

2,99 € SEULEMENT

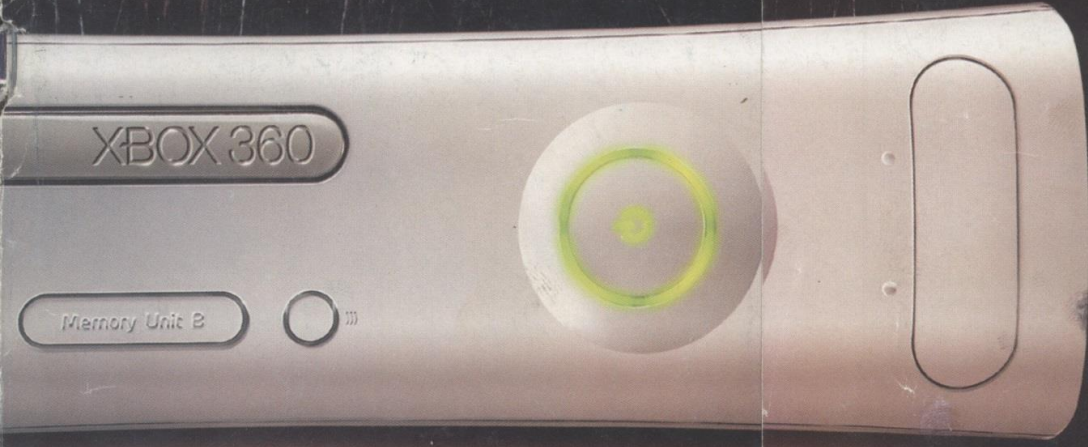
N°55 - Juin 2005

Jeux Vidéo

Jeux Vidéo Magazine

Premier sur l'actualité des jeux vidéo

SPÉCIAL
Salon mondial des jeux vidéo



Microsoft

La Xbox 360 ouvre le feu

Sony

La bombe PS3 éclate

Nintendo

La Revolution est en marche

NUMÉRO ÉVÉNEMENT

CONSOLES DE DEMAIN



OUVREZ POUR LES VOIR

55 PAGES DE TESTS

Doom 3, Singles 2, Wario Ware Twisted, Guild Wars, Moto GP 4, Stronghold 2

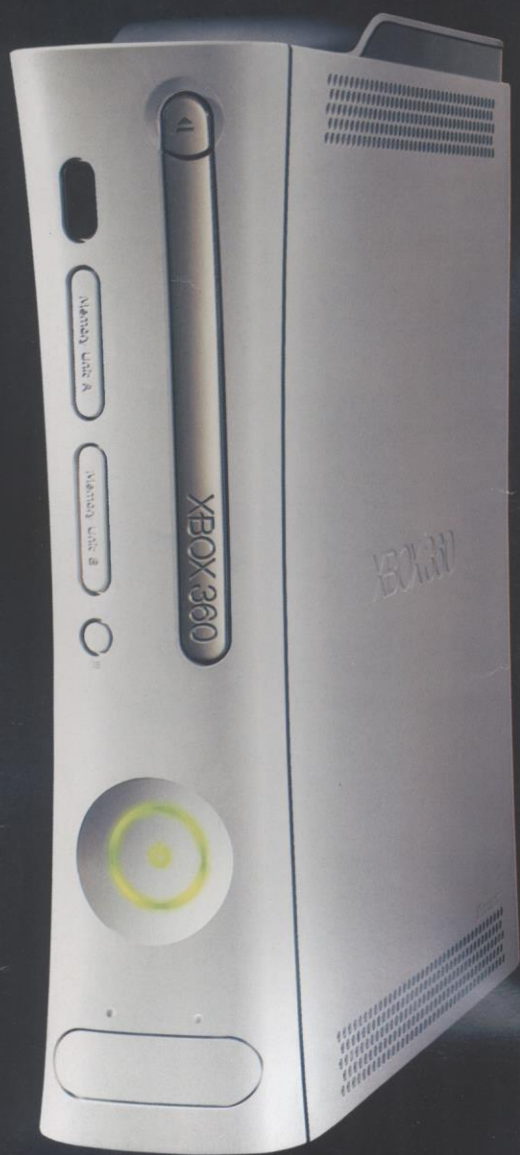


T 05760 - 55 - F: 2,99 €



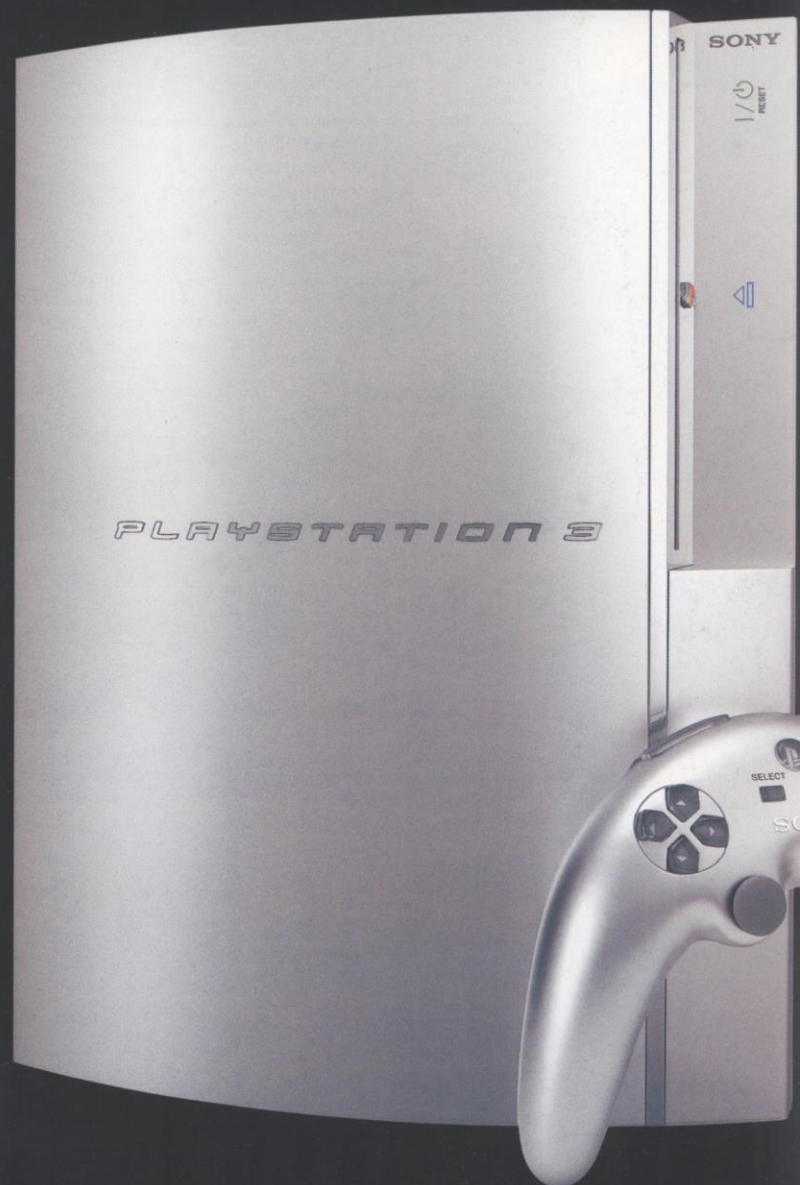
France Metro : 2,99 € - DOM : 3,99 € - Belgique : 3,99 € - CH : 6 FS
Luxembourg : 3,99 € - Maroc : 40 DH - Tunisie : 7000 TMM - TOM Surface : 650 CFP
TOM Asion : 1000 CFP - Canada : 3 \$ CAN - Portugal cont. : 4 €

