bataille de Hoth.



Les effets de lumière sont sensationnels...



Dans l'avenir, la GBA sera certainement capable d'autre chose en 3D

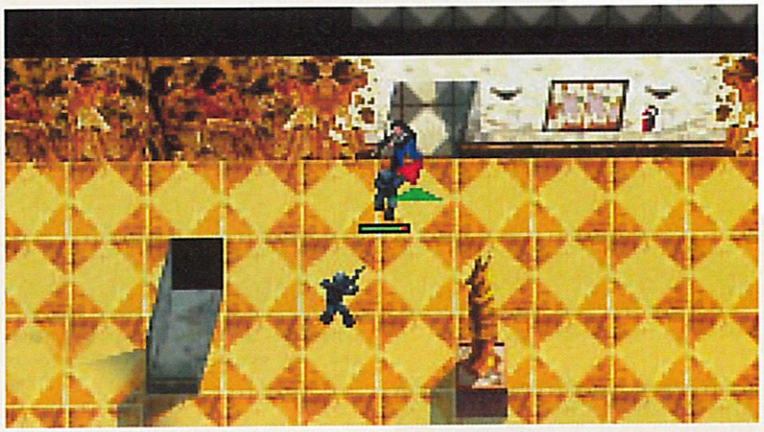


Un beau coucher de soleil.

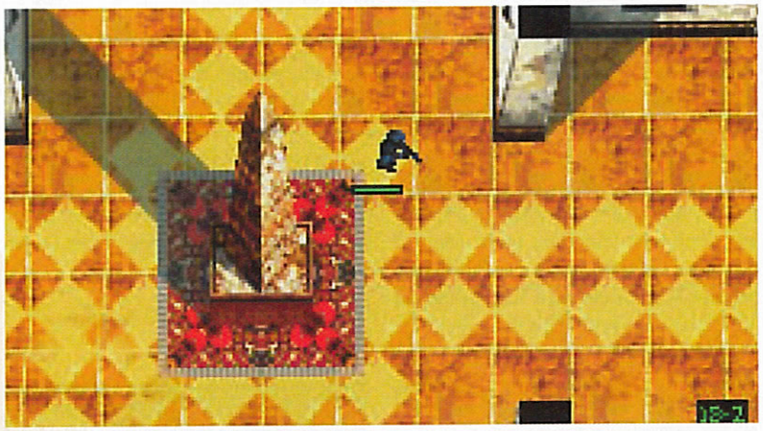
08/20

Rainbow Six : Rogue Spear

Éditeur : Ubi Soft - Concepteur : Ubi Soft Milan - Genre : action - Nb de joueurs : 4 - Prix : 76 euros - Site internet : http://www.roguespear-gba.com/



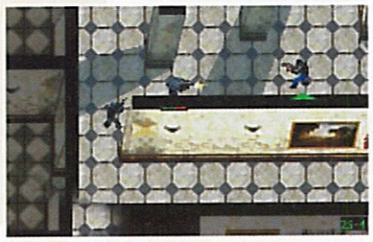
La vie des personnages est symbolisée par une petite jauge.



C'est honnête graphiquement

De l'action pure et dure sur Game Boy Advance avec ce Rogue Spear qui va vous permettre de shooter du terroriste dans pas moins de 15 missions. La vue est cette fois du dessus et non à la première personne.
La GBA peut gérer la 3D certes, mais n'est pas assez puissante pour nous donner un jeu de la qualité d'un Rogue Spear. Mais cette vue est loin d'être gênante, et le travail qui a été fait sur ce jeu est remarquable. Bien que petits, les différents persos sont assez détaillés pour qu'on les reconnaisse : ce serait tout de même bête de buter un mec de son équipe. De plus l'animation est tout simplement remarquable, et Rogue Spear vient grossir la liste des bombes sur GBA.

Ben



Là, un méchant !

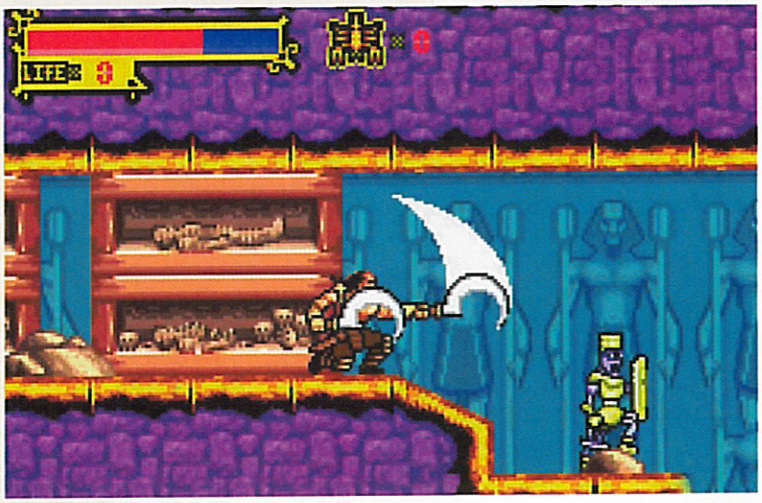
15/20

Scorpion King : Sword of Osiris

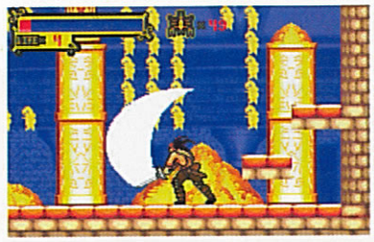
Éditeur : Universal Interactive - Concepteur : Way Forward Technologies - Genre : action / plate-forme - Nb de joueurs : 1 - Prix : 76 euros - Site internet : http://www.scorpionkinggames.com/

Le Roi Scorpion, incarné par cet abruti de The Rock (une superstar du catch) dans la Momie II, est aujourd'hui un jeu de plate-forme/action façon Castlevania. On notera des hauts et des bas dans ce produit : pour les bas, graphiquement, c'est vraiment pas bô pour la GBA, on se croirait parfois devant un écran de GBC. De plus, l'animation est loin de suivre. Pour les hauts, on notera de bonnes idées dans le gameplay et un jeu relativement long qui se déroule dans pas moins de six mondes différents. Pour ce qui est du principe, vous devez progresser dans divers niveaux, et vous frayer un chemin parmi les méchants monstres à l'aide de deux armes, une épée massive d'une rare puissance, et une paire de cimeterres rapides comme l'éclair.

Ben



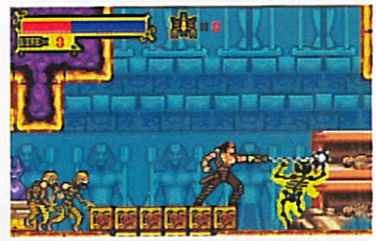
Voici les fameux cimeterres en action... C'est nul !!!



Le choix des couleurs est plus que douteux



Vous dirigerez aussi Anksunamoun (en phonétique)



Pas vraiment joli tout ça



Ouah, il parle même !

10/20

Moto GP

Moto GP : Ultimate Racing Technology - Editeur : THQ - Concepteur : THQ - Genre : course de moto (non ? si !)
Nombre de joueurs : 1-4 - Prix : 50 euros - Site internet : www.thq.fr

Moto GP vient grossir la liste déjà longue des jeux de course sur GBA. Cette fois, c'est bien sûr la moto qui est à l'honneur, et le résultat est plus qu'honnête, malgré l'absence surprenante d'une option aussi courante que la «transmission manuelle». Le pilotage est donc très «arcade», mais même si un peu plus de réalisme aurait été apprécié, je doute qu'il soit réellement possible de transmettre sur une portable les sensations d'une vraie simulation. Ici c'est clair : Moto GP s'adresse aux jeunes fans de moto (sinon autant jouer à Advance GT), qui souhaitent s'éclater en se prenant pour Olivier Jacques (parmi les 16 pilotes présents), sur la moto de leurs rêves et sur l'un des 16 circuits officiels proposés. La 3D est excellente, et le mode 4 joueurs en link efficace.

Fab



Les décors font preuve de variété.



Dommage qu'on ne puisse pas frapper les concurrents comme dans Road Rash !



Le point fort de ce Moto GP : un moteur 3D performant.



Les textures et les couleurs sont plutôt agréables.



Les dépassements s'accompagnent d'un monotone bruit de moteur.

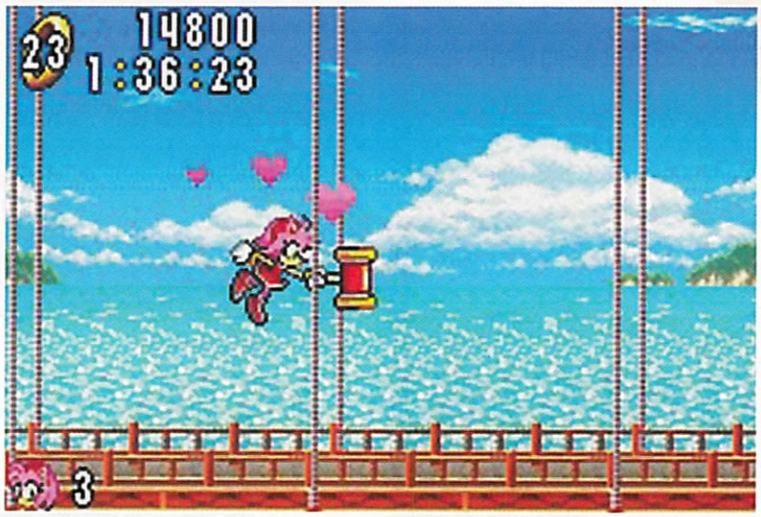
14/20

Sonic Advance

Editeur : Sega - Concepteur : Sega - Genre : plates-formes - Nombre de joueurs : 1-4 -
Prix moyen constaté : 50 euros - Site internet : www.thq.fr

Après la GameCube, c'est au tour de la GBA d'accueillir une aventure du hérisson emblématique de Sega. Il s'agit cette fois d'un épisode inédit, même si certains décors rappelleront de bons souvenirs aux anciens joueurs sur Megadrive. Le gameplay est quant à lui identique à celui d'un Sonic 3, et l'on retrouve bien sûr tout ce qui a fait Sonic (vitesse, loopings, gameplay, etc.). En bref, pour un habitué de Sega, c'est du classique, mais c'est diablement efficace. On a le choix entre quatre persos : Sonic, Tails, Knuckles et Amy, ayant chacun ses propres compétences. La réalisation est très soignée, avec des graphismes impeccables et une animation exemplaire. Le jeu est toutefois plus facile que les précédents volets sur consoles Sega. A noter l'interaction avec la version GameCube, pour élever un Chao dans le Chao Garden.

Fab



Le marteau d'Amy change complètement le gameplay.



On retrouve les incontournables loopings.



Knuckles peut planer et grimper aux murs.



Sous l'eau, ce sera à nouveau la chasse aux bulles d'air.

17/20

Spider-man

Editeur : Activision - Concepteur : Digital Eclipse - Genre : action / plate-forme - Nb de joueurs : 1 - Prix : 76 euros - Site internet : http://www.universeofheroes.com/game_themovie.html







Ooohioooohioohio !

C'est bien pratique d'être Spider-man.



Les décors sont très bizarres.

Spider-man en est déjà à son deuxième épisode sur Game Boy Advance. On pouvait déjà souligner que le premier, Spider-man : Mysterio's Menace, était très réussi bien que trop difficile. Ici, cet épisode est directement inspiré du film, et semble être encore meilleur. Le personnage est un peu petit, mais l'animation et la jouabilité sont exemplaires. On regrettera que le jeu ne soit pas assez fin : cela nous empêche de différencier certains éléments du décor, et on ne parvient pas à voir si tel ou tel objet est sur tel ou tel plan. Mis à part ça, Spider-man est un excellent jeu.

Ben

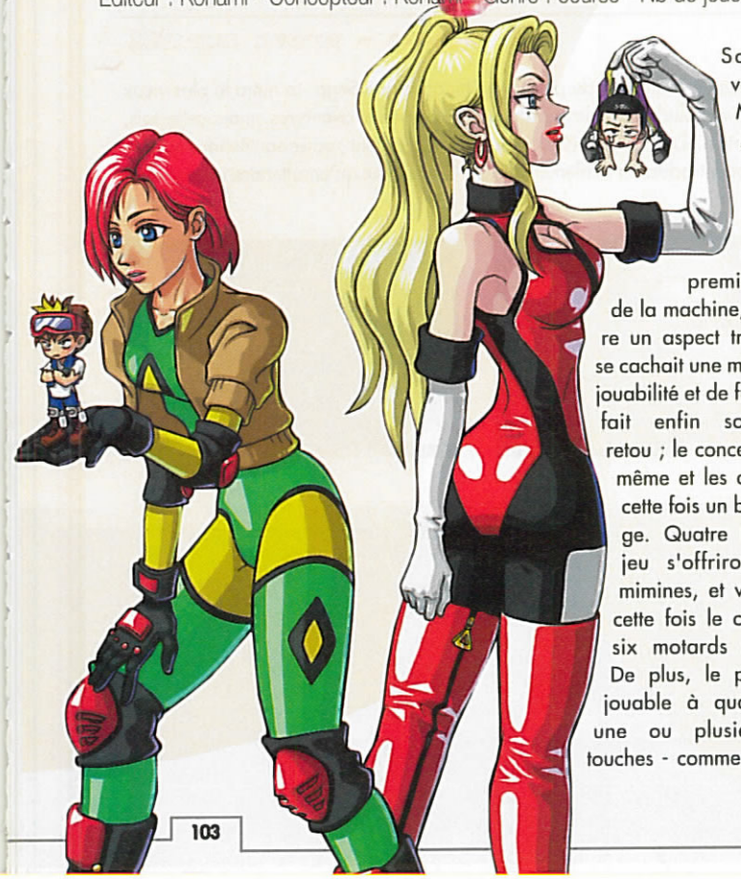


C'est assez vilain.

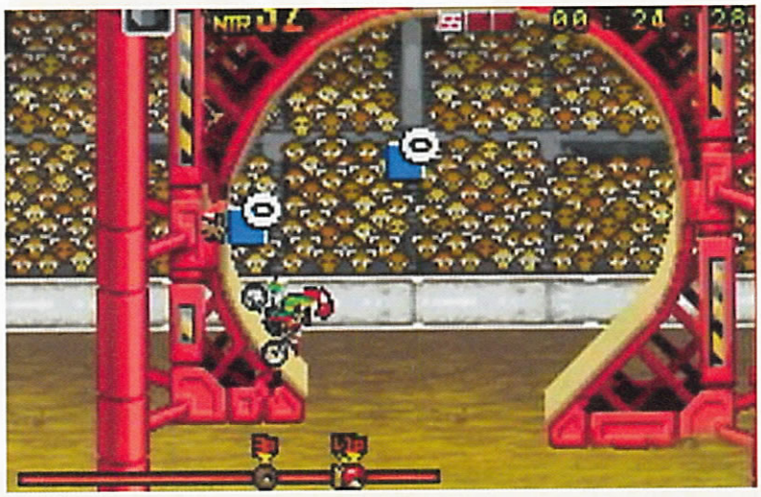
15/20

Motocross Maniac Advance

Editeur : Konami - Concepteur : Konami - Genre : course - Nb de joueurs : 4 - Prix : 76 euros - Site internet : http://www.konamihwi.com/motocross/index-enter.html



Souvenez-vous de Motocross Maniacs sur Game Boy : il s'agissait d'un des premiers jeux de la machine, et derrière un aspect très simplet se cachait une merveille de jouabilité et de fun. Ce soft fait enfin son grand retou ; le concept reste le même et les circuits ont cette fois un bel habillage. Quatre modes de jeu s'offriront à vos mimines, et vous aurez cette fois le choix entre six motards différents. De plus, le produit est jouable à quatre, avec une ou plusieurs cartouches - comme vous vous en doutez, pour avoir tous les circuits en mode Multijoueur, il faut que chacun des joueurs possède sa cartouche. Un retour qui fait plaisir, un plaisir qui est de retour.



Les loopings sont toujours de mise

Ben

15/20

En attendant le réveil de Reflections

US – prévu sur Xbox

Pour les attardés, Reflections n'est autre que la firme responsable des deux Driver sur PlayStation... Voici donc les premières images de Midtown Madness troisième du nom. Les possesseurs d'une Xbox vont pouvoir goûter aux joies du pilotage urbain. Des graphismes de bonne qualité, une conduite axée arcade permettant à tous de pouvoir s'éclater en quelques secondes et des tonnes de missions feront de ce titre une source sûre dans les mois à venir.



Après la double, la rage

Japon – prévu en arcade

J'attire votre attention sur le dernier Noise Factory à voir le jour dans les salles d'arcade, Rage of the Dragons. Ce dernier n'est autre que la suite du risible Double Dragons sur Neo Geo. Billy et Jimmy reprennent du service et ne sont pas spécialement plus gâtés par la nature. L'animation n'est pas terrible, les différentes attaques manquent d'originalité et dans l'ensemble, nous sommes loin des blockbusters SNK. Les photos n'étant pas très belles, voici quelques artworks des combattants.











À ne pas confondre avec Get Bass

Japon – prévu sur PS2





Konami vient d'annoncer la sortie prochaine d'un RPG intitulé GetBackers : The Stolen City of Infinite. Tiré de l'anime du même nom, il vous proposera de visiter divers donjons tout en 3D. Vous pourrez créer des dizaines de combos et en mixer certains pour obtenir des enchaînements à deux avec votre partenaire. Le système de combat n'a donc strictement rien à voir avec les habituels RPG et peut se révéler très dynamique. Les fans pourront se ruer dessus dès le mois de juin au Japon.

Marquer son territoire

Japon – prévu sur PS2, existe sur Xbox

Le shoot de Taito n'a guère cartonné sur Xbox au Japon et s'offre donc une conversion sur la console de Sony pour tenter de meilleures ventes. Shikigami No Shiro débarque le 27 juin et s'offre un Story Mode et un Art Gallery supplémentaires. Eh oui, chez Taito, on ne fait pas les choses à moitié.



Comme on vous aime bien

Japon – prévu sur PS2

Voici les premières images du prochain Shinobi signé Sega. Le ninja le plus vieux du monde vidéoludique débarque pour de nouvelles aventures, mais cette fois, entièrement en 3D. L'épisode X sur Saturn était excellent ; on se souviendra notamment de son introduction totalement kitsch. On ne peut qu'en attendre un pur chef-d'œuvre.





Divers

Rien de bien surprenant

Parmi les jeux les plus attendus au Japon, on retrouve à la première place Final Fantasy XI, à la seconde Star Ocean : Till the End of Time et les trois suivants sont sur GameCube, Super Carotte (oups, Mario) Sunshine, The Legend of Zelda et Biohazard Zero. Étrangement, il n'y a pas de jeux Xbox...

Divers

Je sais que vous aimez ça

Alors voici les dernières notations japonaises. C'est peut-être un détail pour vous, mais ça me remplit ma page rapidement... Qui m'a traité de feignasse ?

Air Ranger 2 29/40, Alpine Racer 3 25/40, Armored Core 3 32/40, Black/Matrix II 30/40, Jet de Go! 2 23/40, Project Arms 21/40, Super Robot Taisen Impact 33/40, Tekken 4 36/40, Wangan Midnight 30/40, Battle Houshin 33/40, Fire Emblem: Sealed Sword 36/40, Shining Soul 30/40, Shin Megami Tensei Devil Children Black & Red Book 27/40.

Encore un fond de tiroir

Japon – prévu sur PS2



Après Shinobi, c'est au tour de Rygar de refaire surface. On remerciera donc Tecmo pour leur geste et on prie bien fort pour que ce titre soit à la hauteur de son précédent volet sur Nes. Vive la mythologie grecque !

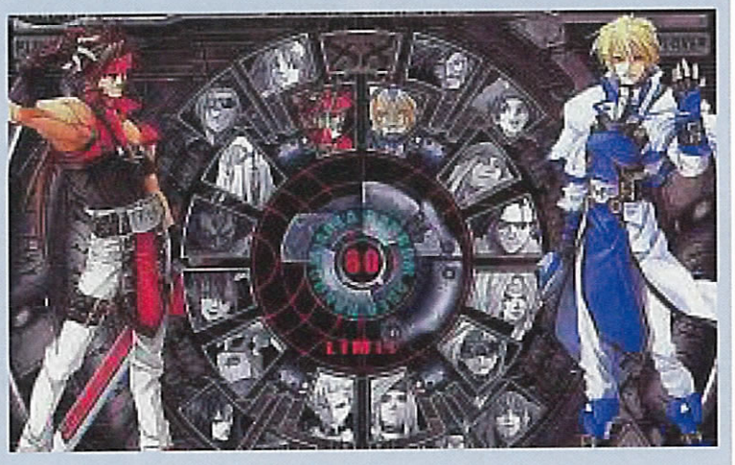
Deux X sinon rien

Japon – prévu sur PS2

S'il est certain de débarquer cette année dans les salles d'arcade japonaises, la prévision sur PS2 n'est autre qu'une Pacorabienne (nouvelle expression) de plus. Avec un panel de vingt combattants, Guilty Gear XX n'est guère une véritable suite mais plutôt un add-on bien fourni de la précédente édition. L'ajout de quelques persos supplémentaires et de leurs stages respectifs ne peut se targuer d'apporter un réel changement. Les anciens niveaux sont présents et outre de nouvelles possibilités comme la chope en plein air, le gameplay n'évolue pas. Ce titre n'intéressera donc que les fans de la série et ne risque point d'inquiéter l'arrivée de King of Fighters 2000 sur DC et PS2 ou encore l'excellent CvS2. En revanche, si Guilty Gear est critiquable sur de nombreux points, on ne pourra lui reprocher ses graphismes haute résolution qui renvoient les autres produits Capcom et SNK à l'âge de pierre.







Faisons taire les rumeurs

Japon – prévu en arcade



L'info du net comme quoi Ikaruga serait prévu sur Dreamcast et autres consoles de salon n'a toujours été qu'une prière venant des fans de Radiant Silvergun. Lors d'une récente interview, les programmeurs ont démenti ces rumeurs. Il n'est pas impossible de le voir débarquer sur un support 128 bits, mais ce n'est toujours pas d'actualité. En attendant, vous pourrez toujours vous y essayer dans les salles d'arcade japonaises !

Entre océans et dragons, Enix sourit

Japon – prévu sur PS2

Et ils ont de quoi quand on observe les derniers clichés de Star Ocean Till the End of Time. Si nous pouvons lui reprocher quelques détails sur le design du héros, le reste semble excellent. Du dynamisme des combats à la musique de Sakuraba en passant par l'habile mélange des architectures modernes et plus anciennes, il saura embarquer le joueur dans une aventure tout aussi palpitante qu'un Final Fantasy ou autres blockbusters adulés de tous. On attend une date définitive.



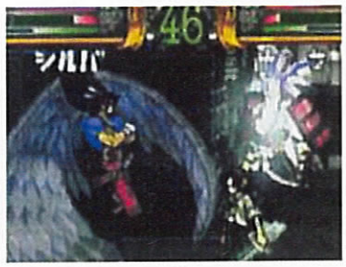


Et Saint Seiya ?

Japon – prévu sur PSI

Bandai continue dans sa lancée de convertir tous les mangas populaires en jeu. Après les dessins animés qui auront bercé notre enfance et plus récemment One Piece, c'est au tour de Shaman King de faire son entrée sur PlayStation première du nom. Comme quoi, cette console n'est toujours pas morte !





Xbox – US

Une nouvelle plutôt amusante

Vu le tarif trop élevé de la Xbox en Europe, les ventes se sont révélées plus que médiocres. L'arrivée imminente de la Cube ayant de quoi effrayer Microsoft, les dirigeants ont choisi de baisser son prix à 299 euros. Les premiers acheteurs auront droit à deux jeux au choix et une manette gratuite. Belle initiative venant de leur part. Hélas pour eux, la Cube descend à 199 euros...

PlayStation 2 – Japon

Faut penser aux Américains

Enix vient tout juste d'annoncer les sorties US de Grandia Xtreme et Robot Alchemical Drive. Le premier est inintéressant en-dehors du Japon car le style donjon RPG n'est pas assez apprécié dans le monde. Le second est inconnu et ne risque vraiment pas de cartonner.

www.sakagushi-tadéconné.com

Japon – prévu sur PS2

Inutile de rappeler que le dernier Squaresoft n'est autre que Final Fantasy XI et qu'il ne sera point doté d'une option Offline. Pour la première fois, nous allons devoir attendre une plausible version européenne pour s'essayer à un FF. Est-ce frustrant ? Affirmatif. Etait-ce obligé ? Absolument pas, dans la mesure où le Online n'est pas encore bien implanté dans le monde. Comme le dit si bien Ben du magazine Play 2, il aurait dû s'appeler Final Fantasy Online et non XI car il n'a strictement rien à voir avec la série. Au même tarif que Final Fantasy Tactics qui était un épisode annexe et donc renommé pour l'occasion. Il ne nous reste plus qu'à attendre l'année prochaine pour découvrir le douzième volet.





Jack et Max sont sur un bateau

US – prévu sur PS2 et Xbox





Jack Slater n'est autre que le héros du dernier Namco, Dead to Rights. Pour info, l'ancienne exclusivité se voit finalement débarquer le même jour sur PS2, comme quoi... Avec une vue à la troisième personne, des fusillades qui n'en finissent plus et la possibilité de sauter dans toutes les directions, le joueur a l'impression d'être face à un ersatz de Max Payne, le bullet time en moins. Mais Jack saura user de ses poings et pieds pour terrasser l'ennemi et pourra même les désarmer en les menaçant de son arme. Il est toujours prévu pour cet été aux Etats-Unis.





www.koei-toiaussi.com

Japon – prévu sur PS2

Eh oui, l'éditeur responsable de Dynasty Warriors, Kessen ou encore Hoshin Engi prévoit un nouveau titre intitulé Nobunaga's Ambition Online. Plongé dans le Japon du seizième siècle, vous pourrez affronter jusqu'à trois mille joueurs du monde entier. D'où l'appellation MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing Game). Selon votre job (samouraï, prêtre, ninja ou autres), vous aurez accès à différents endroits sur la carte. Un projet ambitieux mais qui en frustrera plus d'un.





La mort vous va si bien

Japon – prévu sur Dreamcast









Finalement, nous ne sommes pas près d'en finir avec SNK et c'est plutôt une bonne nouvelle. Il aurait été navrant d'observer une guerre entre Sammy (Guilty Gear X) et Capcom (Les Bidochons vs Bigard Dual Shock ver.) dans les années à venir. Plus question de dépenser trois mille francs dans la cartouche de King of Fighters 2000 sur Neo-Geo mais tout simplement soixante seize euros pour s'offrir le GD sur Dreamcast au mois d'août de cette année. J'en profite pour signaler la sortie de KOF 2001 sur PS2 et peut-être une adaptation du 2000 pour octobre. Mais rien n'est encore confirmé.

PlayStation 2 – Japon

Les deux premiers n'ont pas suffi

Après un Silent Scope original en arcade, une adaptation dénuée d'intérêt sur Dreamcast et PS2, une immonde chiasse (et je pèse mes mots) servant de suite sur la console de Sony, voici que Konami annonce le troisième sur ce même support. Quand comprendront-ils que le seul intérêt du produit réside dans le sniper disponible en arcade ?

PlayStation 2 – Japon

De qui se moque-t-on ?

Polyphony Digital a décidé d'user de son Gran Turismo comme sait si bien le faire Capcom avec Street Fighter. Preuve en est avec les deux nouvelles éditions Concept prévues au Japon. Si le tarif sur place ne devrait pas dépasser les trente-quatre euros, dans les boutiques import, il devrait atteindre facilement les soixante-seize. Tout ça pour quelques voitures supplémentaires et peu de circuits, ça fait chère la carotte (Sunshine ? Non, non, Gran Turismo).

Jamais deux sans trois

Japon – prévu sur PS2

Voici de nouvelles images du prochain Capcom, Gun Survivor 3. Il n'empêche que Dino Crisis 3, le prochain survival-horror, reste une exclusivité Xbox. La série des Gun étant réalisée par d'autres programmeurs (vu la nullité des deux premiers, nous l'aurions deviné facilement), l'exclusivité n'est plus. Dans les airs comme sur la terre, vous devrez décimer de l'ancêtre à coups de mitraillette et autres armes bien utiles face à des ennemis si coriaces. Il se pourrait que ce dernier soit le plus intéressant de la série, alors ouvrez l'œil.

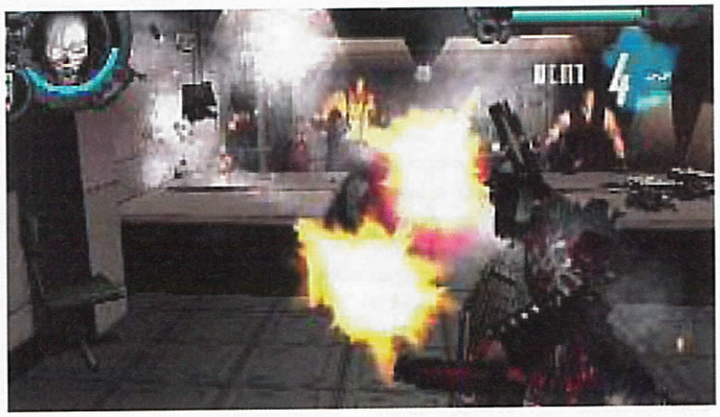





La Red s'offre un nouveau héros

Japon – prévu sur PS2

Habile mélange entre Devil May Cry de Capcom et Rising Zan de Rigoler.com, Gungrave vous propose d'incarner un cowboy futuriste armé jusqu'aux parties intimes de son anatomie (pour ne pas dire couilles). Red Company, firme responsable des Tengai Makyo et Sakura Taisen, vous promet des heures de gunfight intenses bercées par un graphisme de grande qualité, une musique rythmée et des cinématiques celshadisés collant parfaitement au style de jeu. Il ne reste plus qu'à attendre l'E3 pour le prendre en mains.



Quand Mickey se fait les 18 trous

Japon – prévu sur PS2

Triste constat de voir débarquer une énième simulation de golf sans grand intérêt. A croire que tous n'arrivent pas à atteindre le niveau d'un Minna no Golf. Pourquoi sans grand intérêt ? Car la présence de personnages Disney est sans doute là pour pallier un manque de gameplay évident. Preuve en est la plupart des produits Disney Interactive. Mais ne soyons pas défaitistes et attendons patiemment une version jouable pour confirmer ces propos manquant terriblement d'objectivité !





Racolage Boxien

Japon – prévu sur Xbox

Si la console de Billou n'arrive guère à percer le marché japonais, il faut employer les grands moyens. Elle ne peut encore se permettre, comme la Saturn, de proposer des jeux à caractère informatif (donc sexuel !), mais elle se verra doté de nombreux Dyôkusei. C'est ainsi que Braveknight signé Panther Software verra le jour dans le courant de l'année. Il ne fera point exploser les ventes de console, mais trouvera preneur parmi les milliers d'ados en manque d'affection.




Divers

Tout est rentré dans l'ordre

Alors qu'à une certaine époque, de nombreux joueurs s'inquiétaient du sort du Tokyo Game Show, nous avons appris récemment l'emplacement du prochain salon. Il aura lieu du 20 au 22 septembre au Japan Convention Center. Si ça, ce n'est pas une bonne nouvelle...

Xbox – Japon

La nouvelle est tombée

Comme le messie des joueurs, Sega a annoncé le développement de Panzer Dragoon X sur Xbox. Contrairement à ce que l'on pouvait imaginer, il ne sera point la suite du RPG mais tout simplement un énième shoot comme les deux premiers sur Saturn. Une excellente nouvelle qui, j'en suis sûr, donnera envie à certains de craquer pour la console de Billou.

Kingdom Hearts

PlayStation 2
Editeur : Squaresoft

Etrangement, le chef-d'œuvre attendu n'est pas à la hauteur de nos espérances. Le produit étant assez inégal, le joueur ne sait plus quoi penser après l'avoir achevé une première fois (moins de trente heures en ligne droite). Vous visiterez des mondes tout aussi féeriques (La Belle est la Bête) que rébarbatifs (Alice au Pays des Somnifères). Si le gameplay est riche et que le graphisme impressionne, nous aurions apprécié encore plus de clins d'œil. A commencer par les thèmes musicaux. Outre celui de la Petite Sirène, les autres ont été composés spécialement pour le jeu. Aussi bons soient-ils, ils ne sont pas efficaces pour ce genre de concept. Maintenant, il est évident que ce dernier fait partie des meilleurs titres sur Play 2. Mais nous l'attendions comme LE meilleur, d'où une légère déception à l'arrivée.

Kyo



Les graphismes sont superbes.



Nos deux héros ne sont pas au bout de leurs surprises.

08/10

Super Robot Wars Impact

PlayStation 2
Editeur : Banpresto

Après une version 3D relativement mitigée sur Dreamcast (certains se souviennent encore des loading entre chaque attaque), les Super Robot débarquent sur PlayStation 2 et comptent bien s'y installer un bon bout de temps. Si graphiquement le jeu n'impressionnera que les fanatiques de la série, tous craqueront devant les différentes animations du jeu. Voir nos mechas d'enfance dans des versions Super Deformed bouger aussi bien et réaliser leurs meilleures attaques a tendance à nous rendre nostalgiques. Les missions sont nombreuses, l'ambiance est géniale et même si le scénario tient sur une feuille de vigne, c'est sans conteste le jeu le plus sympathique de la PlayStation 2. Encore faut-il avoir l'esprit ouvert et ne pas bloquer devant les graphismes dignes d'une 32 bits.

Kyo



D'après certains fans, l'Impact est le meilleur de la série.



Le héros de la série a de la gueule et sa force en impressionnera plus d'un.

09/10

Tekken 4

PlayStation 2
Editeur : Tecmo

Les aspects sont souvent trompeurs. Nous pensions avoir une tare entre nos mains, le dernier Tecmo se révèle très jouable et doté d'un intérêt loin d'être mitigé. Le nombre de combattants dépasse celui des deux titres cités précédemment, la console de Sony n'aura jamais offert de graphismes aussi fins (pour preuve, le produit ne scintille pratiquement pas), le gameplay est supérieur aux précédents volets et les décors, vraiment immenses. L'apport de déplacements en 3D aurait été intéressant si les programmeurs nous avaient laissé bouger en diagonale. Ce qui n'est pas le cas. Le Tekkon Force Mode est un peu court et je ne connais pas grand-monde qui voudra le recommencer plusieurs fois. Mais dans l'ensemble, il s'en sort avec les honneurs et, même s'il est loin d'être parfait, nous sommes impatients de voir ce qu'ils proposeront dans le cinquième chapitre. Maintenant, je préfère mille fois plus Virtua Fighter 4 !

Kyo



Les habitués de la série devront réapprendre à jouer tant le gameplay a évolué.

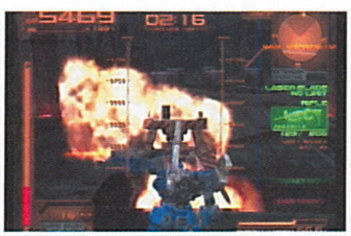
08/10

Armored Core 3

PlayStation 2
Editeur : From Software

Comment demander à une équipe d'amateurs de réaliser un produit de qualité ? Si From Software avait du talent à une époque, leurs derniers titres sont bâclés et se ressemblent pour la plupart. Prenez les trois Armored Core sur PlayStation 2 et remarquez à quel point ils n'ont pas évolué. Ce troisième, en-dehors des quelques stages en extérieur, est totalement dénué d'intérêt. Ses graphismes sont fades, sa difficulté est bien trop élevée, seule la musique arrive à sortir du lot et colle parfaitement à l'action. Le fan de la série s'amusera car à force, il aura appris à se contenter d'un rien. Mais celui qui dépensera plus de cinq cents francs dans ce dernier se retrouvera con à l'allumage de sa console. Il se repassera cinq cents fois l'introduction en images de synthèse pour tenter de rentabiliser, mais sans résultat. From Software a du boulot pour remonter la pente et ce n'est guère Rune sur Cube qui le sauvera.

Kyo



Graphiquement, la série n'a pas vraiment évolué.

03/10

Gun Valkyrie

Xbox
Editeur : Sega

Le dernier Smilebit pourrait se définir d'ersatz de Burning Rangers ou MDK2 à la sauce Starship Troopers. Jusque-là, vous me suivez ? Il vous propose de visiter divers mondes où la race alien ne cesse de gangrener. Deux agents au choix, un arsenal moyen mais capable d'être boosté moyennant une certaine finance et vos talents d'acrobate ne seront guère de trop pour venir à bout de ce shoot. Si l'ergonomie du pad pose problème, sa version japonaise est optimum pour ce genre de produits. Chaque bouton a son importance et il vous faudra un sacré temps d'adaptation avant de profiter pleinement des possibilités du jeu. Malgré la présence d'un léger scintillement et d'un clipping visible à cinq kilomètres (on chipote), la réalisation est de très bonne facture. Un bon titre mais qui ne se diversifie hélas pas assez.