LA NOUVELLE GÉNÉRA



Xbox 360

Microsoft tirera le premier
dès novembre prochain



PlayStation 3

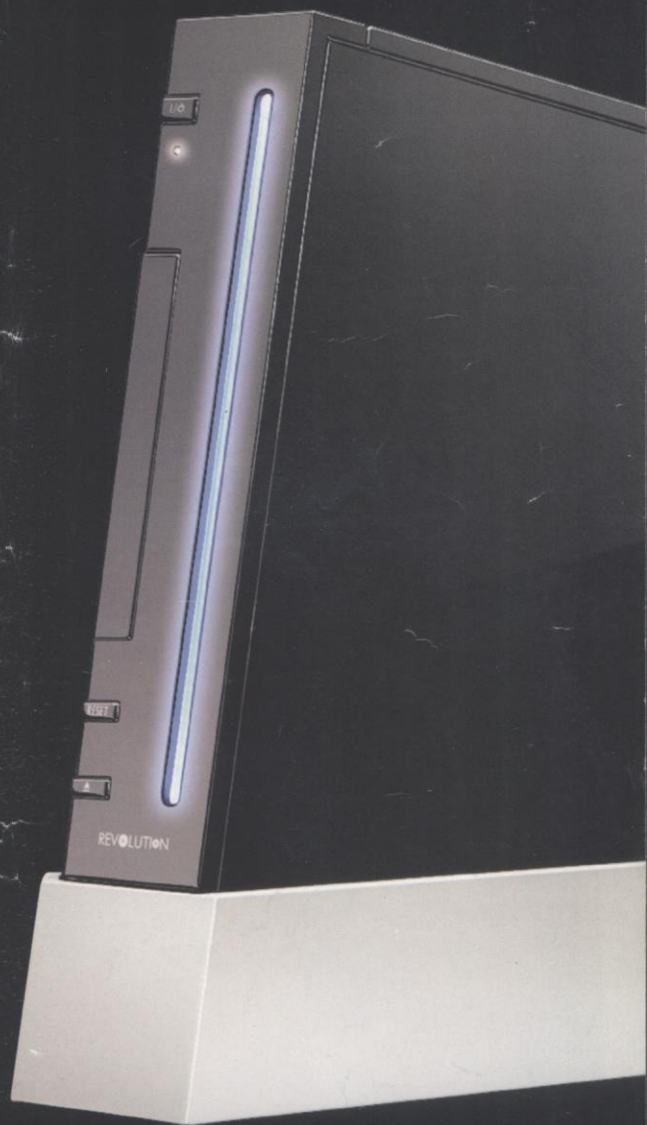
La petite dernière de Sony
a ébloui les observateurs

LA GÉNÉRATION ARRIVE



PlayStation 3

La petite dernière de Sony
a ébloui les observateurs



Revolution

Design résolument adulte
pour la nouvelle Nintendo

L'ARME SECRÈTE DES MANGAS

MANGA LOOK DE GARNIER FRUCTIS STYLE AUX MICRO-CIRES DE FRUITS.
Coiffures aux volumes vertigineux et pics asymétriques, pour y arriver les Mangas ont Fructis Style. Sa formule fixation ultra-forte, enrichie en agents matifiants, permet de passer du dessin à la réalité. >www.garnier.com



**Pâte
Destructurante
Effet Mat**



GARNIER

Le prix de la passion

Jeux Vidéo



"Nouvelle génération". Deux mots simples, qui recèlent néanmoins de nombreuses promesses pour les passionnés que nous sommes. Car ils sont généralement synonymes

de fulgurante progression, tant sur le plan graphique que dans les domaines de l'animation ou du son. Ainsi, les jeux d'une génération s'approchent souvent des séquences "cinématiques" – non interactives, donc – qui nous émerveillaient sur la précédente. Réjouissons-nous, ce sera bien le cas des titres Xbox 360, PS3 et – espérons-le pour Nintendo –, Revolution à venir. Le salon "Electronic Entertainment Exposition" (E3) de Los Angeles, où nous sommes partis

les découvrir, en a apporté l'éclatante démonstration. Nous en sommes revenus les joues rougies et la tête pleine de rêves... que nous vous faisons partager dans ce numéro. C'était du reste bien le moins pour nous convaincre de sortir le porte-monnaie, déjà mis à rude épreuve par les nombreux hits parus tout au long de l'année. Hélas, la note pourrait cette fois être encore plus salée. Car la rumeur enfle et colporte jusqu'à nos oreilles une éventuelle hausse de prix sur les meilleurs jeux "next gen", qui pourraient atteindre les 80 euros. Pour les éditeurs, la pilule sera plus amère encore, avec une flambée des coûts de développement estimée par ces derniers à pas moins de 500 % ! De sacrés risques financiers en perspective pour eux, et l'occasion de vérifier l'adage "Quand on aime, on ne compte pas". On parie ? **Jérôme Bonnet**

EN COUVERTURE

Les consoles de demain Spécial E3



page 6

ACTUS

En avant-première, les bombes de l'E3



page 20

Sur consoles et PC :

■ Zoom sur *Tomb Raider : Legend*, *Test Drive Unlimited*, *Hitman Blood Money*, *Killer 7*, *Harry Potter et la Coupe de Feu...*

TESTS

Les verdicts de JVM :

■ *Guil Wars* (p. 56), *Moto GP 4* (p. 60), *Boiling Point: Road to Hell* (p. 62), *Dungeon Lords* (p. 66), *Pariah* (p. 68), *Domination* (p. 72), *Star Wars Episode III* (p. 74), *Cold Winter* (p. 76), *Stronghold 2* (p. 80), *7 Sins* (p. 82), *Imperial Glory* (p. 88)...

page 54

Dans ce numéro

■ Actus p. 8

De Londres, dans les studios où est tourné le nouveau film *Harry Potter*, à Los Angeles, où viennent d'être dévoilées les nouvelles machines de Sony, Microsoft et Nintendo : JVM a parcouru le globe pour vous !

■ Test p. 54

World of Warcraft a trouvé un rival à sa mesure avec *Guild Wars*. Ne manquez pas non plus les verdicts des attendus *Pariah* et *Boiling Point*, ou encore des très coquins *7 Sins* et *Singles 2*.

■ Nomades p. 104

La Gizmondo veut concurrencer les DS et GBA de Nintendo. Y parviendra-t-elle ? Premier verdict. Autre événement : le test de l'excellent *Wario Ware Twisted!* sur DS.

■ Tips p. 124

C'est en direct de Levallois que notre grand reporter Steve Bubu a fouiné pour sortir de l'ombre les meilleures astuces des derniers jeux. Quel scoop !

■ Comment ça marche ? ... p. 130

Non, le "normal mapping" n'est pas un gâteau anglais gélatineux, mais bien une technique qui rend les jeux plus beaux.

■ Matos p. 132

Une galaxie de matos indispensable et une rubrique Shopping spécial *Star Wars* : la Force est avec JVM !

■ Preview p. 136

Des dieux sanguinaires, des vers de terre pervers, des aliens hystériques et des écureuils bourrés : quelle folie dans les previews !

NOMADES

Wario Ware Twisted!



Également en test :

■ *Star Wars : La Revanche des Sith*, *Boktai 2*, *Pac-Pix*, *Ridge Racer DS*, *Yoshi Touch & Go*, *Cocoto Kart Racer* et toutes les infos sur la sortie de la Gizmondo.

page 118

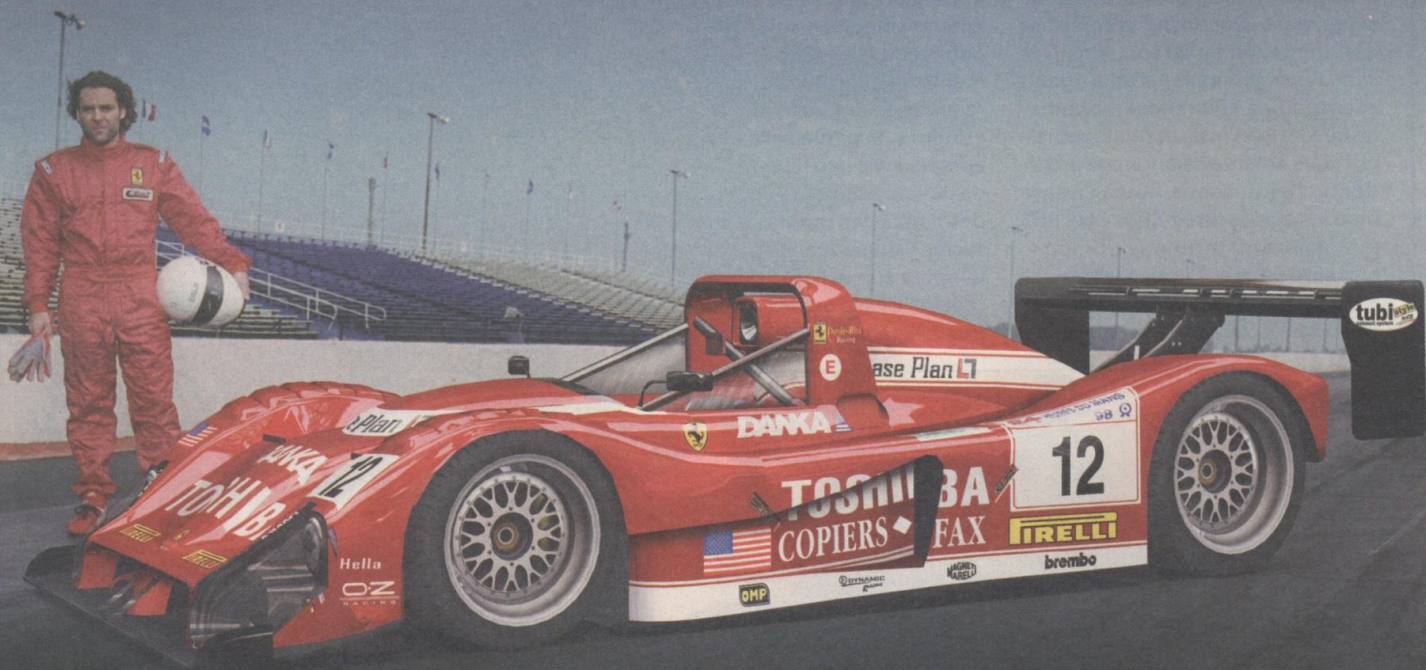
PREVIEW

God of War Le meilleur jeu d'action sur PS2 ?



page 136

JE L'AI CONÇUE DANS SES MOINDRES DÉTAILS.



Le Magazine Officiel **XBOX** : 18/20 "Difficile de prendre Forza en défaut"

Dans Forza Motorsport, tu peux à la fois concevoir et piloter ton bolide. Plus de 230 voitures de course parmi les plus puissantes. Des possibilités infinies de customisation. Des outils pour atteindre la perfection. Le Xbox Live™ pour prendre le monde entier de vitesse. Et tes concurrents ne verront rien d'autre que ton pare-choc arrière. Parce que dans ce monde...

TU ES CE QUE TU PILOTES.



3+

GM

Ferrari
OFFICIAL LICENSED PRODUCT

Fonce sur www.fmc.tv

TU PENSES QUE TU PEUX ME BATTRE?



Jeux Vidéo : 17/20 "Quelques riches idées, une réalisation béton"



it's good to play together*

Jeux Vidéo

Opinion



Axel Belliard

Dur, dur d'être un gamer ! Au moment où Jordy fait son come-back à la ferme, les nouvelles consoles font feu de tous pads. Et si les éditeurs se plaignent des coûts de développement liés aux jeux de nouvelle

génération, ce sont bien les joueurs qui devront casser leur tirelire pour acquérir les bombes dévoilées lors de l'E3, le plus grand salon mondial des jeux vidéo. Dès aujourd'hui, il va donc falloir commencer à compter nos sous en vue des investissements futurs. Une Xbox 360, première "next gen" à sortir ? Une PS3 et ses démos impressionnantes ? Une Revolution qui devrait ravir les fans de Nintendo ? Un PC qui, moyennant des aménagements réguliers, restera au top de la technique ? Même si chacun d'entre nous a déjà sa préférence, il est encore trop tôt pour se décider. Et puis, avant de nous équiper d'une machine de guerre, il nous reste de longs mois pour profiter de nos bécanes actuelles et des hits à venir : *Zelda*, *Final Fantasy XII*, *Quake IV*, *Hitman Blood Money*, *Battlefield 2*, *Fahrenheit*, *Unreal III*... Alors, ne boudons pas notre plaisir et gardons notre âme d'enfant. L'essentiel est bien là : nous allons profiter d'excellents jeux pendant encore de longues années. Comme Jordy, ne grandissons pas trop vite !

En actu ce mois-ci

- **E3 : les gros jeux d'Ubisoft** p. 20
Le plus fameux éditeur français dévoile ses projets.
- **E3 : les hits d'Electronic Arts** p. 24
Les coups spéciaux du n° 1 mondial : KO en vue !
- **Tomb Raider : Legend** p. 28
Lara Croft se dénuode pour séduire encore.
- **Reportage Harry Potter** p. 32
Nous sommes allés sur le tournage du film.
- **Hitman Blood Money** p. 36
Le tueur revient dans une aventure "mortelle".
- **Killer 7** p. 44
Décryptage d'un jeu pas comme les autres.
- **Budget** p. 48
Notre sélection des meilleures rééditions.
- **Planning** p. 49
Les dates de sortie des jeux que vous attendez.
- **Agenda** p. 50
Ce qu'il ne faut pas rater au mois de juin.

Les console

Nous y sommes ! du bois et ont dé

Depuis des mois, toute l'industrie du jeu vidéo attendait l'E3, avec une impatience difficilement maîtrisée, et ne parlait plus que de "ça". Ça, ce sont ces fameuses consoles "nouvelle génération" (préférez "next gen" si vous voulez faire branché ;) qui aiguisaient autant la curiosité des joueurs que l'appétit des éditeurs.

Il faut dire que toute nouvelle salve de machines avait jusqu'ici scellé l'enterrement en règle de la précédente, tant le bond en avant réalisé était, à chaque fois, impressionnant. Graphisme, son ou animation prenaient systématiquement une dimension jamais atteinte, pour la plus grande joie de leurs destinataires :

les joueurs. Pourtant, avec la qualité actuelle des jeux, il était difficile d'imaginer l'ampleur de la

claque que nous nous apprêtons à subir. Allait-il s'agir d'une évolution en douceur, à l'image de ce qui se produit tous les six mois sur PC, notamment avec les performances croissantes des cartes graphiques ? Ou allions-nous entrer dans une nouvelle ère, s'émerveiller devant des consoles improbables aux capacités insoupçonnées ? Ce que nous avons vu semble plutôt nous conduire vers ce second scénario...

EN LICE pour le titre de champion de ces plateformes de rêve, on retrouve bien sûr les trois principaux acteurs du marché d'aujourd'hui : Microsoft, Sony et enfin Nintendo. Paradoxalement, c'est Microsoft, dernier arrivé dans l'arène des consoles de jeu, qui dégage le premier avec sa Xbox 360, annoncée peu avant Noël 2005. La firme de Redmond, qui n'est jamais parvenue à rattraper son retard sur la PS2 en dépit de l'incontestable supériorité technique de sa console, semble avoir tiré les leçons de cet échec. Bien décidé, cette fois, à occuper seul la place en prenant de vitesse



s de demain sont là

Sony, Microsoft et Nintendo sont enfin sortis voilé leurs consoles "nouvelle génération".

Sony et Nintendo, en espérant saturer ainsi le marché avant l'arrivée de ses concurrents. En témoigne la décision de lancer cette première console simultanément sur trois continents, ce qui ne manquera pas de contenter les Européens, habitués à être servis bien après les Japonais et les Américains. Plus classique chez Microsoft – cela se produit régulièrement pour chaque nouvelle version de Windows –, la présentation à l'E3 de la Xbox 360 a été précédée de nombreuses "fuites" sur son aspect et ses capacités supposées. Ont-elles été organisées par le géant américain dans le but d'aiguiser ces derniers mois l'appétit du joueur? N'ayant pas le début d'une preuve, nous nous garderons de l'affirmer... tout en conservant le droit de le penser.

MAIS SI la Xbox 360 a en effet occupé les esprits et fait le tour du monde sur Internet, la médaille a eu son revers. Celui de montrer clairement à Sony les failles éventuelles où s'engouffrer, comme le niveau atteint par son concurrent direct. Résultat : si la conférence de presse de Microsoft a été, à bien des égards, alléchante quant à la qualité des jeux à venir, elle a été littéralement enfoncée par celle de Sony! Où se sont succédé démos techniques et séquences de

jeu (*Killzone*, *Gran Turismo Vision*...) hallucinantes, proches de ce que l'on peut voir au cinéma dans des films tels que *Spider-Man*

cepté dans le cas des démos d'*Unreal* et de *Fight Night Round 3* – qu'elles fussent vraiment interactives. Au vu de la guerre commerciale

"La présentation de Microsoft a été enfoncée par celle de Sony."

ou *Shrek*. Impressionnant... peut-être trop. Car, après tout, il ne s'agissait là que de cinématiques en temps réel, et rien ne prouve – ex-

que se livrent désormais Sony et Microsoft, où tous les coups semblent permis, difficile pour le pauvre journaliste de trier le bon grain de l'ivraie.

LE TROISIÈME larron, Nintendo, manifestement dépassé par la tournure des événements, s'est, quant à lui, contenté de vagues effets d'annonce. Il s'est borné à montrer un prototype de sa Revolution accompagné de quelques rares spécifications techniques... quasiment sans une seule image pour les étayer. Au terme des trois présentations demeuraient deux



C'est la démo du *Killzone* de la PS3 qui a été la plus impressionnante. Cette fois, *Killzone* semble enfin mériter son surnom de "Halo Killer".

certitudes. D'une part, Sony a bel et bien remporté la première manche. De l'autre, il va falloir attendre un peu plus de concret pour savoir dans quelle mesure cela correspond à la réalité...