Kyo



Le boost est très utile, surtout face à une horde d'ennemis. Encore faut-il arriver à bien le contrôler.

07/10

Blood Omen 2

Xbox / PlayStation 2
Editeur : Eidos Interactive

Après une entrée fracassante sur PS2 avec un Soul Reaver 2 des plus plaisants, Eidos remet le couvert en nous servant son plat de résistance, Blood Omen 2. Kain est donc de retour plus vilain que jamais et ce, dans les deux sens du terme. Vilain car il s'offre de nouveaux pouvoirs au fil du jeu et peut ainsi décimer ses ennemis de mille façons. Mais aussi vilain car il arbore une dégaine de beauf, un nez ridicule planté sur le faciès de Michael Jackson et la démarche d'un ivrogne. Ajoutez à cela des décors d'une tristesse peu positive et des voix françaises globalement bâclées du niveau d'AB Production et vous avez peine à vous prendre au jeu. Bref, Blood Omen 2 est à déconseiller et ce, sur PS2 comme sur Xbox puisque la conversion est identique. A quand le dessert ?

Kyo



Un héros qui reflète l'intelligence. Si, si...

05/10

Jet Set Radio Future

Xbox
Editeur : Sega

Après un premier épisode novateur, Jet Set revient sur Xbox pour le plus grand plaisir des fans de sensations extrêmes. Son procédé shadien repris et amélioré nous offre l'un des plus beaux visuels tous supports confondus. Hélas, les programmeurs ont jugé bon de faciliter le gameplay et l'on se retrouve face à un très bon titre mais légèrement répétitif et résolument arcade. Les niveaux sont gigantesques, les héros aussi mais le produit a globalement perdu de son charme. L'ennemi principal n'est plus une version trash de Columbo mais un sosie de Jeremy Irons. L'impression de déjà-vu est constante et dès que l'effet-graphisme passe en second plan, on se rend compte du manque de richesse du gameplay face au premier volet. Un bon point pour le mode multijoueurs.

Kyo



Les niveaux sont superbes et extrêmement détaillés.

7,5/10

Knockout Kings 2002

Xbox / PlayStation 2
Editeur : Electronic Arts

Pour une fois, EA Sports arrive à changer complètement le gameplay de son produit et à l'améliorer. Le dernier Knockout est une merveille de jouabilité et de fun. Soit, le gameplay est légèrement plus arcade, le sang n'explose pas à chaque coup et les graphismes n'ont rien d'extraordinaire. Mais ils ont réussi une chose incroyable, c'est de plaire aux réfractaires de la boxe. Et vous serez surpris du nombre d'heures passées dessus sans même vous être lassé une seule seconde. Toutefois, j'émets une simple critique sur le mode Carrière qui est bien inférieur à sa version 2001. Si Fifa et NBA Live restent en bas de l'affiche, Knockout Kings est une nouvelle référence.

Kyo



Face aux précédents volets, l'édition 2002 s'offre un gameplay bien plus agréable.

09/10

Sakura Wars 4

Dreamcast
Editeur : Sega

Fan de la première heure, je ne peux hélas me résoudre à conseiller ce quatrième chapitre des Sakura Wars aux inconditionnels de la série. Immense déception, l'épisode qui se devait de clôturer en beauté l'excellente saga signée Red Company et Overworks aura réalisé l'effet inverse. D'un point de vue scénaristique, il est inférieur aux trois précédents. La durée de vie est honteuse puisqu'elle ne dépasse pas la dizaine d'heures (pour ceux qui lisent tous les dialogues et qui jouent aux mini-jeux) et le nombre de batailles est réduit à trois sans compter le boss final. Bref, nous avons à peine le temps de découvrir les nouvelles attaques que le jeu est déjà terminé. Ce chapitre est frustrant, inintéressant, bâclé et n'a d'intérêt que pour ceux qui comme moi, tenaient à réentendre la voix de la craquante d'Erika Fontaine.

Kyo



La team au complet.



Le seul intérêt du jeu ? Dépenser bêtement ses sous. Et croyez-moi, j'en ai fait l'expérience.

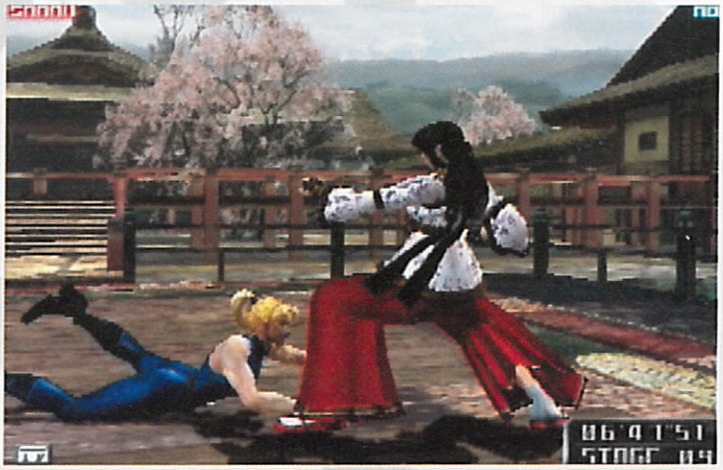
04/10

Virtua Fighter 4

PlayStation 2
Editeur : Sega

Que dire de plus si ce n'est que VF4 est le meilleur jeu de baston toutes consoles confondues. Et ce, malgré la présence d'un scintillement parfois imposant. Yu Suzuki, en à peine six mois, aura réalisé avec son équipe une conversion parfaite de l'arcade, en laissant de côté quelques éléments 3D. L'ajout d'un mode Kumite qui multiplie la durée de vie par dix, le training extrêmement précis et la diversité des combattants en font un achat indispensable, même aux réfractaires de la série. La version pal propose une option 60 Hz, des textes en français (malgré quelques termes) et se retrouve sur un DVD pour de mystérieuses raisons. Tekken 4 est gentillet, DOA3 est beau, VF4 est un chef-d'œuvre. J'avais envie de mettre la note maximale à un jeu, je pensais à biohazard, finalement, c'est le dernier Sega qui remporte la palme.

Kyo



Aoi, adepte d'aïkido, est une redoutable adversaire. Apprenez à manier ses contres.



VF4 ne rend absolument pas en photo, bien au contraire. Admirez au passage les poumons de la nouvelle recrue.



Akira Yuuki reste le combattant le plus difficile à manier.

10/10

Winning Eleven 6

PlayStation 2
Editeur : Konami

Pro Evolution Soccer 2 n'étant, hélas, prévu que pour octobre 2002 en Europe, les réels fans de la série n'auront d'autre alternative que de s'offrir une console française ou de continuer sur leur bonne vieille version pal. Avec la Coupe du Monde qui approche, j'en connais plusieurs qui craqueront. Quoi de neuf sur le front ? Des graphismes améliorés, une animation quasi parfaite, d'autres angles de vue lors des coups francs et corners, un training excellent avec challenge à la clé, les stats remises à jour, un Hidetoshi Nakata légèrement lent, un Zinedine Zidane plus réaliste que jamais et des ralentissements. Comment ça ? Eh oui, je ne peux omettre ce détail qui a son importance. Dès que trop de joueurs sont présents dans la surface, le jeu rame. Doucement, mais sûrement. Malgré ce défaut, l'achat de ce sixième volet est obligatoire tant le confort de jeu est encore amélioré. Une source sûre.

Kyo



Et encore, sur cette image, vous n'entendez pas Freddy Mercury chanter "We're the champions" et "We will rock you".

09/10

Abonnez-vous

POUR 4,6 euros AU LIEU DE 5,4 euros



5 avantages

1 - UNE REMISE EXCEPTIONNELLE :
sur le prix de vente au numéro.

2 - AUCUNE AUGMENTATION :
La garantie d'un prix unique pendant toute la durée de l'abonnement.

3- UNE LIVRAISON A DOMICILE :
La réception de votre magazine chez vous dès sa sortie.

4 - UNE INFORMATION REGULIERE :
L'assurance de ne jamais rien manquer .

5 - UNE LIGNE DIRECTE :
Pour répondre à tous les problèmes liés à votre abonnement.

Je choisis...

10 numéros de CUBEZONE pour 46 euros au lieu de 54 euros

Je joins mon réglement à l'ordre de FJM/CUBEZONE
48 Bld Pasteur - 75015 Paris

Nom : _____

_____

_____

Adresse : _____

_____

_____

Code Postal : _____ Ville : _____

Tips

" Salut Tchox ", " Salut Kayron ". " Qu'est-ce que tu fais ici, Tchox ? Me dis pas que tu t'es encore laissé avoir ! ". " Ben si, mais qu'est-ce que tu veux, faut bien vivre... ". " Mais il se fout de nous le père Kyo, faudrait voir à pas pousser trop loin le bouchon dans le cul de mamie non plus !!! ". " Boaaff, de toute façon, c'est que les tips, c'est pas ce qu'il y a de pire non plus ". Grand moment de silence entre les deux comparses... " Non t'as raison, le pire, c'est de faire une intro pour une rubrique dont tout le monde se tape, et j'crois bien que c'est ce qu'on est en train de faire là... "

Tchox et Kayron, désolés d'écrire une intro encore plus pitoyable que la rubrique...

18 Wheeler

American Pro Tracker

Niveau bonus

Complétez les 4 niveaux parking pour accéder à un niveau caché. Complétez le pour débloquer l'accès à un sixième niveau.

Batman Vengeance

Il faut effectuer toutes les manipulations suivantes dans le menu principal. Une fois le code entré, vous entendrez un son confirmant que le cheat a bien été effectué.

Tous les cheats :
L, R, L, R, X, X, Y, Y

Tous les enchaînements ainsi que 120 points :
L, L, R, R, L, R, L, R

Menottes illimitées :
X, Y, X, Y, L, R, R, L, L

Batlaucher infini :
Y, X, Y, X, L, R, L, R

Batarangs illimités :
L, R, B, Y, L

Crazy Taxi

Changer les vues

Commencez le jeu dans le mode arcade ou original, et en branchant une manette dans le port 3 de la console, vous pourrez :
- alterner entre une vue à la première personne et la vue normale
- voir l'indicateur de vitesse
- avoir une vue panoramique de côté
- revenir à la vue initiale

Grillage vert

Maintenez L+Start après avoir choisi votre limite de temps et avant d'arriver à l'écran de sélection des personnages. Les grillages verts de destination auront disparu.

Cruis'n Velocity :

Level :	Password :
1	HLDDRTSN
2	HLDDSNST
3	HLDDNRLN
4	HLDDHVGD



ESPN InternationalWinter Sports 2002

Nouveaux costumes

Warning ! ! Lorsque vous effectuerez ces codes, vous ne pourrez plus remporter de médailles ou établir de records. A bon entendeur...

Costume de Winnie l'ourson

Pour obtenir un costume d'ours, il faut remporter toutes les médailles d'or dans le championnat masculin. Allez ensuite à l'écran du choix des personnages, et appuyez sur L.

Costume de Pingouin

Pour jouer en pingouin, il faut obtenir toutes les médailles d'or... mais du championnat féminin cette fois-ci. Allez ensuite à l'écran de sélection des persos, et appuyez sur L.

Gauntlet :

Dark Legacy

000000 Invisibilité
10000K 10.000 pièces d'or par niveau
1ANGEL Immortalité permanente
ALLFUL Toujours avoir 9 potions et clés
ARV984 Transformer le chevalier en rappeur
AYA555 Transformer la Valkyrie en écolière japonaise
BAT900 Transformer le chevalier en centurion romain
CAS400 Transformer le guerrier en Ogre
CEL721 Transformer la Valkyrie en Pom Pom Girl
CSS222 Transformer le chevalier en Chris Sutton
DARTHC Le chevalier porte une cape et des habits sombres
DELTA1 Rapetisser les ennemis
DES700 Le magicien est un pharaon
DIB626 Le chevalier porte des habits de la rue et une casquette
EGG911 Pojo le poulet toujours présent
GARM00 Le magicien est un mort vivant
GARM99 Le magicien devient maléfique
ICE600 Transformer le Nain en Bouffon
INVULN Invincibilité
KAO292 Transformer le chevalier en serveuse
KJH105 Le Bouffon porte une casquette
MENAGE Triple tirs
MTN200 Transformer le guerrier en Orc
NUD069 Le Nain porte un costume SM
PEEKIN Rayon-X permanent
PNK666 Le Bouffon a une tête de Mohawk
PURPLE Turbo à bloc
QCKSHT Lancer rapidement
RAT333 Le guerrier à une tête de rat
REFLEX Tirs reflétés
RIZ721 Transformer le chevalier en Quarterback
SJB964 Transformer le chevalier en karatéka
SKY100 Le Magicien est un alien
SSHOTS Gros tirs illimités avec l'arc
STG333 Transformer le chevalier en banlieusard chauve
STX222 Le Bouffon porte des Smiley
SUM224 Transformer le magicien en Abolitionniste
TAK118 Transformer le chevalier en Ninja
TWN300 Transformer la Valkyrie en Faucheuse
XSPEED Courir vite

Niveaux bonus

Pour obtenir des niveaux bonus, jouez trois fois d'affilée sur le premier niveau, puis faites deux fois le niveau Section. Vous débloquerez de nouvelles zone de jeu.

The story begin here

Lorsque vous verrez le logo Midway, appuyez sur L pour voir le début de l'histoire

Ecran de veille

On n'est pas sur PC, mais on a quand même des écrans de veille. Il faut mettre le jeu en pause et ne plus toucher la manette. Vous verrez lors des haches traverser l'écran. Ça sert à rien, mais bon...



King of Fighter EX (GBA) :

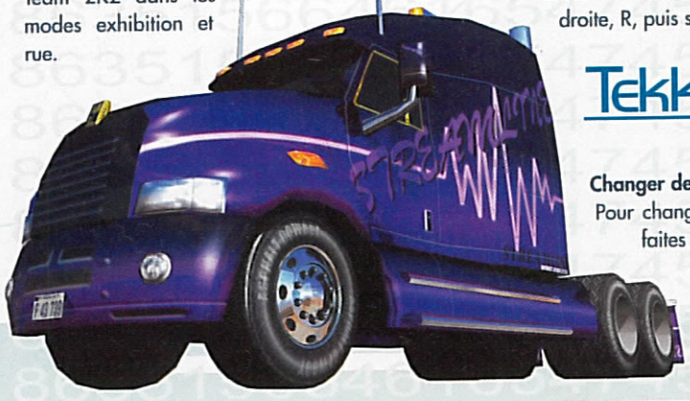
Debloquer Geese :
Finissez le jeu avec l'équipe Fatal Fury et Geese sera disponible.
Débloquer Iori :
Finissez le jeu avec l'équipe Héros et Iori sera disponible.
Débloquer les extra strikers :
Pour débloquer K', Maxima et Vanessa, finissez le jeu avec n'importe quelle équipe et ils apparaîtront au fond de l'écran de sélection des personnages.
Débloquer l'extra striker Yamazaki :
Finissez le jeu avec Ryo en very hard en mode solo et Yamazaki apparaîtra à l'écran de sélection des extra-strikers.

Mortal Kombat Advance (GBA) :

Jouer avec un homme-fumée : Battez la seconde tour (Warrior) et lorsque vous commencerez un nouveau mode un joueur, vous pourrez le choisir dans le " mystery box ". Note : vous ne pouvez choisir fumée-man qu'une fois dans le " mystery box ".
Jouer avec Motaro : Battez la troisième tour (Master) et lorsque vous recommencez un mode un joueur, vous pourrez choisir Motaro dans la " mystery box ". Note : vous ne pouvez le choisir qu'une seule fois.
Jouer avec Shao Kahn : Battez la quatrième tour (Grand master) et lorsque vous recommencez un mode un joueur, choisissez Shao Kahn dans la " mystery box ". Note : vous ne pouvez le prendre qu'une seule fois.

NBA 2K2

Cheat mode
Entrez dans le menu des options et sélectionnez " Gameplay ". Maintenez la touche gauche enfoncée, ainsi que la direction gauche sur le pad analogique, puis faites Start. Le choix " Codes " sera alors disponible dans le menu " Options "
Equipes bonus
Entrez le code MEGASTARS pour pouvoir sélectionner les équipes SEGA Sports, Visual Concepts, ainsi que Team 2K2 dans les modes exhibition et rue.



NBA Courtside 2002 :

Equipe secrète :
Ouvrez le menu Skills et appuyez sur gauche du stick et droite du stick C en même temps. Vous devriez entendre un son métallique. Le nom des équipes apparaîtra en jaune à l'écran de sélection. Un autre moyen consiste à entrer un code dans le Controller Stress menu, en faisant gauche, droite, gauche, droite, X, X et droite avec le stick gauche ou la croix.

NBA Street :

Débloquer tous les persos secrets :
Pour débloquer Biggs, Bonafide, Drake, DJ, Takashi et Stretch, vous devez d'abord les battre dans le City Circuit. Vous devez battre toutes les équipes de la région, puis vous affronterez les joueurs dans leur ordre respectif dans le jeu. Battez-les et enfin vous pourrez les utiliser durant le mode City Circuit et Hold the Court.
Débloquer le EA Big Pacific Boulevard Court :
Terminez toutes les sessions d'entraînements dans la Street School pour débloquer ce court.
Débloquer l'équipe 3LW :
Gagnez 20 parties pour débloquer cette équipe.
Débloquer la Dream Team :
Pour obtenir cette équipe, qui comprend Yeti Snowman, Graylien Alien et Magma Man, vous devez finir le Hold the Court mode à n'importe quelle difficulté.
Débloquer la team EA Big :
Gagnez 10 matches pour débloquer cette équipe.
Débloquer l'équipe NYC Legends :
Gagnez 30 parties dans n'importe quel mode.
Débloquer la Team Street Legends :
Finissez le City Circuit Mode. Cette équipe possède toutes les légendes du street gagnées dans les street challenges.

Sonic Advance

Moon Zone
Pour accéder à ce niveau, vous devez récupérer tous les chaos émeraude. Dans ce stage, vous vous transformerez en super Sonic et devrez affronter le boss final du jeu.
Un toutou nommé Tails
Pour que Tails vous suive comme votre ombre, appuyez, à l'écran Game Start, sur haut, droite, bas, droite, L, droite, R, puis sélectionner Sonic.

Tekken Advance (GBA)

Changer de costumes
Pour changer les costumes de vos personnages, faites L, R, ou Start lors de l'écran de sélection... des personnages, bien sûr !
Jouer avec Heihachi
Pour pouvoir sélectionner Heihachi, il faut finir le jeu avec les 9 personnages. Heihachi sera alors sélectionnable à côté de Hworang et Paul, à l'écran de choix... du personnage.
Mode Team Battle
Pour avoir accès au mode Team Battle, il faut terminer le mode Arcade avec Heihachi afin de débloquer les options Versus Team Battle.



Universal Studio Theme Park Adventure :

Pour le pauvre gars qui a acheté le jeu.
Mode attraction :
Choppez les huit timbres puis parlez à Woody Woodpecker près du globe. Sélectionnez le magic show quand vous lui parlez. Laissez finir les crédits, puis retournez à l'écran titre. L'option pour le mode attraction sera désormais disponible.
Mode nuit :
Finissez les attractions et le soleil se couchera.
Points faciles :
Regardez de façon répétée le Waterworld Show pour obtenir 100 points à chaque fois.
Argent facile :
Marchez autour du parc, ramassez les ordures et balancez-les n'importe où.

Wario Land 4 (GBA)

Wario pousse la chansonnette
Pour avoir accès au Karaoké Wario, qui est en fait un sound-test, il faut que vous trouviez les 10 000 pièces du jeu.
Jeu en super hard
Il faut terminer le jeu en hard, et ce, en trouvant les 16 coffres. Commencez une nouvelle partie, et le mode super hard sera accessible.

FEAR FACTORY

Ce mois-ci, c'est le groupe Fear Factory qui est à l'honneur. Kyo n'avait pas particulièrement envie de parler d'un groupe de métal dans le mag ce mois-ci, mais vu que les membres sont désormais séparés et que ça nous faisait beaucoup de peine, à nous les fans, n'écoutant que son grand cœur, il a décidé de leur consacrer une page ce mois-ci.

Douze ans de bons et loyaux services. Oui, le chanteur Burton C. Bell aurait décidé de quitter le groupe sans donner plus de précision, les autres membres quant à eux (Dino Cazares : guitariste, Christian Olde Wolbers : bassiste et Raymond Herrera : batteur) ne veulent pas continuer à jouer sous ce nom sans lui.

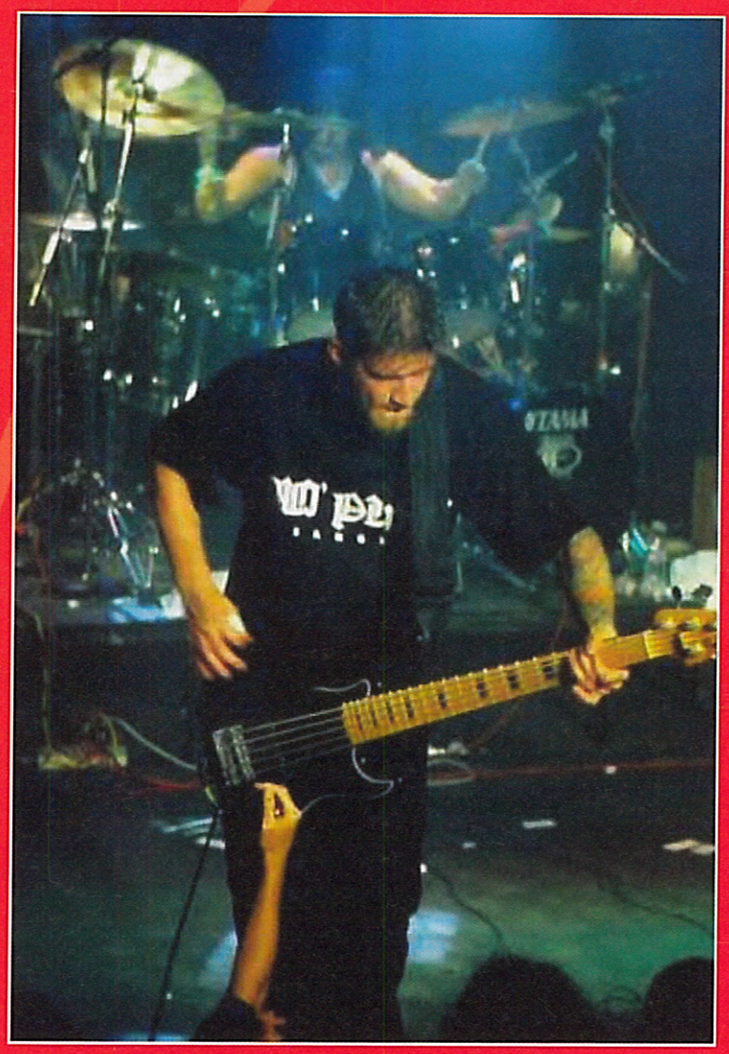
Contrairement à ce que l'on pourrait croire, derrière cette musique violente de vrais messages se cachent. Le thème principal, si l'on peut l'exprimer ainsi, est sans doute la fusion inévitable de l'homme et de la machine. Tout au long de leurs albums, ils n'ont cessé de véhiculer leur vision du futur qui n'est pas forcément rose. Si Fear Factory a tenté de faire passer des messages tout au long de ses albums, certaines de ses chansons n'ont pas pleinement atteint leur but auprès du public. On se souviendra surtout de " Replica " qui, même si elle a été appréciée par la plupart des fans, n'aura pas vraiment marqué les esprits par l'idée dont elle était porteuse.

Depuis plus d'une dizaine d'années Fear Factory se sert de son talent musical pour véhiculer sa propre vision de l'avenir. Leurs albums sont



musicalement aussi recherchés que les textes qu'ils proposent. Les riffs très heavy et parfois mélodiques mais qui n'en restent pas moins puissants, quelques sons de synthé, voici en gros le Fear Factory's style. Le groupe a également réalisé les musiques de nombreux jeux vidéo comme Demolition Racer sur PlayStation et Cool Boarders 2001 sur PlayStation 2, vous les retrouverez aussi dans la bande originale de Resident Evil (Invisible Wounds de " Digimortal "). Ils ont mené une carrière pleine de succès et ont de nombreux fans de par le monde. On aimerait bien savoir ce qui a poussé le chanteur à rendre son tablier, surtout qu'ils s'entendaient plutôt bien : lors de notre dernière interview avec le batteur (DVD Home n°29), ce dernier nous laissait entendre qu'ils formaient une vraie famille. Sans doute ne saura-t-on jamais. Quoi qu'il en soit, si vous les aimiez, je vous invite à vous procurer leur DVD " Digital Connectivity ", il vaut vraiment le détour.

Wuz









Discographie

1992 - Soul of a New Machine

1993 - Fear is the Mindkiller

1995 - Demanufacture

1997 - Remanufacture

1998 - Obsolete

2001 - Digimortal

RACHELLE FERRELL, INDIVIDUALITY

STYLE : JAZZ



Vous n'êtes sans doute pas encore féru de jazz, chose compréhensible quand on connaît la complexité de ce genre musical. Il existe tellement de styles différents que l'on ne peut tous les apprécier à leur juste valeur. C'est pour cette raison que je vous propose ce mois-ci le dernier album de Rachelle Ferrell. Onze titres variés, à l'écoute faciles et détendus. Loin des big bands folkloriques où les cuivres ont la part belle, cet album vous embarque dans un jazz plus soul, plus doux tout en gardant une rythmique funk des plus travaillées. Encore peu connue, Rachelle Ferrell a su mystifier le public du dernier Jazz à Viennes grâce à son timbre qui varie avec une facilité déconcertante. Entourée de musiciens talentueux, il serait dommage de ne voir aucune suite à Individuality dans les mois à venir. Son prix est des plus attractifs puisqu'il ne dépasse pas les onze euros à la Fnac. Un excellent moyen d'aborder le jazz en douceur.

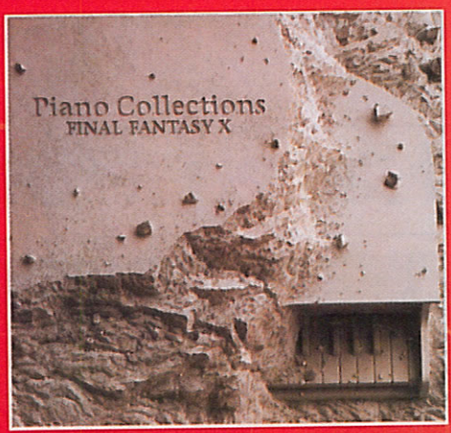
Kyo

FFX PIANO COLLECTIONS

STYLE : OST

Contrairement à la précédente édition, ils n'ont pas écrit "Paino Collections", c'est un début. La sélection aura été rude pour obtenir ces quelques titres dans leur version acoustique et le résultat final est satisfaisant même s'il reste inférieur au sixième volet. D'une qualité globale inégale, nous soulignerons tout de même le thème de fin parfaitement remanié pour l'occasion. L'intérêt d'une version Piano Collections est d'obtenir les meilleurs thèmes sur un seul CD et non une centaine qui se ressemblent sur quatre disques différents comme c'est le cas de l'OST original. Puis il est toujours plus agréable de n'entendre qu'une version instrumentale de "Suteki da ne" plutôt qu'une version anéantie par la voix cassante de Rikki. Enfin, prions pour que le thème principal du douzième chapitre soit chanté par une professionnelle au risque d'offrir une retraite avancée à nos pauvres oreilles.

Kyo

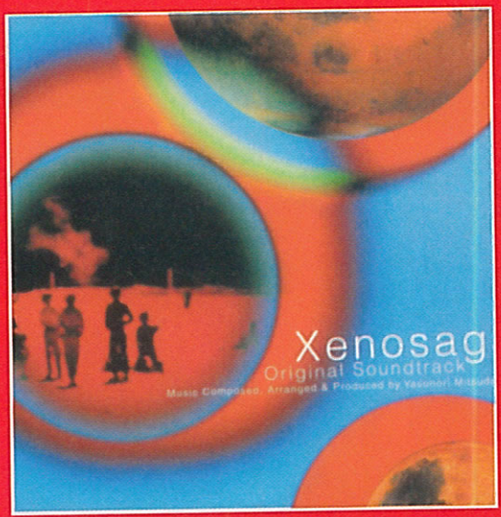


XENOSAGA

STYLE : OST

Beaucoup d'OST ce mois-ci, mais ce n'est pas un mal puisque nous sommes dans une revue consacrée aux jeux vidéo. Pour finir en beauté, j'aborderai donc celui de Xenosaga composé par le grand Mitsuda, à qui l'on doit notamment les différents thèmes de Chrono Cross et Xenogears pour ne citer que les plus connus. Que dire si ce n'est que ce bijou tenant sur deux CD se doit d'être acheté par tous les fans de l'artiste. On consentira un léger bémol au thème chanté qui n'est qu'une pâle copie de Small Two of Pieces en moins bien, vous l'aurez compris, et sur le seul thème de combat qui lasse à la longue. Le pseudo-hommage à Strauss, Zarathustra, reste la meilleure composition de l'OST et sans doute le meilleur passage du jeu. Si le dernier Namco vous a déplu, vous ne pourrez critiquer le travail de Mitsuda. Il serait peut-être temps qu'Uematsu prenne note pour la musique du douzième FF.

Kyo



KINGDOM HEARTS

STYLE : OST

S'il est vrai que nous aurions apprécié des clins d'œil musicaux comme les différents thèmes de Disney, outre celui de la Petite Sirène, et de Squaresoft, Yoko Shimomura a su reproduire la magie des deux firmes avec talent. Cela reste de l'ambiance sonore (nous ne pouvons donc conseiller cet OST qu'aux personnes ayant terminé le jeu au préalable), mais de très bonne facture. A l'écoute, on se souvient de différents moments-clés du jeu et l'on se surprend à sourire ou à trembler selon les thèmes. Si Kingdom Hearts n'est pas une merveille, certains passages méritent d'être retenus et ces deux disques sont aussi là pour nous y aider. Dernière chose, le thème "Hikari" existe en plusieurs versions dont l'horrible remix techno et le classique que l'on entend pour la première fois en finissant le jeu. Enfin, nous féliciterons Squaresoft car ce thème chanté surpasse de très loin ceux de Final Fantasy VIII, IX et X.

Kyo

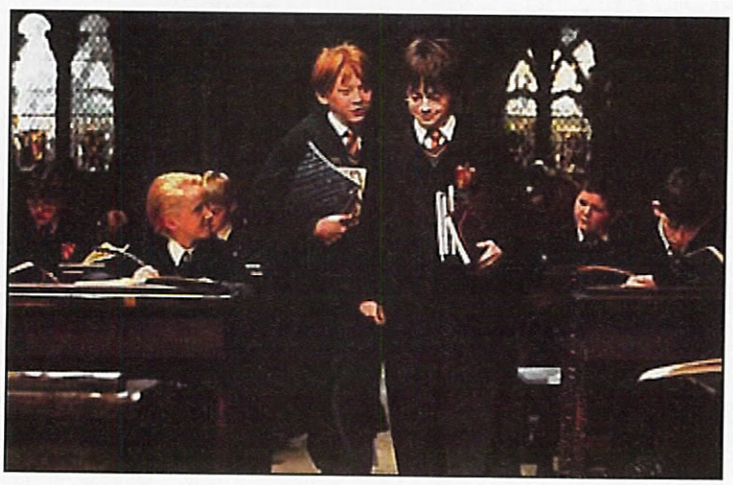


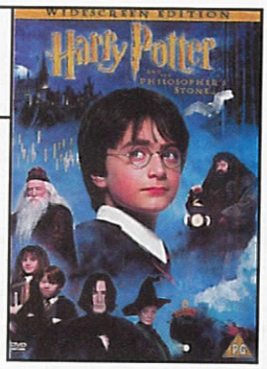
Zoom Zoom Zone DVD

Un lecteur nous a conseillé de chroniquer les DVD zone 1. Etrange conseil, quand on sait que nous en parlons à chaque numéro ! Enfin... Au programme : le dernier Michael Mann, Ali, avec ce cher Will Smith qui prouve enfin aux spectateurs qu'il sait faire autre chose que courir chemise ouverte, Les Autres (prononcez The Others, ça sonne mieux), avec la sublissime Nicole Kidman, et enfin Harry Potter, dont la sortie française plaira à n'en point douter aux familles nombreuses (de quoi faire taire les enfants durant plus de deux heures). Nous aurions pu aborder le dernier opus de la trilogie Die Hard, sorti il y a quelques jours, mais l'ami Simbad le trouvait trop violent, bref... Bonne lecture.

Kyo

Harry Potter à L'école des sorciers (zone 2)





Résumé

Harry Potter, orphelin, est recueilli chez sa tante, Petunia Dursley. Celle-ci, avec son mari et leur fils, mènent la vie dure à Harry sans que celui-ci comprenne pourquoi. Lorsque Harry atteint l'âge de onze ans, un certain Hagrid, représentant du collège Poudlard lui apprend qu'il est sorcier, tout comme l'étaient ses parents, et que le moment est venu pour lui d'entrer à l'école des sorciers pour développer ses pouvoirs. Au cours de sa première année d'étude, Harry se fera des amis, en apprendra un peu plus sur son passé, et devra déjà faire preuve de ses talents pour combattre Voldemort, sorcier malfaisant à l'origine de la mort de ses parents.

Avis

S'il y avait une adaptation de roman à ne pas rater, c'était bien celle-là. Le best-seller de J.K. Rowling se devait d'être fidèlement respecté dans son adaptation sur grand écran de peur de susciter la colère de millions de fans. Le pari est réussi, à n'en pas douter. Les personnages, l'atmosphère, le vocabulaire et l'intrigue du livre sont retranscrits avec brio. Le cours du scénario restant identique à celui du roman, on a au regard d'Harry Potter l'impression de se trouver dans un film à part qui ne respecte pas le rythme traditionnel du cinéma américain. Le dépaysement s'effectue donc à tous point de vue et pour notre plus grand plaisir, que l'on soit adepte du roman ou pas.

Suppléments

Pour sa sortie en DVD, Harry Potter s'arme de nombreux bonus qui font honneur au succès du film. Le premier DVD propose le staff du film ainsi que la bande-annonce originale et le teaser. Le second propose quant à lui une visite guidée et interactive du collège de Poudlard, avec des informations intéressantes sur l'univers d'Harry Potter et ses spécificités. Petits jeux, rencontres, le tout agrémenté d'une présentation du plus bel effet. Pour les possesseurs de PC, ce DVD contient aussi des éléments téléchargeables comme une collection de cartes. Que de bonnes surprises en fin de compte.

Simbad

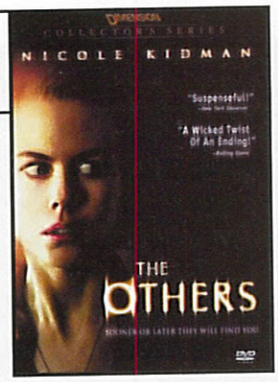
Éditeur : Warner Bros
Réalisateur : Chris Columbus
Durée : 147 min

Langues : anglais - français - flamand
Sous-titres : anglais - français - néerlandais - arabe
Dolby Digital

Extras : scènes inédites - visite du collège Poudlard - Bandes-annonces - Bonus pour PC



Les autres (zone 1)



Résumé

Ile de Jersey, 1945. La Seconde Guerre mondiale est terminée mais le mari de Grace n'est pas revenu du front. Dans un immense manoir isolé, la jeune femme élève désormais seule ses deux enfants selon les principes stricts de sa religion. Sa fille et son fils souffrent d'une étrange maladie : ils ne peuvent être exposés à la lumière directe du soleil. Lorsque trois nouveaux domestiques viennent habiter avec Grace et ses enfants, ils doivent se plier à une règle vitale : la maison doit constamment rester plongée dans la pénombre et aucune porte ne doit être ouverte avant que la précédente n'ait été fermée. Pourtant, l'ordre instauré par Grace va être défié par des intrus...

Avis

The Others souffre d'un matraquage médiatique lourd et pesant qui ne joue guère en sa faveur. Le spectateur, encore étranger au dernier Amenabar, peut être déçu par le manque de rebondissements et par une fin à la fois surprenante et décevante car trop rapide et bâclée. Si Nicole Kidman étonne et les enfants dérangent, deux des domestiques manquent de crédibilité. Le troisième s'en sort avec les honneurs et trouvera en Témoin Muet 2 son prochain rôle, si toutefois, un réalisateur s'y intéresse. Tout cela pour vous conseiller de ne plus jamais lire de critiques sur les films attendus, ça rend aigri. Preuve en est cette critique peu objective car personnelle.