■ Jérôme Bonnet



Jay Allard: "J'ai l'air de rien, mais je joue à la Xbox 360!"



Kutaragi (Sony): "Et en plus, la PS3 lave plus blanc!"



"La Revolution, c'est trois fois mieux!", selon Iwata (Nintendo).



Mr Miyamoto (*Mario*, *Zelda*), préfère jouer sur DS. Un signe?





Consoles le grand jeu

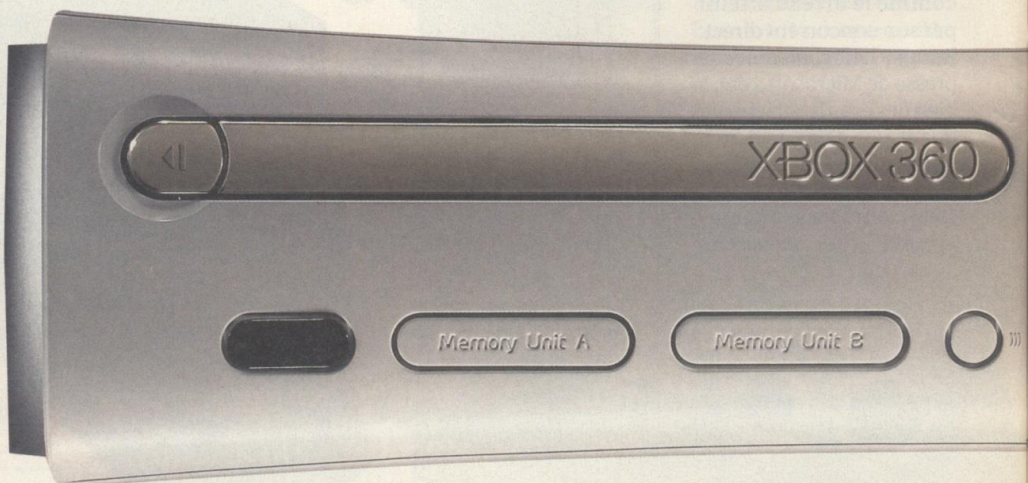
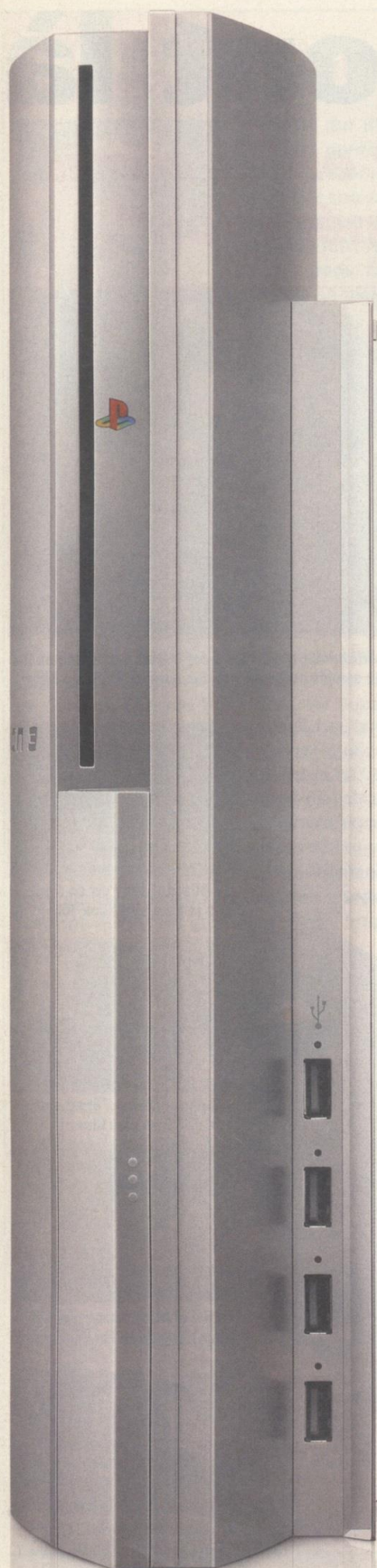
Dès le départ, des écarts se creusent. Nos pronostiques sur le vainqueur de la course "next gen".

Trop beau pour être vrai ? C'est la question que l'on retrouvait sur toutes les lèvres des spectateurs médusés par la prestation de la petite dernière de Sony. Lors de la conférence US, le leader du marché a bluffé un parterre de spécialistes pourtant habitués aux effets d'annonce et autres poudres aux yeux miracles. Outre une PlayStation 3 aux caractéristiques affolantes, ce sont surtout les démos techniques, basées sur des licences existantes ou non qui ont assuré le spectacle. *Killzone*, version "next gen" se taille la part du lion, avec une prestation incroyable. À la limite du photo-réa-

lisme, le jeu de guérilla plonge le public en plein cœur d'une bataille riche d'explosions effrayantes, de volutes de fumées étouffantes, relayées par un dynamisme et une animation parfaites.

Gran Turismo Vision donne lui aussi un sentiment de perfection, particulièrement soutenu par une gestion de la lumière irrécusable, jamais vue auparavant. Sans surprise, sinon celle de leur technique époustouflante, les classiques *Tekken*, *The Getaway* et *Devil May Cry* se dévoilent sous un jour nouveau. Puis *Motor Storm*, jeu de course à mi-chemin entre le rallye cross et les

Killzone 2 (PS3)



"next gen"

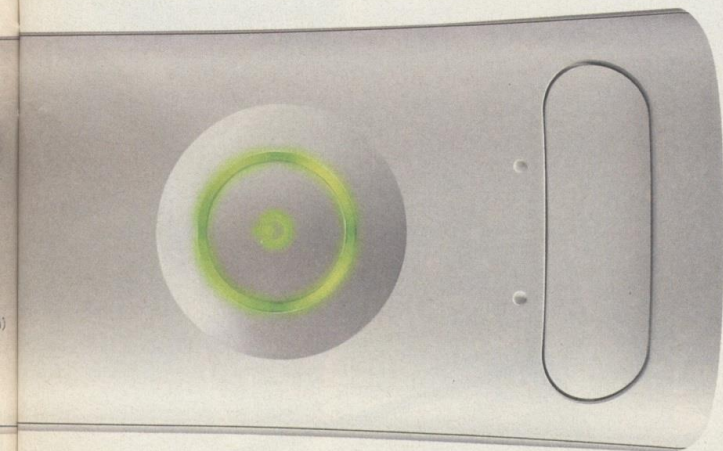
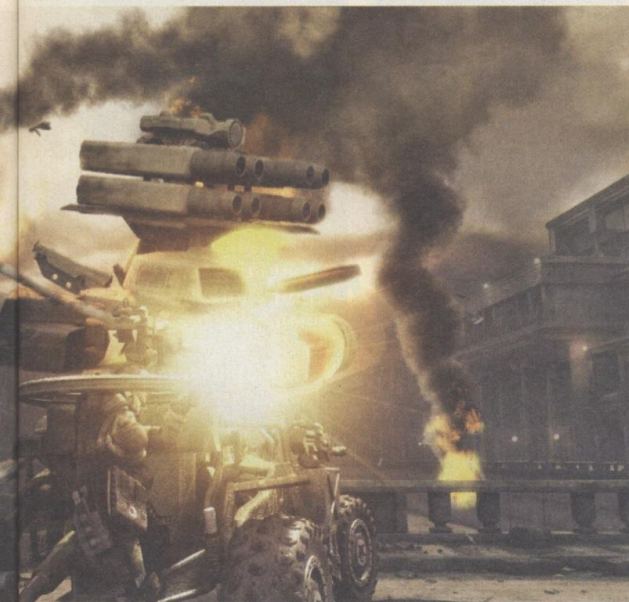
Project Gotham Racing 3 (Xbox 360)



joutes postapocalyptiques de *Mad Max*, en met lui aussi plein la vue... trop peut-être. Seuls le titre *Fight Night Round 3* et le moteur d'*Unreal* semblaient effectivement montrer des phases de jeu "réelles", et pas seulement d'énormes démonstrations techniques, pas obligatoirement représentatives de ce que l'on aura à l'écran au printemps 2006.

CE QUI EST SÛR, c'est que les caractéristiques techniques de la PS3 affolent. L'alliance entre nVidia et Sony a donné naissance à un monstre de puissance, le RSX, fort de 300 millions de transistors. Associé au Cell (autre monstre enfanté par IBM, Toshiba et Sony), le cœur de la machine, la bête délivre deux téraflops, soit deux fois la puissance de la future Xbox 360. Des chiffres qui font mal

au crâne, mais qui font plaisir aux yeux : la PS3 peut afficher des images en haute définition (résolution de 2000 x 1000) sur deux écrans HD ! Le lecteur Blu-Ray n'empêche pas la belle de lire tous les formats, du CD au DVD. Côté convivialité, jusqu'à sept manettes peuvent être connectées via le Bluetooth. Des paddles au look très proche de l'antique Dual





The Getaway 3 (PS3)

Tekken (PS3)

Formula One (PS3)

GT Vision (PS3)

EyeDentify (PS3)



- **Caractéristiques techniques PS3**
 Processeur 3,2 GHz (composé d'un noyau PowerPC avec 512 ko de cache, de sept coprocesseurs dotés chacun de 256 ko de mémoire)
 Processeur graphique nVidia RSX à 550 MHz
 256 Mo de mémoire principale XDR à 3,2 GHz / 256 Mo de mémoire vidéo GDDR3 à 700 MHz
 Lecteur Blu-Ray (54 Go maximum)
 Disque dur détachable 2 pouces et demi
 Carte Memory Stick/ Carte SD/ CompactFlash
 4 ports USB 2.0 à l'avant + 2 à l'arrière
 1 port Ethernet/ 1 port wi-fi / 1 port Bluetooth 2.0
- **Formats reconnus :**
 CD-ROM (PSone/PS2)
 CD-DA (ROM)
 CD-R, CD-RW
 SACD Hybrid
 SACD HD
 Dual Disc (Audio/DVD)
 DVD-ROM (PS2/PS3)
 DVD-Video
 BD-ROM PS3
 BD-Video (BD-ROM/BD-R/BD-RE)

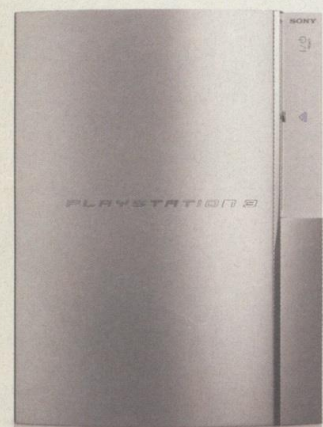
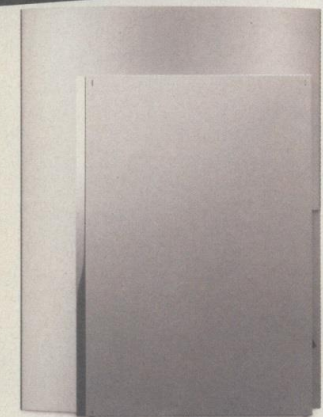
11,5 DVD, soit 54 gigas, c'est la capacité d'un seul Blu-Ray, également connu sous le nom de BD-Rom, le format de disque de la PS3.

Shock, à quelques arrondis près. La bagatelle de 6 ports USB 2.0, de lecteurs de memory stick (normal et duo), de SD cards ainsi qu'un port Ethernet assurent toutes les connectivités imaginables. C'est dire si tout ou presque des capacités souhaitables ont été intégrées à cette bécane du futur proche. Que l'on soit "PS3sceptique" ou "PS3optimiste", impossible de le nier : Sony nous a fait rêver. J'en ai rêvé oui, mais Sony va-t-il le faire ?

LA RÉALITÉ plus que le rêve. Voilà le constat qui décrit idéalement la conférence Microsoft, sérieusement dépréciée par la prestation de Sony. Après des images venues d'un autre monde, les jeux présentés sur la Xbox 360 recollent à une certaine réalité. Si l'on est très nettement dans le domaine de la next gen, loin de nos machines actuelles, le résultat est très inférieur aux démos techniques de la PS3...
 À une

nuance importante près : c'est du jeu, du vrai, crédible, et à aucun moment il n'est possible de douter. Ce que nous avons vu, nous allons y jouer, et d'ici la fin de l'année!

LE PREMIER point fort, déjà connu, est bien mis en valeur : le Live s'affirme comme encore plus abouti. Pléthore d'options dans la gestion du gamer tag, la fiche d'identité du joueur Xbox, accessibilité accrue pour tous les publics, mais aussi du contenu, gratuit ou payant, selon la formule choisie. La maîtrise de Microsoft à ce niveau est impressionnante, et promet un avenir ludique résolument online. Seul bémol : la multiplication de services payants, qui risquent de



1500 années-homme. C'est le travail qu'a représenté, pour nVidia, le développement du RSX, le processeur graphique de la PlayStation 3.



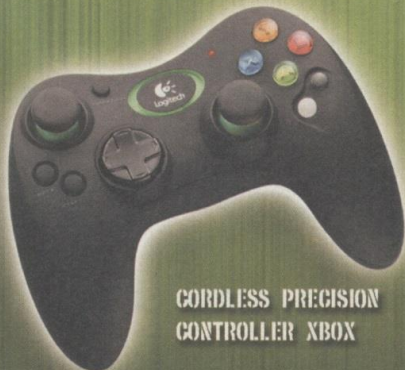
MEDAL OF HONOR LES FAUCONS DE GUERRE



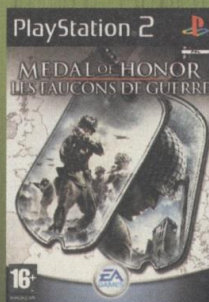
**LIBERTE D'ACTION TOTALE
PRECISION SANS FAILLE**



CORDLESS ACTION CONTROLLER PS2



CORDLESS PRECISION CONTROLLER XBOX



**POUR LA SORTIE DU JEU
MEDAL OF HONOR
LES FAUCONS DE GUERRE**

**GAGNEZ DES PADS SANS FIL. LOGITECH
ET DES JEUX ELECTRONIC ARTS SUR
WWW.LOGITECH.COM/MEDAL.OF.HONOR**

© 2005 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA GAMES, le logo EA GAMES et Medal of Honor Les Faucons de Guerre sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Electronic Arts Inc. aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés. Medal of Honor est une marque commerciale ou une marque déposée d'Electronic Arts Inc. aux États-Unis et/ou dans d'autres pays pour ce qui concerne les produits informatiques et les jeux vidéo. Tous droits réservés. Toutes les autres marques commerciales appartiennent à leur propriétaire respectif. EA GAMES™ est une marque d'Electronic Arts™. "PlayStation" and the "PS" Family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 2005 Logitech. Tous droits réservés. Logitech, le logo Logitech et les autres marques Logitech sont la propriété de Logitech et peuvent être des marques déposées. Toutes les autres marques déposées sont la propriété de leurs propriétaires respectifs.



créer un nivellement de l'expérience de jeu par l'argent, pas très reluisante. Reluisante, la nouvelle Xbox l'est pourtant: sa façade amovible (et personnalisable) et sa manette d'un blanc immaculé (on peut en brancher quatre en wi-fi) font sensation. La technologie utilisée était déjà connue avant la présentation. Un lecteur DVD "classique", trois ports USB 2.0, deux ports carte mémoire et le fameux port Ethernet... et surtout trois power PC à 3,2 GHz chacun, et un processeur ATI surpuissant.

LES TITRES présentés étaient bien à la hauteur du hardware. *Ghost Recon 3* et ses protagonistes au com-

portement ultra-réaliste, *Kameo* et ses centaines d'ennemis affichés en temps réel, *Oblivion*, qui fait passer *Morrowind* Xbox pour un jeu PSone, et enfin *Gears of War*. Ce dernier, basé sur le moteur Unreal Engine 3, était, de loin, le plus impressionnant, poussant à leur paroxysme toutes les dernières innovations graphiques.

Bien sûr, EA et sa cohorte de jeux de sport venaient grossir les rangs des futures productions, mais quelques grands absents ont gâché la fête. *Halo* était sur répondeur, *Perfect Dark Zero* (présenté en fin de conférence) est devenu presque anecdotique, et *Square Enix* révélait la sor-

tie de *Final Fantasy XI*, deux ans après la version PC, et un an après la version PS2! Bref, à trop avoir joué le jeu (ou non) des indiscretions, Microsoft s'est retrouvé pris à son propre piège, sans événement digne de faire oublier l'impact de la conférence Sony. Il reste à la firme de Redmond un privilège qui nous enchante: sa machine arrive sur le marché avant la fin de l'année. L'heure H pour la HD (TV haute définition).