Suppléments

Aucune scène coupée, un reportage intéressant mais qui n'a guère sa place dans le DVD et d'autres bonus que l'on survole en quelques secondes. Pourquoi avoir proposé un second disque vu le peu de suppléments ? Sans doute pour obtenir l'appellation Edition Collector et ainsi vendre quelques milliers d'exemplaires en plus.

Kyo

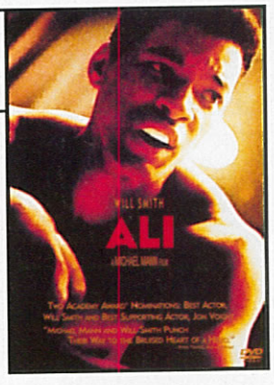


Editeur : Dimension Film
Réalisateur : Alejandro Amenabar
Acteurs : Nicole Kidman, Christopher Eccleston, Elaine Cassidy

Durée : 104 minutes
Vidéo : 1.85
Langue : anglais 5.1, français
Sous-titres : anglais, espagnol

Bonus : documentaire sur les effets visuels, explication sur le Xeroderma Pigmentosum, trailer, galerie, présentation d'Alejandro Amenabar

Ali (zone 1)



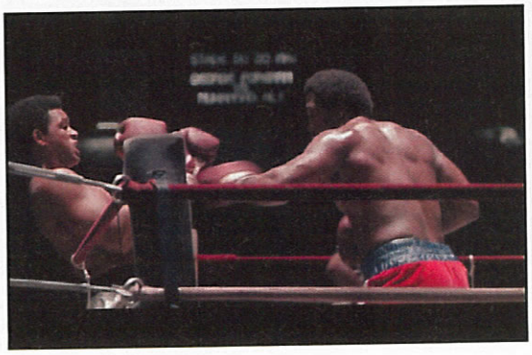
Editeur : Columbia Tristar
Réalisateur : Michael Mann
Acteurs : Will Smith, Jon Voigt, Mario Van Peebles, Jamie Foxx

Durée : 157 minutes
Vidéo : 2.40
Langue : anglais 5.1, français

Sous-titres : français, anglais, espagnol
Bonus : trailer

Scénario

Le film de Michael Mann nous dévoile le destin d'un athlète de génie, Cassius Clay rebaptisé Muhammad Ali par le biais de son engagement religieux. Le grand champion anti-patriotique et résolument anti-américain tout court trace sa voie plus que tumultueusement au travers d'une Amérique résolument et désespérément raciste (comme quoi, l'histoire ne sert véritablement pas de leçon !!). Ce brave Cassius, oh pardon, Muhammad est sûrement entré dans l'histoire comme étant le plus grand boxeur de tous les temps, non pas par le simple fait d'une carrière sportive, mais aussi et surtout par ses engagements et ses frasques d'homme carapacé derrière des frustrations se traduisant par une excentricité, une pédanterie et un orgueil démesurés !!



Avis

Michael Mann réalise là un très bon film, en s'attachant de très près à la condition intrinsèque de cet homme au destin hors du commun. Le piège d'un film traitant du noble art qui la boxe aurait été de transposer combats sur combats (la série des Rocky en est du reste le plus bel échec !!) ; Mann nous offre à l'inverse une vision très réaliste, et traite avec subtilité les combats (qui ne sont qu'au nombre de trois dans le film) pour en rendre toute la quintessence et donner à ces scènes un rendu très concret. Le choix de l'acteur principal aurait pu en irriter plus d'un, mais finalement, Will Smith s'avère être une sélection de première ordre. Quoi qu'il en soit, ce métrage se révèle être une bien belle réussite, jouant surtout sur la corde de la condition humaine tout en combattant sur le ring et dans la vie un certain dogmatisme. En résumé, une belle réussite !!

Fender

Danes est dans la place

Voici pour les dernières nouvelles du troisième opus de la série des Terminator. Terminator 3 : Rise of the Machines est actuellement en cours de réalisation, celle-ci ayant été confiée à Jonathan Mostow. Au niveau du casting, c'est le même que celui annoncé : Nick Stahl joue John Connor et Kristanna Loken interprète la méchante T-X. Un seul petit changement cependant : Sophia Bush, qui devait interpréter le rôle de la petite amie de John Connor, a quitté le tournage et a donc été remplacée au pied levé par Claire Danes. Tout le monde s'en fout ? Décidément, pas grand-chose à ce mettre sous la dent ces derniers temps. Le film sortira durant l'été 2003, pour ceux que cela intéresse.

En attendant les clones

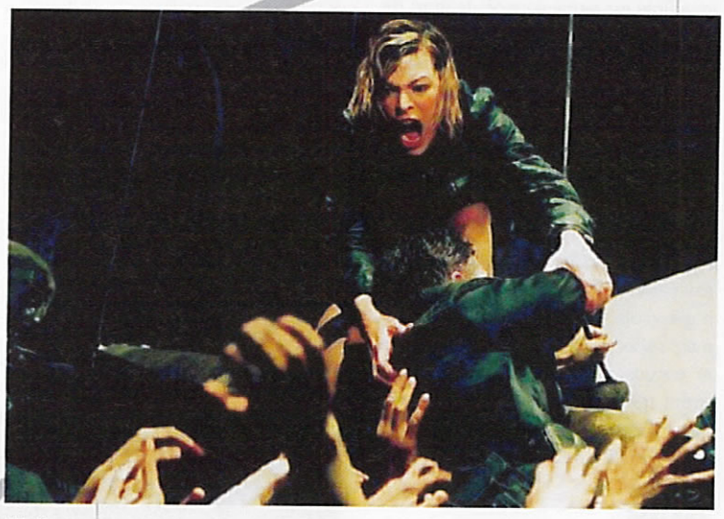
Une bonne nouvelle pour les amateurs de Spider-man. Bon, ces chiffres ne seront plus d'actualité lorsque vous les lirez, mais sachez tout de même que deux jours avant la sortie mondiale de l'Attaque des clones de la queue de cheval de Kyo, Spider-Man : The Movie avait battu plusieurs records au box-office américain en devenant le nouveau film à avoir amassé le plus rapidement plus de 200 millions de dollars de recettes (en 9 jours pour être exact, soit 4 jours de moins que La Menace fantôme du pull noir de Kyo). Au total, l'homme-araignée est devenu le superhéros le plus rentable de l'histoire du cinéma. Vivement la suite...

World War III

Si H.G. Wells est, entre autres, l'inventeur de la fameuse machine à remonter le temps, il est également l'auteur d'un grand classique de la science-fiction, La Guerre des mondes. Ce roman, qui avait déjà été adapté en 1953, va être repris avec cette fois-ci un certain Tom Cruise à la production. On attend donc avec impatience la prochaine arrivée des Martiens sur Terre. Quoi qu'il en soit, on ne sait pas qui sera le réalisateur du film, mais d'aucuns disent que Steven Spielberg pourrait se retrouver derrière la caméra. Une prochaine collaboration en perspective après Minority Report ? Affaire à suivre.

Resident Evil

Resident Evil, c'est avant tout une saga de survival-horror mondialement connue, dans laquelle vous êtes constamment confronté à des hordes de zombies et autres créatures toutes plus repoussantes les unes que les autres. Bon, je ne vais pas non plus vous faire un récapitulatif complet de la saga, car d'une, vous devez la connaître, et de deux, je ne suis pas ici pour combler vos lacunes vidéoludiques. Attendu avec impatience par les fans de la saga, et avec inquiétude pour tous les autres, qui ne voyaient en ce film qu'une production bâclée ne faisant pas honneur au jeu de Capcom, Resident Evil, le film se révèle contre toute attente être un bon film. Il faut bien avouer qu'en connaissant le nom du réalisateur, Paul Anderson, qui est aussi le " responsable " des deux Mortal Kombat, on était en droit de se demander si le film allait être fidèle à son homologue sur console. C'est bien le cas, cette production est de bonne facture, avec un scénario s'inspirant de celui du premier épisode sur PS One, quant aux acteurs, Milla Jovovitch est comme à l'accoutumée superbe, et Michelle Rodriguez plus que convaincante en membre des forces spéciales d'Umbrella. Pour le scénario, Anderson nous a sorti une histoire de superordinateur (la " Red Queen ") qui bloque l'accès au Hive (un énorme complexe d'Umbrella situé sous terre) suite à la contamination du personnel par le T-virus, qui a été volontairement répandu dans tout le complexe par un saboteur inconnu. C'est alors que les forces spéciales d'Umbrella demandent l'aide d'Alice pour empêcher que le virus ne se répande en ville. Tout cela peut paraître plus que banal, mais le fait est que nous avons là un film qui réussira à vous faire sursauter et angoisser, tant certaines scènes, comme celle avec le laser ou encore celle ou les héros sont juste derrière une vitre les laissant voir un Lickers, sont angoissantes.



Mais vas-y, monte, tu ne vois pas qu'elle t'attend !

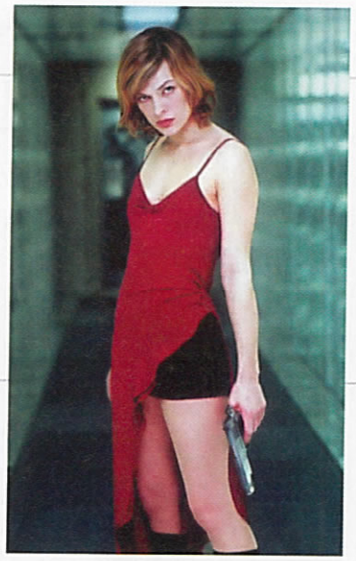
Avis

Même en ayant vu le trailer sur le Net, qui m'avait fait mourir de rire, je n'ai pu m'empêcher d'apprécier Resident Evil. Les effets spéciaux sont dans l'ensemble de bonne facture, l'histoire, sans être ce qui se fait de mieux, est plaisante, et l'on prend plaisir à regarder cette adaptation pleine d'êtres putrides et décomposés. Certes, certains passages sont carrément grotesques, mais comme je le dis, nous ne tenons pas non plus un chef-d'œuvre. Alors sachez aller au-delà des préjugés, vous risqueriez d'être surpris.

Kayron



Certains zombies sont vraiment très peu convaincants.



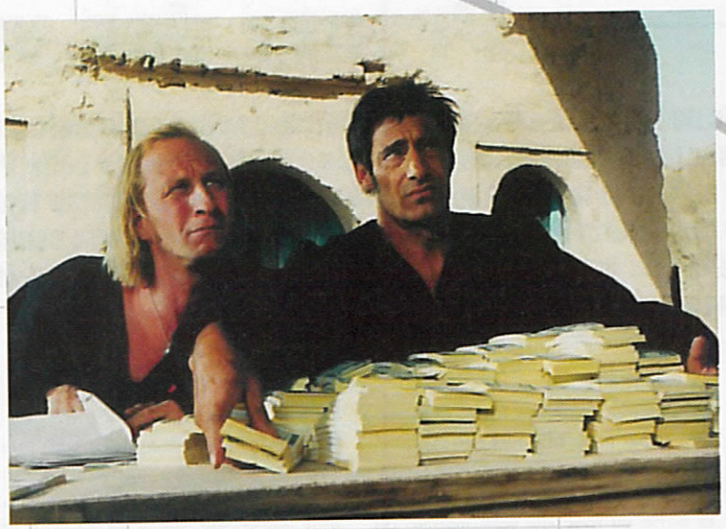
Milla Jovovitch est Alice.

Genre : Fantastique-horreur
Réalisateur : Paul Anderson
Acteurs : Milla Jovovitch, Michelle Rodriguez, Eric Mabius, James Purefoy, Martin Crewes, Colin Salmon
Sortie nationale : En salle

Le Boulet

Scénario

Moltès est un truand, un vrai, un dur, qui n'échappera pas pour autant à la taule. Reggio, c'est le maton, la tache, la lopette. Chaque semaine, Reggio aide Moltès à jouer au Loto. Et puis un jour, paf ! 15 barres !! Mais la femme de Reggio a le ticket (ou devrait l'avoir) et elle est partie faire sa Mère Theresa sur un rallye d'Afrique... Du coup, Moltès se fait la malle, avec le maton, et fonce illico pour Bamako. Mais au milieu, y a le Turc et son molosse aux dents à faire pâlir Joey Starr, ennemi juré de Moltès et accroché à ses basques jusqu'à ce que mort s'ensuive.



Avis

Même si le scénario tient sur un ticket de métro, on est enthousiaste à l'idée de s'offrir une bonne tranche de poilade avec de tels acteurs. A voir les promos télé et la complicité qui règne entre Garcia, Poelvoorde et Lanvin, on ne pouvait douter de la qualité de l'alchimie transposée sur grand écran. Malheureusement, en ce qui me concerne, je me suis surpris à m'ennuyer et à rigoler du coin de la bouche. J'en attendais trop ? Peut-être... Les acteurs méritaient de meilleurs dialogues ? Sans doute... Mais il manque quelque chose, c'est sûr.

Tchox

Réalisateurs : Alain Berbérian et Frédéric Forestier
Acteurs : Gérard Lanvin, Benoît Poelvoorde, José Garcia...
Date de sortie : en salles

Trois Zéros

Scénario

A Fleury-Mérogis, Tibor Kovacs est un jeune Hongrois plein de talent. Chaque partie de foot montre à quel point il est un virtuose du ballon rond. Son plus profond désir est de faire partie de l'équipe de France. A sa sortie de prison, accompagné de son ami Manu, ils décident de faire carrière, l'un rêvant d'être le plus grand joueur du siècle et l'autre son agent. Celui-ci ira même jusqu'à Copacabana pour y rencontrer M. Colonna, ancienne légende du football international en retraite anticipée au Brésil, et le convaincre de revenir sur le devant de la scène.



Avis

Décidément, les comédies françaises n'ont pas la patate (à croire qu'Astérix a bouffé tout le capital humoristique du pays), ou alors j'ai un problème avec elles. Pire que pour Le Boulet, 3-0 parvient à ne tirer que des sourires. Mais attention, le film est sympathique, les acteurs jouent très bien leur rôle, mais c'est plus un problème de fond que de forme, semble-t-il. Heureusement d'ailleurs que c'est encore une belle brochette de comédiens qui est au casting, car sinon le film ne serait pas tenu par grand-chose. Sympathique, mais sans beaucoup plus...

Tchox

Réalisateur : Fabien Onteniente
Acteurs : Gérard Lanvin, Samuel Le Bihan, Lorant Deutsch, Gérard Darmon, Isabelle Nanty...
Date de sortie : en salles

Shade, the gambling man

Bien que cela n'intéresse personne, voici un petit aperçu de la distribution du prochain film de Damian Nieman, Shade, un thriller qui a pour point de départ une arnaque au poker (vous avez déjà vu Les Joueurs ?) : l'excellent Gabriel Byrne, Thandie Newton, Stuart Townsend et... Monsieur Rambo, Sylvester Stallone. J'attends avec impatience sa nouvelle performance d'acteur (j'ai dit acteur ?). Allez, en route pour un nouvel oscar de la moins bonne interprétation d'un personnage. Rien n'est joué d'avance, mais vu ses antécédents, on peut avoir peur.

Speed Raider 2

C'est ce que pourrait donner l'association du réalisateur Jan de Bont (qui a œuvré sur le pitoyable Speed 2) au projet Tomb Raider 2. Déjà que le premier opus des aventures de la bimbo siliconée (surtout des lèvres dans le cas présent) n'était vraiment pas terrible, on a le droit de se poser des questions. Mais je vous rassure, tout n'est pas encore fait (en tout cas au moment où j'écris ces lignes). En effet, notre brave réalisateur n'en est encore qu'au stade des négociations avec Paramount Pictures. Mais cette nouvelle vaut bien quelques lignes, tout de même. Non ? Bah tant pis, elles sont là quand même...

N'import'naouak !

Dans la famille des prochaines adaptations en film live d'animés célèbres, je voudrais trois cartes : la grosse absurdité, l'adaptation de Dragon Ball ; la grosse connerie, celle de Ninja Scrool, dont les droits ont été achetés par les producteurs de Mortal Kombat (imaginez un peu Christophe Lambert en rônin pour voir) ; et enfin le crime contre l'humanité. Cette dernière carte est très précieuse, puisqu'il s'agit de l'adaptation par le réalisateur de Blade du film culte de Katsuhiro Otomo, Akira. J'en frémis d'avance, surtout que notre homme envisage de faire une pâle copie de l'animé en rendant le message plus compréhensible par le public américain. Mais où va-t-on ? Je vous le demande...

Luigi's Mansion

Prenez des vacances...

Ça y est ! La nouvelle console de Nintendo est arrivée et contrairement à ce à quoi nous étions habitués, nous n'aurons pas droit à un Mario pour le lancement. Non, cette fois c'est Luigi qui s'y colle. Pour la petite histoire, sachez que l'homme à la casquette verte et à la moustache remontée a gagné un manoir lors d'un jeu-concours auquel il n'a pas participé... Oui, c'est cela ! Enfin bon, après avoir reçu un plan indiquant comment s'y rendre, il donne rendez-vous à Mario afin de visiter les lieux. Mais lorsqu'il arrive, son frère a disparu. Luigi, notre froussard notoire, décide alors d'aller sauver son frère bien-aimé !