DES SANS-CULOTTES culottés! Satoru Iwata (PDG) et Reggie Fils-Aimée (Marketing), nous ont fait une révolution façon Nintendo. Presque aucune info technique sur la machine, un design étrange, et un seul

Gears of War (Xbox 360)



NBA Live (Xbox 360)



Ghost Recon 3 (Xbox 360)



Call of Duty 2 (Xbox 360)



The Outfit (Xbox 360)



Quake 4 (Xbox 360)



Moins de 4 ans séparent la Xbox de la Xbox 360, une réduction drastique par rapport aux six années qui se sont écoulées entre les générations de consoles Sony.

The Elder Scrolls IV (Xbox 360)



NFS Most Wanted (Xbox 360)

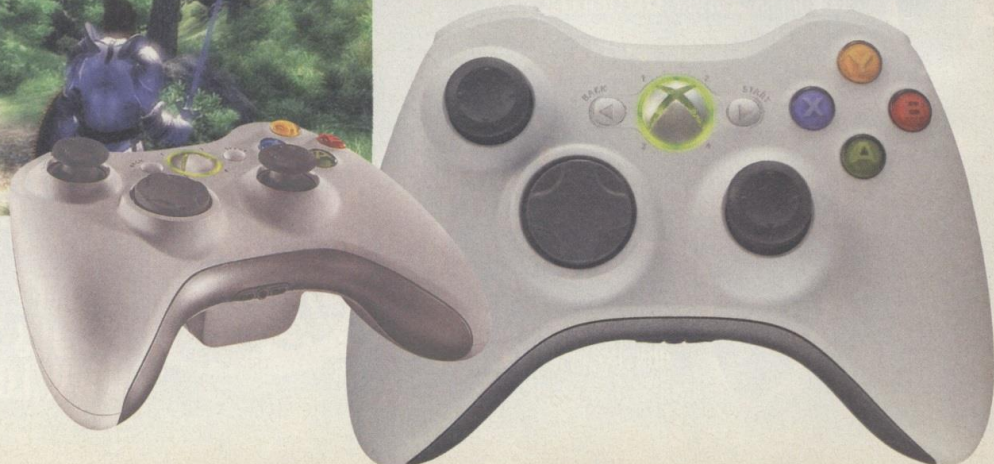
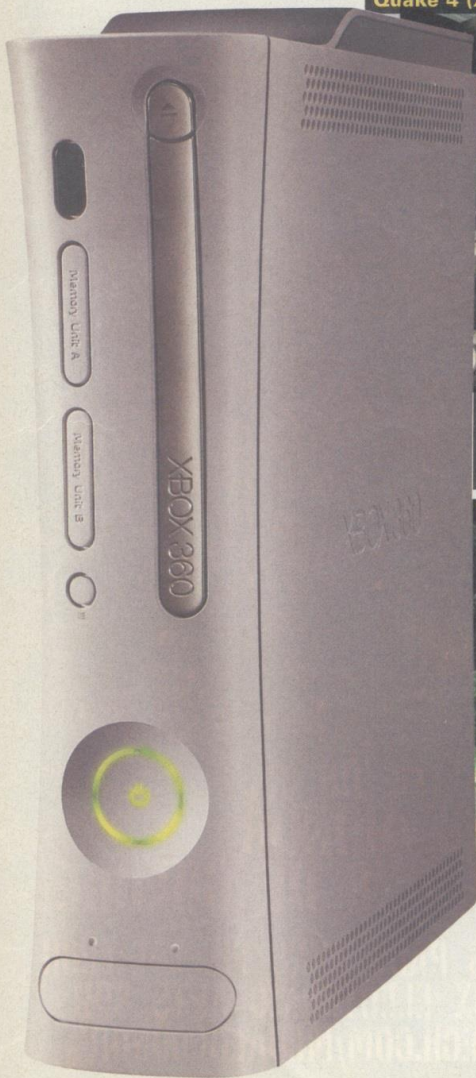


■ Caractéristiques techniques Xbox 360

- Processeur 3,2 GHz
- Processeur graphique ATI 500 MHz (10 Mo de DRAM)
- 512 Mo de GGDR3 RAM
- Lecteur DVD 12X
- Disque dur optionnel de 20 Go
- Carte mémoire de 64 Mo
- 2 ports USB 2.0
- 1 port Ethernet

■ Formats reconnus

- DVD-Video
- DVD-ROM
- DVD-R/RW
- DVD+R/RW
- CD-DA
- CD-ROM
- CD-R
- CD-RW
- WMA CD
- MP3 CD
- JPEG Photo CD



gameloft sports
2005 REAL FOOTBALL



CODE : 8832

JOUE AVEC
LES PLUS GRANDES STARS !

TELECHARGE
LES PLUS GRANDS JEUX SUR TON MOBILE !

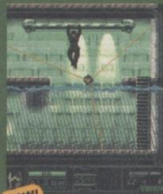
Vicente

Ludovic Giuly

Paul Scholes

HOTSPOT

TOM CLANCY'S
SPLINTER CELL®
CHAOS THEORY



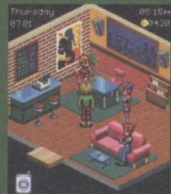
CODE : 5917

MIDNIGHT BILLARD



CODE : 9749

NEW YORK NIGHTS
SUCCESS IN THE CITY



CODE : 3231

ASPHALT :
URBAN GT



CODE : 1127

VIJAY SINGH
PRO GOLF 2005



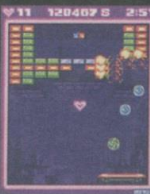
CODE : 7266

VANS SKATE & SLAM
FEAT. GEOFF ROWLEY



CODE : 3935

BLOCK BREAKER
DELUXE



CODE : 9394

SPORTS

ARCADE

AVENTURE

PRINCE OF PERSIA®
L'AME DU GUERRIER™



CODE : 7841

MIGHT AND MAGIC



CODE : 1156

ACTION

TOM CLANCY'S
RAINBOW SIX® 3



CODE : 1267

TOM CLANCY'S
SPLINTER CELL®
PANDORA TOMORROW™



CODE : 2473

SIBERIAN STRIKE™



CODE : 8221

COQUIN

FHM
SEXY POKER



CODE : 2023

RÉFLEXION

GAMELOFT'S
SOLITAIRE



CODE : 9742

ENCORE PLUS DE JEUX !

XIII code : 1754, Nightmare Creatures code : 5076, Prince of Persia Sands of Time code : 6586, Rayman 3 code : 1311, Speed Devils code : 4457, Rayman Golf code : 6124, Marcel Desailly Pro Soccer code : 4131, Rayman Bowling code : 6749, Chessmaster code : 2581, Gameloft Backgammon code : 2041, 1001 lettres code : 5201

JEUX DISPONIBLES SUR PLUS DE 120 TÉLÉPHONES COULEURS JAVA.
POUR VÉRIFIER LA COMPATIBILITÉ SUR TON MOBILE, ENVOIE COMPAT AU 33123

▶ Par téléphone au **08 99 70 02 02***
Munis-toi du code du jeu et suis les instructions
Coût moyen : 3€**

▶ Par SMS, envoie **JEUX** au **33123** **NON SURTAXÉ !**
tu recevras un lien Wap vers notre catalogue de jeux

*1,35€ à la connexion puis 0,34€ par minute. **Appel depuis un téléphone fixe. Pour toute question, rend-toi sur le site web de Gameloft / Rubrique Aide



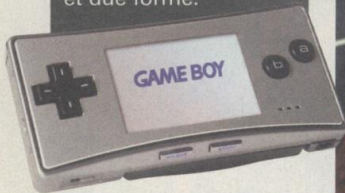
© 2004 Gameloft. Basé sur Prince of Persia® créé par Jordan Mechner. Tous droits réservés. L'âme du Guerrier, Might and Magic, Rayman, Rayman 3, Splinter Cell, Splinter Cell Chaos Theory, Sam Fisher, Splinter Cell Pandora Tomorrow, Ubisoft et le logo Ubisoft sont des marques déposées de Ubisoft Entertainment. Les marques commerciales Harbour, Town Golf, Links et Sea Pines sont enregistrées sous licence par Sea Pines Company, Inc. Vans et le logo Vans sont des marques déposées de Vans, Inc. Rainbow Six est une marque de Red Storm Entertainment Inc. sous licence Ubi Soft Entertainment. Red Storm Entertainment Inc. est une société du groupe Ubisoft. Tous droits réservés. © 1980 Jordan Mechner. Prince of Persia et Prince of Persia les Sables du Temps sont des marques déposées de Jordan Mechner enregistrées sous licence à Gameloft S.A. © 2003 Van Hamme - Vance / Dargaud Benelux (DARGAUD LOMBARD S.A.) Asphalt: Urban GT est une marque déposée de Gameloft. Toutes les autres marques sont la propriété de leurs titulaires respectifs. En attendant notre service de téléchargement, nos informations le concernant seront affichées dans notre base. Néanmoins et conformément à l'article 34 de la Loi n°78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'information aux citoyens et aux libertés, nous te rappelons que tu disposes d'un droit d'accès de rectification et de suppression des données nominatives te concernant, ceci sur simple demande en écrivant à Gameloft S.A., 35 rue Greneta, 75002 Paris, France ou sur le web <http://www.gameloft.com/option>. Les coordonnées peuvent être utilisées par Gameloft pour t'envoyer des informations ou promotions sur nos produits par SMS.

gameloft
www.gameloft.com



■ GBA Micro

À peine 80 grammes, des dimensions lilliputiennes, un écran plus lumineux et des coques amovibles, voici la dernière GBA. Compatible avec les cartouches pour GBA classique et SP, ce modèle ne rivalise pas avec les PSP et autres DS, plus puissantes. Il s'agit plutôt d'un relookage en bonne et due forme.

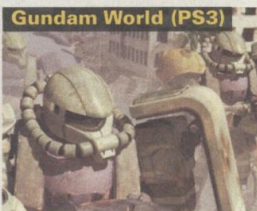


■ Caractéristiques techniques Revolution
(NDLR: Toutes les spécifications de la console n'ont pas encore été dévoilées)

- Processeur IBM Broadway
- Processeur graphique ATI "Hollywood" GPU
- Mémoire Flash: 512 MB
- Autre connexion E/S: 2 ports USB 2.0, un emplacement Carte SD



Zelda: Twilight Princess (GameCube)



Gundam World (PS3)



I-8 (PS3)

jeu en "dém" (*Metroid Prime 3*)! De rares infos ont été livrées officiellement. D'abord, le format utilisé, qui, pour la première fois dans l'histoire du constructeur, ne sera pas un format propriétaire: le DVD. Il permettra tout de même la rétro-compatibilité avec la GameCube. Pour ce qui est du rétro, d'ailleurs, les fans de Big N seront servis! Il sera possible de télécharger des jeux des catalogues NES, Super NES, et Nintendo 64. Un plus nostalgique, qui ne saurait compenser le peu d'atouts révélés. Manettes sans fil, wi-fi, ports USB: la Revolution fait comme les autres...

D'APRÈS le discours tenu par Satoru Iwata, Nintendo ne part pas dans la course à l'armement, mais dans celle du plaisir ludique. Un refrain connu, qui cache

souvent un retard technologique pour un constructeur. Cependant, impossible de juger sur pièce, puisque la vidéo de *Metroid*, très courte, ne donnait aucune idée de la puissance du hardware.

LES ANNONCES d'un *Mario*, d'un *Zelda*, d'un nouveau *Final Fantasy Crystal Chronicles* n'étaient étayées d'aucun visuel... C'est très vite la déception qui a pris le pas sur l'incompréhension.

Après avoir promis l'année dernière, lors d'un show pré-E3 tonitruant, que la Revolution serait la première machine next gen révélée, la firme d'Osaka s'est tristement ravisée. Et ce n'est pas l'annonce d'une énième déclinaison de la GBA, cette fois sous forme Micro, qui consolera les fans. ■ Vincent Oms



WarHawk (PS3)



DMC 4 (PS3)

3 boîtiers de DVD standards empilés. C'est la taille que devrait, à terme, avoir la Revolution.

20 ans de jeux vidéo. C'est ce que proposera Nintendo en téléchargement sur la Revolution, avec des titres GameCube, Super Nintendo et même NES! Mais ce ne sera pas gratuit...



HOSTILE RECORDS

WWW.HOSTILE.FM

THE LABEL. RAP-R'N'B NUMERO 1

SINGUILA, DIAM'S, KAYLIAH

SHURIK'N, ARSENIK, LINO

IAM, INTOUCHABLE, ROHFF

HOUSTON, APOLLO.J, CHINGY

WESTSIDE CONNECTION

MAFIA K'1 FRY

Tous en ligne: la guerre virtuelle

Ethernet, sans fil: toutes les nouvelles consoles pourront se connecter au Net. Pour jouer, mais pas seulement.

Si la PlayStation 2, la Xbox et la Game-Cube permettent déjà de jouer en ligne, seule la Xbox offre un service unifié et complet. Plus de deux millions de joueurs profitent ainsi du Xbox Live, malgré son abonnement payant.

Un succès relatif comparé au PC, mais dont la qualité fait des envieux. Et ce n'est que le début pour Microsoft qui souhaite conquérir un milliard de joueurs, rien que ça!

POUR COMMENCER, le Xbox Live, entièrement relooké, devient gratuit, du moins dans sa version Silver. Cette version limitée en contenu offre un certain nombre de services, dont une interface personnalisée, des téléchargements, une messagerie vocale et vidéo et l'accès gratuit aux jeux en ligne le week-end; les titres massivement multi-joueur, eux, restent payants. Le service Gold, similaire au

service actuel, rajoute l'accès illimité aux jeux, des profils plus détaillés et tout le système de tournoi (participation et création). Microsoft a insisté sur son système de micro-paiement, qui permet au joueur de faire des achats en ligne pour améliorer son jeu: contenu supplémentaire, personnages plus puissants, accessoires limités... La nouveauté? Chaque joueur peut mettre en vente ses créations. Ce nouveau commerce est également au programme chez Sony avec son serveur PlayStation Network. La PS3 est prévue pour rester toujours connectée, et de nouveaux services, ainsi que des jeux, en tireront parti. De même, une caméra réseau haute définition sera en vente pour effectuer des visioconférences et s'intégrer dans certains jeux. Au niveau du contenu, il sera donc possible d'en télécharger gratuitement ou

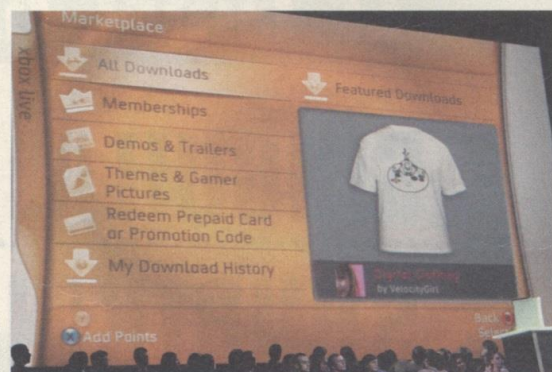
d'en acheter, tout comme de la musique ou de la vidéo. Chez Nintendo, on suit le mouvement: la Revolution permettra de jouer en ligne et de créer des tournois. Plus fort: vous aurez accès à une zone de téléchargement contenant les jeux édités par Nintendo ces vingt dernières années. Un moyen idéal pour vous faire redécouvrir les jeux de votre jeunesse. Le constructeur en a profité pour annoncer la gratuité du service de jeu en ligne sur DS, bientôt disponible. On le voit, même si vous ne jouez qu'en solo, chacune des consoles vous incitera à vous connecter. Espérons que ces services inédits leur permettront de se démarquer davantage qu'en comptant sur un catalogue de jeux qui risque d'être largement partagé.

■ **Cyrille Tessier**

L'interface du Xbox Live nouveau a été dévoilée. Celle-ci pourra être personnalisée à l'extrême,



Avant de jouer online au *Metroid* de la Revolution, on pourra rejouer à de vieux jeux Nintendo comme le premier *Metroid* de 1986!



Le cinquième épisode de la saga *Gran Turismo* sera jouable en ligne, ce qui devrait donner lieu à un tournoi mondial.



Avec *Mario Kart DS* et *Tony Hawk*, *Animal Crossing* sera l'un des premiers jeux à exploiter le service en ligne de la DS.



HOSTILE CLAN

WWW.HOSTILE-CLAN.COM

EN AVANT POUR LA VICTOIRE !!!