SOLID-ZO'

ZONE 1

Commencez par gravir les marches et tentez d'ouvrir la porte du fond (1). Vous n'avez pas encore la clé mais vous entendrez quelqu'un ricaner. Redescendez au centre de la pièce et vous apercevrez une forme lumineuse qui vous laissera une clé. Ramassez-la et remontez ouvrir la porte du fond. Vous ferez alors la connaissance du professeur Karl Tastroff qui vous remettra le fameux Ectoblast 3000 sans lequel votre petite visite du manoir se limiterait à rester planqué sous les tables. S'ensuivra un rapide entraînement au cours duquel vous apprendrez tout sur le maniement de l'Ectoblast 3000. Vous pouvez maintenant visiter la Galerie du professeur K. Tastroff. Que vous vous y rendiez ou pas ne changera rien, donc ne perdez pas de temps et retournez sans plus attendre au manoir. Parlez à Toad si vous souhaitez sauvegarder. Montez les escaliers et passez la porte du fond qui vous mènera au Salon. Là, dirigez-vous vers la cheminée et, à l'aide de votre aspirateur, éteignez les flammes violettes (2). Trois fantômes tenteront alors de vous faire la peau : aspirez-les. Récupérez la clé située dans le coffre qui vient d'apparaître puis franchissez la porte au fond de cette pièce pour atteindre l'Antichambre. Dès que vous pénétrerez dans cette salle, la porte se scellera derrière vous, vous interdisant toute retraite. Il va vous falloir aspirer les six fantômes (3) qui rôdent ici si vous voulez avancer. Franchissez la porte située à gauche et vous arriverez à la Garde-robe. Ici, il y a également six fantômes à capturer mais une nouvelle "espèce" apparaît : les Bwananas. Ces derniers, en plus de vous lancer des peaux de banane et d'être couleur poubelle, possèdent 40 points de vie. Après avoir attrapé les cinq premiers, il va falloir trouver le sixième. Il se cache dans le placard de gauche (4) ! Ouvrez-le et faites-lui sa fête. Vous devez maintenant aspirer la clé qui se trouve sur l'étagère entre le placard de gauche et celui du centre. Sortez par la porte de gauche et parlez à Toad (5). Vous pouvez maintenant retourner dans le Hall et prendre la porte de gauche, en haut des marches





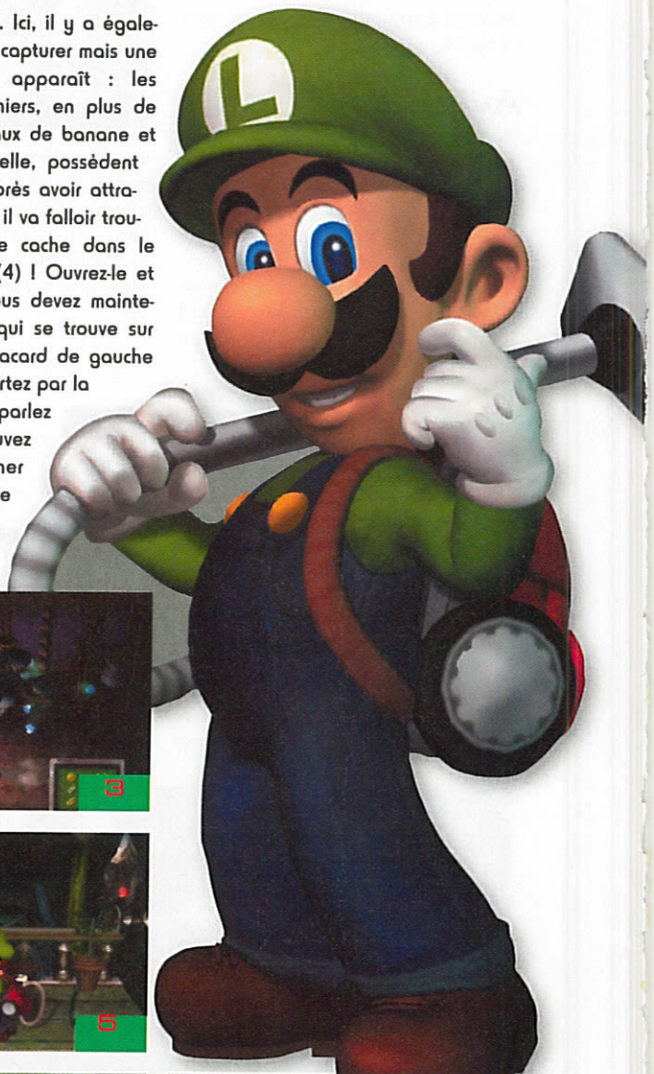
















(6). Vous arriverez dans un long couloir avec quatre portes sur le mur du haut et deux sur le mur du bas. Prenez la première porte sur le mur du haut (7) pour atteindre l'Etude. Là vous croiserez le premier fantôme qui vous demandera un peu plus d'observation et de jugeote que les autres si vous voulez qu'il rejoigne ses compagnons post-mortem dans votre Ectoblast 3000. Commencez par aspirer les livres qu'il vous envoie puis placez-vous devant la cheminée. Là, tournez-lui le dos et attendez qu'il baille (8). C'est le moment d'agir ! Retournez-vous et éclairez son cœur : vous pouvez maintenant l'aspirer. Durant la manœuvre, il lâchera des perles (à collecter !) et des champignons vénéneux (à éviter !). Récupérez la clé dans le coffre puis retournez dans le couloir. Prenez la porte au fond, sur le mur du haut et vous arriverez dans la Chambre du maître. Dirigez-vous vers le mur du fond et servez-vous de votre Ectoblast pour tirer le rideau de droite vers... la droite (9) ! Un courant d'air frais pénètrera alors la pièce. C'est le moment propice pour éclairer le cœur de la dame et l'aspirer. Méfiez-vous des champignons vénéneux ! Récupérez la clé dans le coffre et sortez de la chambre. Une cut-scene vous indiquera la porte à emprunter. Lorsque vous sortez de la chambre, c'est la première sur le mur du bas. Vous voilà dans la Nurserie. Dirigez-vous vers le cheval de bois et aspirez-le pour réveiller le bébé qui vous balancera des ours en peluche. La technique consiste à aspirer le ballon puis à le relâcher dans la tronche du chiard (10). Il s'énervera alors et vous combattrez votre premier Boss. Pour éviter les chevaux de bois qu'il vous envoie, foncez dans la direction d'où ils arrivent sans vous arrêter. Il vous enverra ensuite des ballons : évitez-les et repérez celui qui ne disparaît pas. Aspirez-le puis projetez-le sur le bambin (shoot dans le bébé ? - SOUTH PARK(c) -) pour faire apparaître son cœur (11). Aspirez-le le plus possible. Il chouinera ensuite et tentera de vous écraser avec son gros cul. Contentez-vous de vous placer dans n'importe lequel des quatre coins du "ring" et il ne vous touchera même pas (bonjour le Challenge !). Répétez l'opération trois ou quatre fois et vous en viendrez à bout. De retour dans la Nurserie, récupérez la clé "rose tafiole" (12) dans le coffre et vous en aurez terminé avec la ZONE 1.

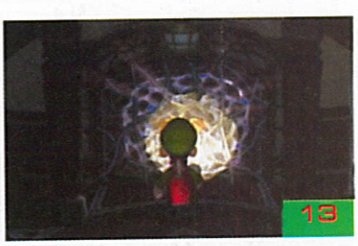
ZONE 2

Grâce à la clé rose, vous pourrez ouvrir la porte située en face de vous (13) lorsque vous pénétrez dans le Hall. Vous voilà dans de longs couloirs. Dirigez-vous vers la droite puis, dès que vous le pouvez, prenez le couloir qui mène vers le fond. Tournez ensuite à gauche puis montez à nouveau. Là, prenez la porte la plus au fond sur le mur de gauche (14). Vous arriverez dans la Salle de Bain où deux fantômes tenteront de vous attraper. Aspirez-les puis, à l'aide de votre Ectoblast 3000, faites descendre la clé perchée sur l'étagère du mur de gauche (15). Ressortez dans les couloirs et faites le chemin inverse de celui emprunté pour vous rendre ici. Sauf qu'il faudra vous arrêter dans le long couloir central qui descend, au niveau de la porte de droite (16). Vous êtes dans la Salle de Bal et plein de fantômes dansent. Il faut que vous aspiriez leurs masques (17) puis que vous les éclairiez avec votre lampe avant de pouvoir les aspirer. Une fois les six parasites en boîte, deux danseurs un peu plus classe feront leur apparition et les manèges se mettront à tourner. Vous devez vous positionner sur ces manèges de telle sorte que vous leur tourniez constamment le dos. Placez-vous au bord en regardant vers l'extérieur du cercle (18) et laissez-vous porter jusqu'à ce que le cœur du danseur apparaisse. Faites volte-face et aspirez-les sans plus attendre. Ouvrez le coffre au centre de la pièce pour récupérer la clé. Ouvrez la porte sur le mur du haut de cette même pièce. Vous atteindrez la Pièce de Stockage. Eliminez les fantômes puis appuyez sur le bouton dont vous apercevez le reflet sur le miroir du fond (19). Un passage secret se dévoilera alors à vous. Aspirez l'affiche où est inscrit DANGER pour faire apparaître un interrupteur (20). Enclenchez-le et vous assisterez à une cut-scene. Votre mission va maintenant consister à attraper le plus de Boo possible (seulement 5, en fait !) pour pouvoir progresser plus avant. Une fois de retour dans le manoir, gravissez les marches du Hall et prenez la porte de gauche. Mis à part le couloir où vous vous trouvez, il y a 3 pièces que vous pouvez revisiter : l'Etude, la Chambre du maître et la Nurserie. Chacune d'entre elles possède un Boo dans ses coins sombres, alors fouillez chaque pièce ! Je ne peux pas vous indiquer où ils se trouvent vu que leur emplacement change constamment et que, de temps à autres, ils vous envoient des leurres. Une seule solution : bien fouiller en étant très attentif à la lumière qui clignote en jaune au-dessus du Game Boy Horror, ce qui indique la présence d'un Boo dans la pièce. Déplacez-vous dans les salles en longeant les murs, en passant près des meubles et autres miroirs jusqu'à ce









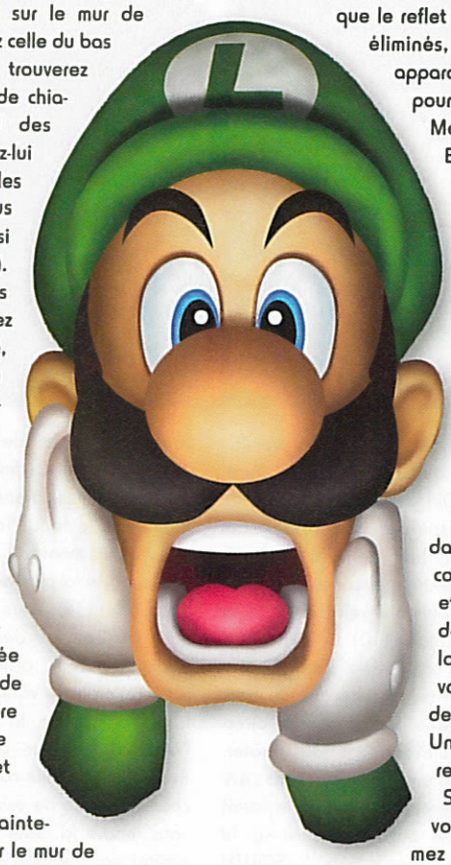








que votre voyant lumineux vire au rouge. Ce changement de couleur signifie que vous êtes tout près d'un Boo (ou d'un leurre !), il ne vous reste alors plus qu'à aspirer dans la direction où vous supposez qu'il se trouve (21). Plus tard dans le jeu, il n'est pas rare de trouver deux Boos dans la même pièce. Une fois que vous avez récupéré les trois premiers, retournez dans le Hall et franchissez la porte située en haut, au milieu. Là, même principe : il y a encore un Boo par salle. Les salles sont : le Salon, l'Antichambre et la Garderobe. Lorsque vous en aurez cinq, le professeur K.Tastroff vous contactera par "Codec" pour vous dire que vous pouvez désormais vous rendre à la Salle de Bain (sûrement une erreur de traduction puisqu'il faut en fait se rendre aux Toilettes !). Retournez dans le Hall, descendez les marches puis franchissez la porte du milieu, entre le miroir et la commode. Une fois dans le couloir, dirigez-vous vers la droite puis, dès que vous pouvez, allez vers le fond avant de retourner vers la gauche. Il y a deux portes sur le mur de gauche : prenez celle du bas (22) et vous trouverez Toad en train de chialer au milieu des chiottes. Parlez-lui puis secouez les toilettes. Vous récupérerez ainsi une clé (23). Ressortez des Toilettes, avancez vers la droite, descendez le couloir puis prenez la porte sur le mur du bas, légèrement sur la droite (24). Vous êtes dans la Salle de voyance. Laissez votre lampe braquée vers la boule de cristal pour faire apparaître Mme Clairvue (25) et parlez-lui. Franchissez maintenant la porte sur le mur de droite pour atteindre la Salle des miroirs. Ici, vous serez attaqué par des fantômes dont vous n'apercevrez que le reflet (26). Une fois éliminés, un coffre apparaîtra : ouvrez-le pour récupérer la Médaille Elémentaire de Feu. Dirigez-vous ensuite vers le brasero qui se trouve dans le coin inférieur droit de la pièce et aspirez un Fantôme de Feu. Allumez les bougies dans les deux coins supérieurs et vous serez débarrassé de la toile qui vous empêche de passer (27). Une fois de retour dans la Salle de voyance, allumez les quatre bougeoirs dans chaque coin de la pièce. Une clé apparaîtra alors au sommet de l'un des piliers centraux : faites-la descendre grâce à votre Ectoblast 3000 (28). Retournez dans le couloir et avancez vers la gauche, jusqu'au bout, et franchissez la porte. Vous êtes dans la Buanderie. Aspirez les quatre fantômes (29), récupérez le contenu du coffre puis secouez la machine à laver : vous trouverez le Chapeau de Mario. Ressortez dans le couloir et avancez vers la droite, remontez ensuite le couloir et vous devrez apercevoir un chandelier qui flotte dans le vide. Allumez-le grâce à l'option "lance-flammes" de votre Ectoblast pour faire apparaître le majordome (30). Suivez-le (ou devancez-le, peu importe !) jusqu'à la Buanderie et prenez la porte sur le mur du bas : vous arriverez dans la Chambre du majordome. Positionnez-vous près du tabouret qui se trouve sur la gauche et attendez que le majordome s'y asseye (31). Son cœur apparaîtra alors et c'est à ce moment précis qu'il vous faudra saisir votre chance (sous peine de devoir recommencer toute la manœuvre !) : aspirez-le. Récupérez la clé dans le coffre. Ressortez dans le couloir et rendez-vous à l'endroit où vous avez allumé le chandelier du majordome. Sur le mur du haut se trouve une porte et vous pouvez désormais l'ouvrir. Bienvenue au Conservatoire ! Commencez par activer tous les instruments : le saxophone, la harpe, le violoncelle, les trois congas et le xylophone (32). Dirigez-vous ensuite vers le piano pour faire apparaître la maîtresse des lieux. Elle vous jouera un morceau et vous posera une question à laquelle il faudra donner une bonne réponse. Si vous avez faux, vous êtes bon pour ressortir de la pièce, y re-rentrer et à nouveau activer les instruments pour avoir une nouvelle question. Je ne vous donne pas la réponse vu qu'elle ne joue jamais la même mélodie et que donc, par conséquent, sa question diffère. Lorsque vous aurez bien répondu, elle vous enverra ses partitions qu'il vous faudra aspirer. Cela aura pour effet de lui coller une migraine (33) et de faire apparaître son cœur : profitez-en, c'est maintenant ou jamais ! Vous pourrez ensuite ramasser la clé qui se trouve dans le coffre. Retournez dans le couloir, allez vers la droite puis descendez dès que vous pouvez. N'allez pas jusqu'au bout et prenez la porte située sur le mur de gauche. Vous êtes dans la Salle à manger. Commencez par aspirer les peaux de bananes disséminées tout autour de la table puis rechargez-vous en flammes grâce aux braseros de chaque côté de la salle. Maintenant, allumez les bougies qui sont sur la table puis aspirez le fromage















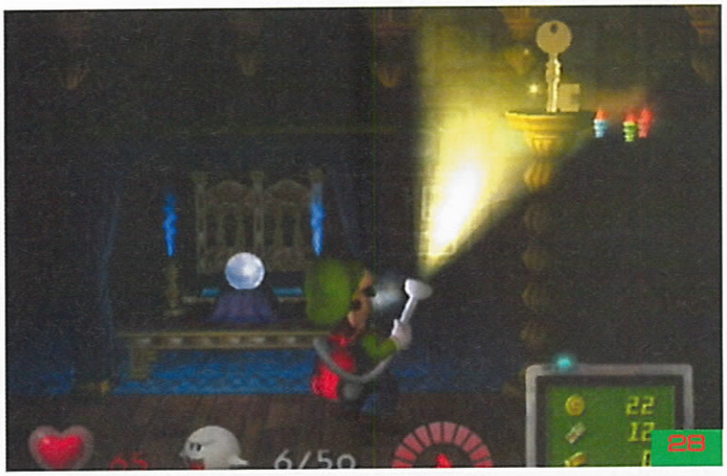


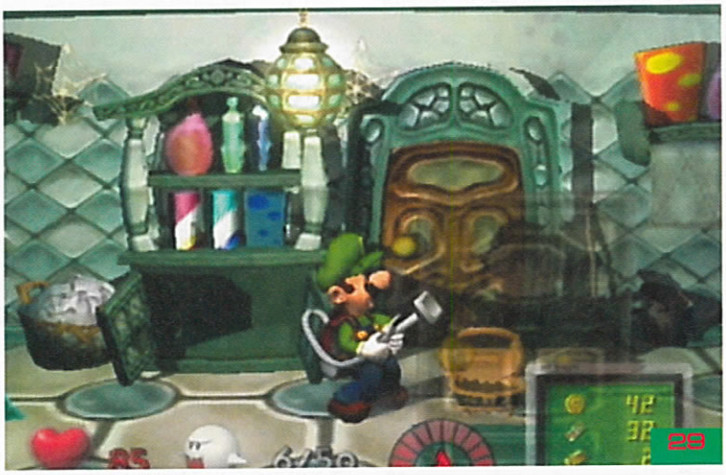






du fantôme (34) avant que les serviteurs ne lui en remettent. Vous pouvez également aspirer ces derniers avant qu'ils ne remplissent l'assiette. Le fantôme glouton s'énervera alors et tentera de vous occire avec ses boules de feu. Une seule tactique : courez en évitant ses boules jusqu'à ce qu'il soit épuisé (bah oui, il a un gros cul... un peu comme Kyo !) et laisse apparaître son cœur puis aspirez-le. Récupérez le contenu du coffre (plein de thunes !) puis prenez la porte de gauche pour atteindre la Cuisine. Assurez-vous qu'il vous reste des flammes en réserve avant de vous y rendre. Commencez par aspirer les différents éléments du décor (poêles, casseroles...) afin d'être tranquille puis ouvrez le frigo à l'aide de votre aspiro. Un fantôme en sortira: brûlez-le pour éliminer la couche de glace qui protège son cœur (35) et vous pourrez l'aspirer comme tous les autres. Ouvrez le coffre et vous récupérerez la Médaille Elémentaire d'Eau. Approchez-vous du robinet qui coule pour faire apparaître un Fantôme d'Eau. Vous pouvez désormais éteindre le feu qui brûle la porte (36). Franchissez-la et vous atteindrez l'Ossuaire (ou la ni-niche au Kyo, c'est au choix !). Là, Kyo (le chien !) vous poursuivra et vous devrez éviter ses morsures jusqu'à ce que X-caries























38



39


40


41


42


43


44


45



46

(M.Nonoss !), dérangé par tant de bruit (et d'odeurs !), décide de s'en mêler. Commencez par aspirer le Vietnamien...euh...le squelette ! Vous verrez alors un de ses tibias (fragilisé par toutes ces longues heures passées sur VF4 !) se détacher de son frêle corps et venir se planter dans le jardin entre une motte d'herbe et un tas de boue (un repos bien mérité, quoi !). Kyo (le chien ! Vous suivez toujours ?) n'aura alors plus qu'une idée en tête : aller lécher, ronger, sucer jusqu'à la moelle le tibia de son Maître dans le but avoué d'acquérir ses pouvoirs (qui, sur une échelle de valeur allant de l'asperge au lama, correspondrait à celle d'un Ewok ! C'est vous dire son ambition...). Il ne vous restera plus qu'à aspirer Kyo qui, bien trop occupé, ne se rendra compte de rien (37). Cette action humanitaire accomplie, vous apercevrez quelque chose briller dans la niche : observez avec votre GB Horror et appuyez sur A. Un courant d'aspiration s'est créé et vous devez avancer vers la niche pour passer de l'autre côté du mur. Dirigez-vous vers la tombe du milieu et secouez-la : 3 squelettes-fantômes apparaîtront (38). Aspirez-les puis faites le plein de vie en secouant les tombes environnantes. Allez ensuite vers la tombe du fond et vous affronterez le deuxième Boss. La technique pour le vaincre est très simple et, à moins d'être une chèvre, vous le vaincrez dès votre première rencontre. Déplacez-vous constamment, ne restez jamais immobile et aspirez une ombre (peu importe laquelle !). Vous devez la garder au bout de votre aspiro et la projeter dans la tronche de l'autre tocard (39). Un peu à la manière du passage "Shoote dans le bébé !" du premier Boss. Le fantôme sera alors entouré d'ombre et vous pourrez l'aspirer. Répétez la manœuvre plusieurs fois et il rejoindra votre collection de tableaux. De retour dans le Cimetière, il ne vous restera plus qu'à ouvrir le coffre et récupérer la clé verte. Vous en aurez alors fini avec la ZONE 2.

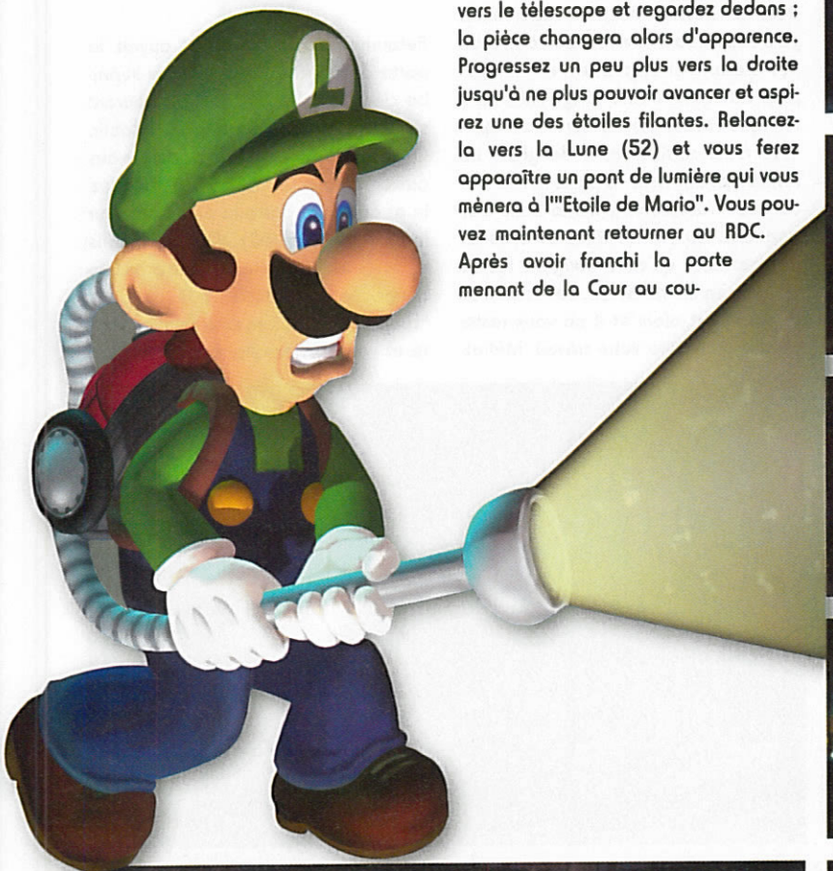
ZONE 3

De retour dans le manoir, prenez la porte face à vous pour rejoindre le couloir. Là, dirigez-vous vers la Salle de Bain mais n'y entrez pas. Placez-vous devant la porte avec une toile d'araignée, au fond du couloir (40). Ouvrez-la grâce à la clé verte que vous venez de récupérer et vous pénétrerez dans la Cour. Commencez par aspirer les quatre fantômes suspendus aux arbres (3 roses "lanceurs de bombes" et 1 blanc) et vous ferez apparaître un coffre plein de thunes. A l'aide de l'Ectoblast, ouvrez la porte de la cabane en bois (41) située vers la droite et parlez à Toad. Descendez dans le puit et éliminez le fantôme près de l'échelle (42) lorsque vous voulez remonter. Récupérez la clé qu'il vous délivre puis remontez dans la Cour. Allez près de la fontaine et aspirez un Fantôme d'Eau. Retournez parler à Toad puis prenez la porte sur la droite. Vous voilà dans la Salle de muscu. Placez-vous sur un des tapis bleu puis donnez un coup de poing dans un des sacs de frappe pour qu'il percute Mr Gonflette (43). Dès qu'il est au sol, foncez vers lui et éclairez-le de votre torche puis aspirez-le. Récupérez les thunes dans le coffre puis passez la porte du bas. Montez les escaliers sur votre droite puis éteignez le feu de la porte avec votre "Lance à Eau" (44). Vous êtes désormais dans le Salon de Thé. Commencez par aspirer les assiettes qu'on vous envoie puis débarrassez-vous des fantômes : un coffre apparaîtra sur une des tables. Pour y monter, rien de plus simple ! Rendez-vous dans le coin inférieur droit de la pièce et marchez sur l'espèce de signe circulaire au sol. Maintenant que vous êtes au plafond, marchez sur le même symbole au-dessus de la table où se trouve le coffre (45) et vous pourrez récupérer son contenu : la Médaille de Glace. Aspirez un Fantôme de Glace près du bac à glaçons situé sur l'autre table puis ressortez de la pièce. Vous pouvez maintenant prendre la porte sur le mur de gauche. Vous êtes dans un couloir qui est la réplique quasi exacte de celui du RDC. Avancez vers la gauche puis remontez. Franchissez la porte la plus au fond, sur le mur de gauche (46), et vous arriverez dans la Salle de bain

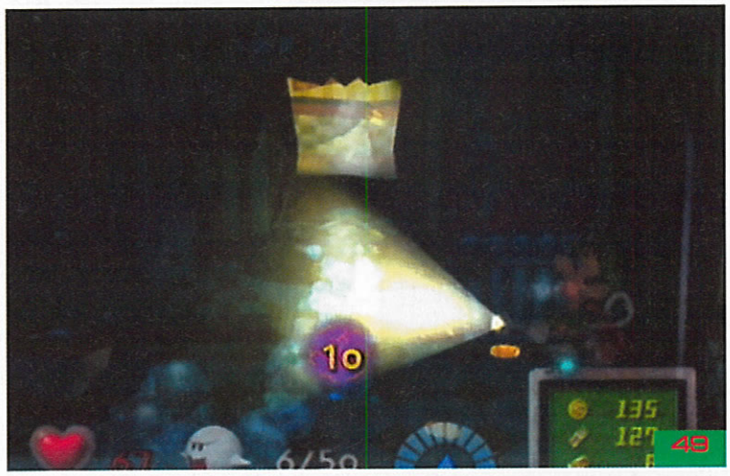


47

du 1er étage. Tirez le rideau à l'aide de votre aspiro puis gelez l'eau en recrachant la glace (47). Aspirez la grosse qui se baigne puis récupérez la clé dans le coffre. Ressortez dans le couloir puis prenez la porte juste en face de vous pour rejoindre la Chambre de Nana. Là, il va falloir secouer la table où se trouvent les pelotes de laine afin de les faire tomber au sol. Ensuite, aspirez-les puis shootez-les dans le dentier de la vieille (c'est une image, bien sûr ! Quoique...). Une fois que vous lui aurez envoyé les trois (48), son cœur apparaîtra et vous n'aurez alors plus qu'à l'aspirer. Vous pouvez maintenant récupérer la clé dans le coffre. Ressortez et empruntez la porte située face à vous légèrement vers le bas pour arriver aux Toilettes. Foncez vers le "trône", aspirez un Fantôme d'Eau puis secouez le chiotte : un fantôme en sortira. Aspergez-le de flotte (49) puis aspirez-le. Récupérez ensuite l'argent qui se trouve dans le coffre et ressortez. Dirigez-vous vers la droite en aspirant les flammes des bougies situées au mur lors de votre passage. L'une d'entre elles refuse de s'éteindre ? Normal, c'est celle que nous cherchons ! Approchez-vous en et attendez qu'un Fantôme de Feu en sorte pour acquérir ses pouvoirs (50) puis, continuez vers la droite. Descendez le couloir et prenez la première porte sur le mur de droite pour atteindre le Hall Astral. Crachez vos flammes sur les cinq chandeliers (51) puis placez-vous au centre : les portes se bloqueront et des fantômes vous attaqueront. Débarrassez-vous d'eux et vous pourrez passer à la pièce suivante : l'Observatoire. Dirigez-vous vers le télescope et regardez dedans ; la pièce changera alors d'apparence. Progressez un peu plus vers la droite jusqu'à ne plus pouvoir avancer et aspirez une des étoiles filantes. Relancez-la vers la Lune (52) et vous ferez apparaître un pont de lumière qui vous mènera à l'"Etoile de Mario". Vous pouvez maintenant retourner au RDC. Après avoir franchi la porte menant de la Cour au couloir, prenez la porte (oui, je sais : il y en a beaucoup !) face à vous, sur le mur du bas, légèrement sur la droite (53). Vous voilà dans la Salle de billard où vous devrez attendre que le joueur tire ses boules pour les aspirer et les lui... balancer dans la tronche (54). Après lui en avoir envoyées plusieurs, il











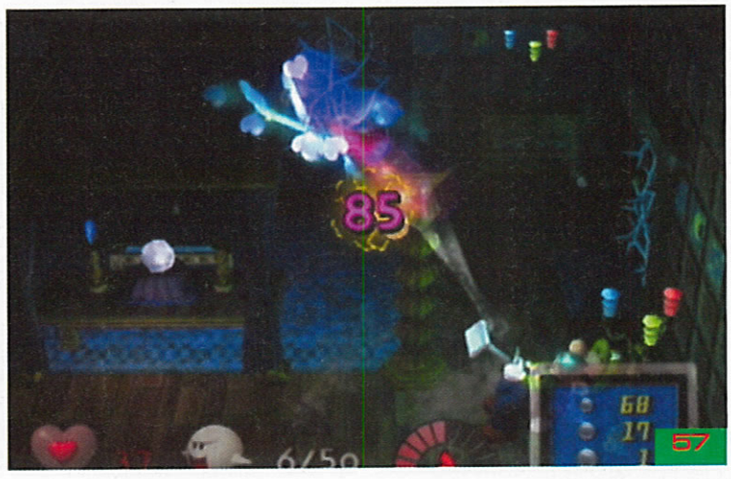


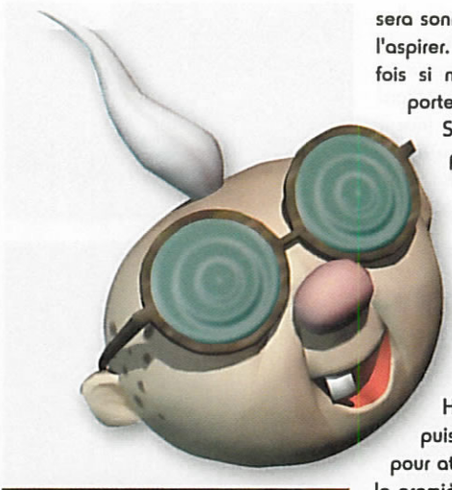




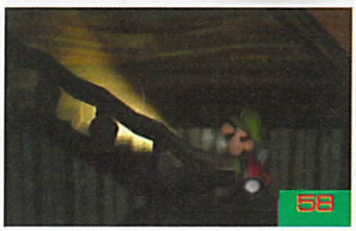


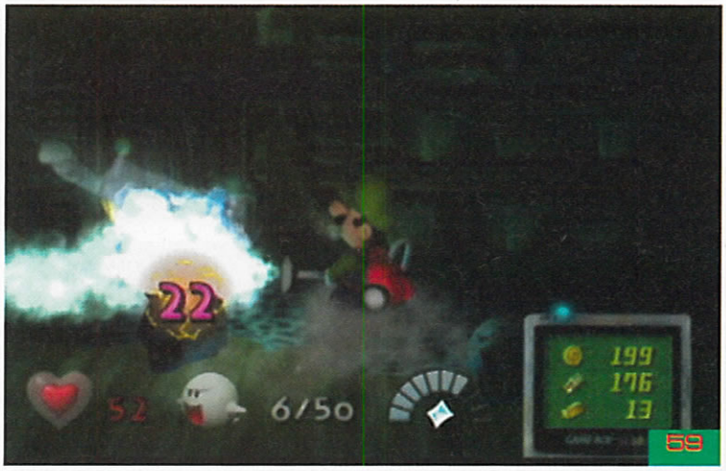




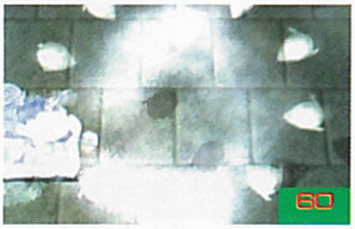


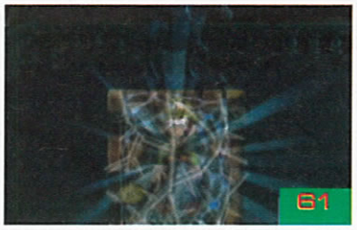
sera sonné et ce sera le moment pour l'aspirer. Répétez l'opération plusieurs fois si nécessaire. Prenez ensuite la porte de droite pour atteindre la Salle de projection. Activez le projecteur et vous serez attaqué par des fantômes invisibles. Servez vous de leur ombre pour les repérer (55) et les éclairer avant de les aspirer. Une fois tous en boîte, ouvrez le coffre et vous récupérerez le "Gant de Mario". Retournez dans le Hall et gravissez les marches, puis prenez la porte de gauche pour atteindre un couloir. Là, passez la première porte sur le mur du bas et vous arriverez à la Chambre des jumeaux. Vous remarquerez au plafond des jouets qu'il est possible de faire tourner sur eux-mêmes en vous servant de votre aspiro. Faites leur faire 2 ou 3 tours et les jumeaux apparaîtront. Acceptez de jouer avec eux et essayez de les trouver. Je ne peux pas vous dire où les trouver : ils changent constamment de place (merci Benj' !) ! Après les avoir découverts, vous devrez les combattre. Commencez par aspirer les jouets qui leur servent de véhicules (un avion et une voiture). Ainsi dépossédés de leur moyen de transport (56), ils n'offriront plus tellement de résistance et vous pourrez les absorber. Récupérez ensuite la "Chaussure de Mario" dans le coffre et retournez voir Mme Clairvue dans la Salle de voyance dans le couloir du RDC. Montrez-lui les cinq objets de Mario et vous pourrez l'aspirer (57). Récupérez ensuite la clé dans le coffre et rejoignez le premier étage en passant par la Cour, la Salle de muscu puis les escaliers (pas en passant par le Hall !!!). Une fois au 1er, ouvrez la porte de gauche pour vous retrouver dans le couloir. Avancez légèrement puis descendez. Une fois au bout, tournez à droite et empruntez les marches pour atteindre le 2nd étage (58). Une fois que vous y êtes, assurez-vous qu'il vous reste suffisamment de glace en réserve puis passez la porte sur le mur du bas : vous serez dans la Salle des trophées. Aspirez les têtes de cerfs au mur de sorte qu'elles bougent toutes les trois en même temps. Les fantômes apparaîtront alors et il ne vous restera plus qu'à faire votre travail. Méfiez-vous des bleus qu'il faudra geler (59) avant de pouvoir les aspirer. Récupérez la clé dans le coffre, ouvrez la porte de gauche puis remontez le couloir jusqu'à atteindre la porte qui vous mènera au Balcon. Approchez-vous du cercle de Boos et le combat contre le 3ème Boss pourra commencer. Dépêchez-vous d'aspirer un Fantôme de Glace puis faites en sorte qu'il y ait toujours une statue entre le Boss et vous. De là, attirez-le avec votre aspiro pour qu'il touche la corne de la statue et éclate (60). Il ne vous reste plus qu'à geler le plus de Boos possible et de les aspirer une fois qu'ils ressemblent à des glaçons. Répétez l'opération jusqu'au dernier et vous aurez vaincu le Boss. Ouvrez le coffre et récupérez la clé bleue "Azurik".


58



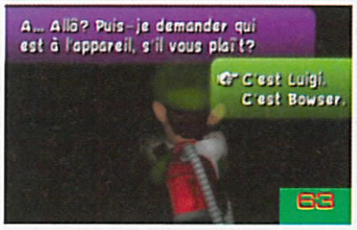
59


60


61



62



63


64


65


66



67

ZONE 4

Retournez sur le Balcon et ouvrez la porte de gauche grâce à votre superbe clé bleue "Azurik" (61). Le courant se coupera et il faudra le rétablir. Commencez par passer la porte et vous arriverez dans un couloir : descendez-le et ouvrez la porte la plus basse sur le mur de droite (62). Vous voilà dans la Salle du téléphone. Décrochez le téléphone du milieu (63) et dites "Luigi". Décrochez ensuite celui de droite et vous devrez aller chercher Oncle

Grimly. Débarrassez-vous des fantômes puis ressortez de la pièce. Retournez dans le Hall, gravissez les marches et franchissez la porte du fond pour rejoindre le Salon. Traversez-le ainsi que l'Antichambre et vous serez dans la Garde-robe où vous attendra Oncle Grimly. Tournez-lui le dos (64) puis dès qu'il expose son cœur, éclairez-le et aspirez-le ! Récupérez la clé dans le coffre et retournez dans le Hall. Prenez la porte du bas et, une fois dans le couloir, prenez la porte située à l'extrême droite pour atteindre le sous-sol. Après avoir descendu les marches, ouvrez la porte sur le mur du haut. Réactivez l'interrupteur (65) puis récupérez la clé dans le coffre. Ressortez et empruntez la porte juste en face de vous : vous êtes dans la Cave. Aspirez la poussière au sol (66) pour pouvoir progresser puis secouez les deux tonneaux de la pièce pour en faire sortir les deux fantômes. Aspirez-les et ramassez la clé dans le coffre. Sortez par la porte de gauche et remontez le couloir. Franchissez la porte qui se trouve tout au bout (67) et continuez d'avancer. Après que King Boo vous a expulsé, retournez dans la Salle du téléphone. Ouvrez tous les coffres de la salle pour faire sortir les tas d'os (68) et aspirez-les. Récupérez la thune dans le coffre qui apparaîtra puis prenez la porte du fond. Vous êtes dans l'Atelier. Activez toutes les petites horloges sur les meubles (69) et vous pourrez combattre les soldats. Aspirez leur clé à molette et leur cœur apparaîtra, vous donnant le champ libre pour l'aspiration. Une fois débarrassé des soldats, rentrez dans la cabine du milieu et vous arriverez sur le toit du manoir. Dirigez-vous vers le feu au centre et aspirez les danseurs en utilisant la technique habituelle (70). Dépêchez-vous ensuite d'aspirer un Fantôme de Feu puis lancez des flammes sur les deux fantômes bleus qui apparaîtront (71) avant de pouvoir les aspirer. Montez sur la cheminée de gauche pour récupérer la clé dans le coffre puis sautez ensuite dans la cheminée de droite pour atteindre la Chambre Scellée. Profitez-en car, comme dirait mon patron : "On est là pour faire des thunes !". Méfiez-vous tout de même : un des coffres renferme des fantômes (72) qu'il vous faudra vaincre pour obtenir une nouvelle clé-clé dans un nouveau co-coffre.

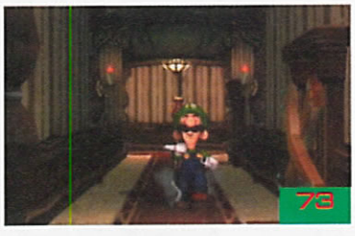










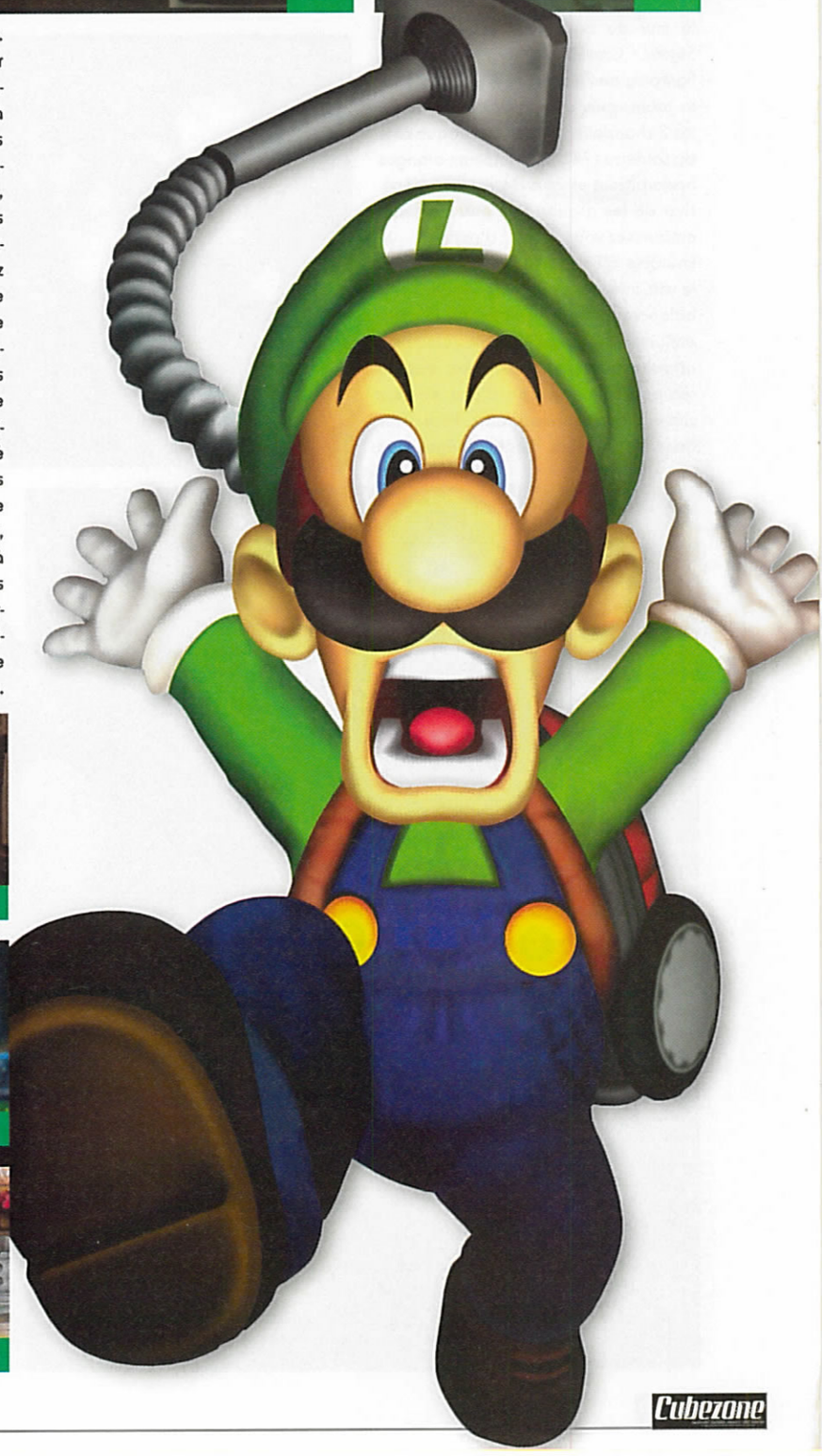




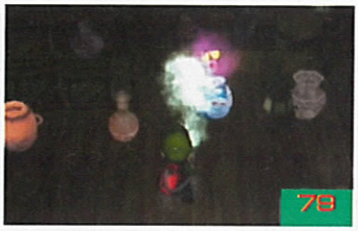




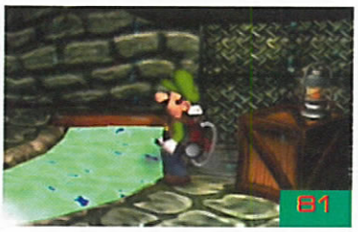












Placez-vous ensuite face au miroir, regardez-le avec la GB Horror et appuyez sur A. De retour dans le Hall, prenez la porte face à vous (retraversez les couloirs, la Cour...) et remontez au 1er étage. Passez la porte de gauche et prenez le couloir qui descend (73). Au bout, franchissez la porte sur le mur du bas. Vous serez dans le Séjour. Commencez par aspirer un Fantôme de Feu (près de la bougie sur la table) puis crachez vos flammes sur les 2 chandeliers situés de chaque côté du tableau (74). Six fantômes oranges apparaîtront et vous devrez vous dépêcher de les aspirer. Dès que c'est fait, empressez-vous de d'aspirer un Fantôme d'Eau (près de la jarre dans le coin inférieur gauche de la salle) puis balancez toute cette flotte sur le cœur enflammé des deux fantômes bleus qui apparaissent (75). Aspirez-les, ensuite récupérez un Fantôme d'Eau et franchissez la porte de droite. Vous êtes dans la Chambre d'hôte. Dirigez-vous







vers le lit de la gamine et arrosez-la sans vergogne (76). Elle s'énervera alors et vous pourrez l'aspirer. Méfiez-vous car durant la manœuvre, la vicieuse vous balancera ses poupées et des champignons vénéneux. Répétez l'opération si nécessaire et vous en viendrez rapidement à bout. Un coffre est apparu, mais il est irrécupérable pour le moment. Ressortez de la pièce et vous entendrez un bruit sourd. Retournez dans la pièce et la Chambre d'hôte et là : "Oh, z'est mazique !" (77). Vous pouvez maintenant récupérer le contenu du coffre... Pognon ! Pognon ! Retournez dans le couloir, prenez vers la droite et montez les marches jusqu'au 2ème. Retournez sur le Balcon et empruntez la porte de gauche. Descendez le couloir jusqu'au bout et prenez la porte de gauche pour atteindre l'Armurerie. Ici, vous allez devoir découvrir où se cachent les fantômes. Ouvrez les 5 gros coffres et secouez les 9 armures les unes après les autres (78). Une fois que vous aurez aspiré tout ce petit monde, vous n'aurez plus qu'à récupérer la clé dans le coffre. Franchissez ensuite la porte du mur du fond et vous arriverez dans le Studio céramique. Commencez par aspirer un Fantôme de Glace (près du pot gelé) puis secouez un des pots qui se trouvent dans le fond de la pièce. Un fantôme un peu particulier se présentera à vous et vous proposera un petit jeu : acceptez. Gelez-le 7 fois de suite lorsqu'il sortira de ses pots (79). Ensuite, il vous attaquera en vous envoyant des jarres et autres vases que vous devrez éviter tout en éclairant son cœur lorsqu'il sort de l'un des pots. Et c'est à ce moment précis qu'il faudra l'aspirer. Répétez l'opération 2 ou 3 fois pour en venir à bout. Récupérez le contenu du coffre puis retournez dans l'Armurerie. Vu qu'il faut maintenant que vous redescendiez au

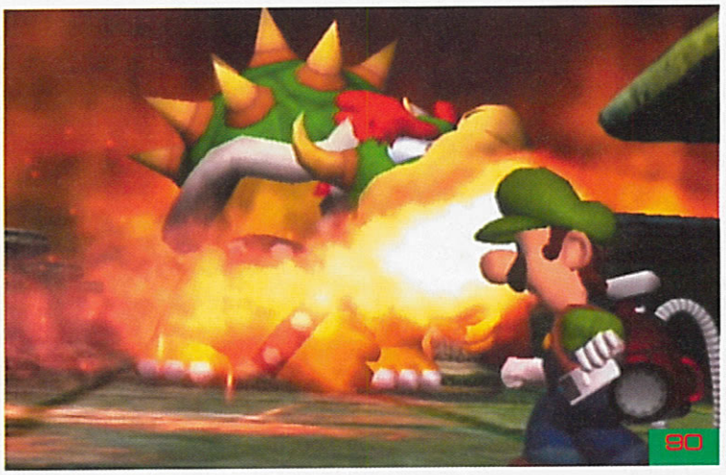
















Sous-Sol, le moyen le plus rapide est d'aspirer la toile qui recouvre le miroir dans l'Armurerie, de le regarder avec le GB Horror et d'appuyer sur A. Alors de retour dans le Hall, il sera bien plus simple d'atteindre le Sous-Sol. Quand vous y êtes, prenez la porte du bas pour arriver à la Cave. Nettoyez le sol pour atteindre la prochaine porte et le couloir. Dès que vous y serez, empruntez la porte du fond sur le mur de gauche : vous êtes dans la Salle du tuyau. Débarrassez-vous des fantômes puis dirigez-vous vers le bidon gelé. Là, aspirez un Fantôme de Glace (80) et gelez le "bouillon vert" qui vous sépare du tuyau (81). Avancez et activez la roue pour faire cesser la chute d'eau. Vous pouvez maintenant récupérer la clé dans le coffre du fond. Retournez dans le couloir puis prenez la porte du bas sur le mur de gauche. Bienvenu dans la Chambre froide. Aspirez un Fantôme de Feu sans vous prendre de stalactites puis dirigez-vous vers le coin supérieur gauche de la pièce. Là, brûlez les branches sous le bloc de glace (82) pour réveiller le fantôme qui y est emprisonné. Lors du combat, vous devrez éviter ses attaques de glace ainsi que les stalactites qui tombent du plafond (83) ; en plus, vous êtes sur une vraie patinoire. En fait, il faut que vous vous dépêchiez (à l'aide de votre lance-flammes !) de faire fondre le bloc de glace qui est encore autour de lui (84). C'est à ce moment-là seulement que vous pourrez éclairer son cœur et l'aspirer. Ceci fait, récupérez la clé dans le coffre. Retournez au 2ème étage. Prenez la porte du bas pour atteindre la Salle des trophées. De là, rejoignez le couloir en passant par la porte de gauche. Quand vous y êtes, il faut que vous franchissiez la porte du fond sur le mur de droite : vous êtes dans le Studio de l'artiste. Le peintre Van Gore vous enverra toutes les espèces de fantômes (que vous avez croisés au long du jeu !) les unes après les autres (85-86-87), par lots de trois. Appliquez les techniques propres à chacun et vous en viendrez rapidement à bout. Vous affronterez ensuite Van Gore. Il ne vous posera aucun problème particulier 88). Vous pouvez maintenant récupérer la dernière clé et descendre au Sous-Sol ; exactement là où vous avez rencontré King Boo la première fois (mais si, vous savez, ce long couloir tortueux !). Grâce à la clé que vous venez de récupérer, vous pouvez ouvrir la porte qui s'y trouve (89). L'heure de l'affrontement final est arrivé ! Evitez les flammes de Bowser (90) autant que possible ainsi que les mines (91) qu'il vous envoie. Aspirez ensuite les mines (92) et balancez-lui dans la tronche lorsqu'il se baisse (92) pour faire sortir King Boo de son corps. Jetez-vous sur l'occasion pour lui aspirer le plus de vie possible. Mais méfiez-vous car lors de votre aspiration, Bowser tentera de vous geler : évitez ses boules de glace en tentant de garder King Boo sous "contrôle" (93). Après s'être reconstitué, Bowser tentera également de vous aspirer (copieur !) écartez-vous de lui le plus possible (94). De temps à autre, il effectuera des bonds. Ne restez jamais en place et évitez son ombre (95). Répétez la manœuvre plusieurs (pas mal) de fois et vous pourrez assister à la fin du jeu (96-97).













prochain numéro





Nintendo à l'E3

Eh oui, car vous êtes censés le savoir, le prochain numéro sera plein de surprises puisque je m'envole au salon de l'E3. Entre deux cheese et une visite chez les tatoueurs d'Hollywood Boulevard, je vais bien trouver le temps pour découvrir les dernières nouveautés Nintendo. Au programme, Zelda, Wario, Mario, Zario, Samus, 1080 et bien d'autres. Vous m'enviez ? Vous avez tort car je serai en compagnie des rédacteurs en chef d'I-Box et Play 2. Deux nanars fraîchement cueillis.

Rune



C'est avec beaucoup de regret que nous n'avons pu vous proposer le test du dernier From Software. Il est vrai que je rêvais, pour ma part, de tester une véritable catastrophe qui ne plaît qu'aux joueurs de l'Est. Car si le RPG devient de plus en plus en vogue en Europe, on ne peut en dire autant des jeux de carte RPG en 3D. Bref, avec un peu de chance, l'ami Tchox se sera fait un plaisir de vous parler de la version US, mais connaissant sa grande flemme, j'en doute. En attendant, nous allons tenter de le trouver pour le prochain numéro. Mais n'espérez pas un chef-d'œuvre.



Battle Hoshin

Il est vrai que l'importation des jeux Cube du Japon à chez nous ne se fait pas sans difficulté. Pour preuve, nous avons bien du mal à trouver les dernières nouveautés sur la console de Nintendo alors que sur celle de Sony, c'est tellement plus simple. Il vous faudra donc attendre le mois prochain pour découvrir le dernier Koei, prévu aussi sur PS2 sous un nom différent et, bien entendu, d'un niveau visuel moins impressionnant ! Voilà, tout est dit, je retourne sur Star Wars. Au passage, je tiens à m'excuser auprès des nombreux lecteurs pour ma légère froideur lors du test de la version japonaise de ce dernier. Ce titre est excellent et, malgré une courte durée de vie, est un achat indispensable en français.

Resident Evil 0

Faut bien vous en parler maintenant que biohazard est sorti en japonais et en américain et que nous arrivons enfin à mettre la main sur les premières infos de la version 0. Vous allez donc en bouffer tous les mois. Nous avons débuté lentement avec une preview de l'ami Fab, mais dès le prochain numéro, vous allez vraiment en baver. On ne va pas non plus se plaindre puisque Capcom nous prépare un véritable épisode inédit. Attendu par les joueurs N64 et maudit par ces mêmes joueurs, le prochain Survival va faire très mal. Alors continuez de vanner les possesseurs de Play 2 et priez pour que la date européenne soit avancée pour le premier volet.



LE NUMÉRO 5 DE CUBEZONE SERA DANS LES KIOSQUES À PARTIR DE... BEN... ON VERRA BIEN !

100 DÉMOS

POUR TOUS LES GOÛTS !



En vente chez votre marchand de journaux

100% Animation

Offert !

UN CD LISIBLE SUR PC/MAC ET AUSSI SUR LECTEUR DVD VIDEO DE SALON

ANIMA

N°1 - Juin/juillet

100% animation japonaise, américaine et européene

DOSSIER
Tout savoir sur les adaptations de la BD au cinéma

SALLES OBSCURES
Nous avons vu Metropolis, Lilo et Stitch et L'Age de glace On vous dit tout...

CULTE
Souvenir du phénomène Goldorak

PREMIÈRES IMAGES
Patlabor III, Millenium Actress et les prochains Disney et Dreamworks



OFFERT AVEC CE MAGAZINE



ATLANTIDE
Le nouveau chef-d'oeuvre des studios Disney enfin en DVD !

Et encore : L'actu de l'animation, toute l'info télévisuelle, BD et bouquins, des premières images à découvrir, bandes-originales, portrait, les films à l'affiche...

Le magazine + son CD

en vente à partir de JUIN 2002