**HOSTILE-RECORDS REMERCIE
LA TEAM COUNTER STRIKE**

MARC A.K.A BISOU, CURIEL, GENOCIDE

FALCO, XPRES ET TSU (MANAGER)

**MERCI AUX ANCIENS DE LA TEAM
TOUJOURS 'FUCKIN' HOSTILE**

SIX, OLIVE, EKO, BK, MRS, DAMAGER

STARBUCK, UNSKI ET RITCHY

TOUTES LES NEWS DE LA TEAM CS HOSTILE SUR : WWW.HOSTILE-CLAN.COM

Le nouvel Partout où



Nouvel Inspiron™ XPS

XPS

- Technologie Mobile Intel® Centrino™ Processeur Intel® Pentium® M 760 (2GHz, 2Mo L2 Cache, 533MHz FSB) & Carte réseau sans fil Mini PCI Intel® pro M2200 802.11b/g
- Microsoft® Windows® XP Édition Familiale
- Chipset Intel® 915PM
- 512Mo Bi-Canale DDR2 533MHz
- Disque dur 60Go 5400 tpm
- Ecran 17" WUXGA (1600x1200)
- nVidia® GeForce™ 6800 ULTRA avec 256Mo DVI/Sortie TV
- Contrôleur Audio Codec AC-97
- Combo graveur CDRW 24x / DVD 8x
- Garantie 1 an service aller-retour atelier^(a)
- Microsoft® Works 7.0

1 880 €^{HT} **2 249 €^{TTC*}**

Possibilité de financement : contactez-nous

Réf. PFR5-N06XP5

Extensions conseillées

- Garantie 3 ans sur site J+1^(a) **263 €^{TTC}**
- Microsoft® Office Edition PME 2003 **323 €^{TTC}**
- Kit transfert de données **54 €^{TTC}**

**Dell™ recommande Microsoft®
Windows® XP Professionnel**

**Le XPS se déplace grâce à la technologie
mobile Intel® Centrino™**

**Permet une puissance et un contrôle
époustouffants à vos jeux**

Chargez et transportez-vous dans le monde de bonheur total des jeux; le magnifique nouvel ordinateur portable XPS est arrivé. Accomplissez des exploits en défiant la mort, éliminez toute opposition, la domination totale peut être la vôtre où que vous soyez et quand vous en sentez l'urgence. Le XPS vous prend par la peau du cou et réveille le super héros qui sommeille en vous. Avec une finesse graphique surprenante, un son à vous couper le souffle et un formidable écran plat 17", vous sentirez la puissance, les forces gravitationnelles, le vertige comme jamais. Grâce à la technologie mobile Intel® Centrino™, le XPS a été conçu pour le joueur passionné que rien n'arrête jusqu'à la victoire. C'est l'arme qu'il vous faut.

Une assistance 24H/24

Besoin d'aide? Mobilisez simplement vos renforts. Avec l'accès personnel à une équipe de spécialistes Dell™ XPS, vous aurez toutes les réponses dont vous avez besoin, 24H/24.

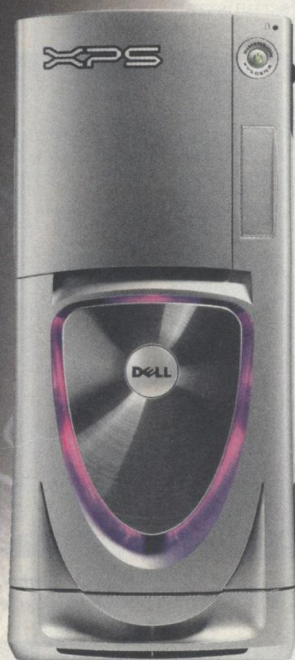
Mais rappelez-vous que vous ne trouverez pas le XPS en magasin, alors appelez-nous directement ou consultez le site Dell™ dès maintenant.

Offres réservées aux particuliers. Photos non contractuelles. *Frais d'expédition non-compris dans le prix de vente (Dell™ Axim™ et périphériques : de 17.94 à 23.92 €TTC, autres produits : 83.72 €TTC). Les disques gravés avec le lecteur DVD+RW peuvent poser des problèmes d'incompatibilité avec certains lecteurs. Promotions non remisables. Dell™, le logo Dell™, Dell™ Dimension™, Inspiron™, PowerEdge™, Axim™, et Dellware™ sont des marques déposées de Dell™. Intel, le logo Intel, Intel Inside, le logo Intel Inside, Intel Centrino, le logo Intel Centrino, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, Intel Xscale et Pentium sont des marques déposées ou enregistrées d'Intel Corporation ou de ses filiales aux USA et dans les autres pays. Microsoft® Windows® XP Édition Familiale, Microsoft® Works 7.0 et Microsoft® Office® XP Professionnel sont des marques déposées de Microsoft® Corporation. © 2004 Ubisoft Entertainment. Basé sur Prince of Persia® créé par Jordan Mechner et utilisé sous licence par Ubisoft Entertainment. Toute autre marque déposée appartient à son propriétaire. Dell™ reconnaît n'avoir aucun titre de propriété sur les marques de commerce et les noms de marques autres que les siens. Les offres contenues dans cette annonce sont valables jusqu'au 21/08/2005 dans la limite des pièces et composants disponibles. Les produits de substitution seront de fonctionnalités ou de performances au moins équivalentes. Les prix et informations dans cette annonce peuvent faire l'objet de modifications sans préavis et sont donnés sous réserve de l'application des conditions générales de vente et de services de Dell™ disponibles sur www.dell.fr. L'acceptation de ces offres suppose l'adhésion à ces conditions. Malgré notre vigilance des erreurs de prix et/ou de spécifications peuvent s'être glissées dans ce document. Dell™ vous prie de l'en excuser et vous en prévendra le plus tôt possible. Microsoft® Windows® XP Édition Familiale, Microsoft® Works 7.0 sont installés sur le disque dur des systèmes Dell™ et livrés avec CD-ROM et sans disquette. Conditions valables pour la France métropolitaine. Pour les disques durs, 1 Go signifie 1 milliard d'octets, la capacité totale accessible dépend du système d'exploitation utilisé. ^(a)Pour toute information relative aux garanties n'hésitez pas à nous appeler ou à visiter notre site Internet. Pour profiter de l'offre AOL, vous devez avoir plus de 18 ans, disposer d'une carte bancaire et d'un compte bancaire. Offre non cumulable avec toute autre offre promotionnelle, réservée à un essai par foyer et à la France métropolitaine. Voir conditions de l'offre sur la brochure AOL insérée dans l'emballage de l'ordinateur Dell™. Informations exactes au 26/11/2001. Accès Internet Wanadoo: deux mois offerts pour tout nouvel abonnement à un forfait Wanadoo Intégrales avec ou sans l'option Fidélité, non cumulable avec d'autres offres en cours. Voir conditions des offres sur www.dell.fr. Dell™ se réserve le droit de mettre fin à ces offres sans avis préalable. Dell™ S.A. Capital : 1 676 939 €. 1 Rond Point Benjamin Franklin - 34938 Montpellier Cedex 9 - France. N° 351 528 229 RCS Montpellier - APE 518 G. taux TVA = 19.6%.

Inspiron™

XPS

l'aventure vous emmène



Dimension™ XPS

XPS

- Processeur Intel® Pentium® 4 640 avec technologie HT (3.20GHz, 2Mo L2 Cache, 800MHz FSB)
- Microsoft® Windows® XP Édition Familiale
- Chipset Intel® 925X Express
- 512Mo PC-4200 Bicanale DDR2 533MHz
- Disque Dur 160Go SATA
- Moniteur non inclus
- nVidia® GeForce™ 6800 PCI-E 256Mo DVI/Sortie TV
- Carte son Sound Blaster® Audigy 2™
- Combo DVD 16x/CD-RW 48x (1 lecteur)
- Garantie 1 an sur site J+1^(a)
- Microsoft® Works 7.0

1 212 €^{HT} 1 449 €^{TTC*}

Possibilité de financement : contactez-nous

Réf. PPRF5-d06XP5

Extensions conseillées

- | | |
|--|----------------------|
| • Garantie 3 ans sur site J+1 ^(a) | 178 € ^{TTC} |
| • Microsoft® Office Edition PME 2003 | 323 € ^{TTC} |
| • Kit transfert de données | 54 € ^{TTC} |



Consultez les toutes dernières offres sur Internet - www.dell.fr

Particuliers **0 825 387 172** / Entreprises **0 825 387 199**

Du lundi au vendredi de 8h30 à 19h. Le samedi de 10h à 17h (0,15 €/mn)

Simple comme

DELL



MOBILE
TECHNOLOGY

Ubisoft version hard

Du novateur, de la licence, du très bon, une lichette de mauvais et toujours beaucoup d'action : l'éditeur français repart au front.

Prince of Persia 3 : Kindred Blades

Une fois cet épisode clos, le guerrier ténébreux et athlétique aura-t-il enfin droit à quelques vacances ? Ce nouvel opus de *Prince of Persia* achève en tout cas sa (première ?) trilogie... par un retour aux sources. Le noble héros revient, après son long périple, dans sa ville natale, qu'il découvre ravagée par les forces du Mal. Mais il n'est plus vrai-

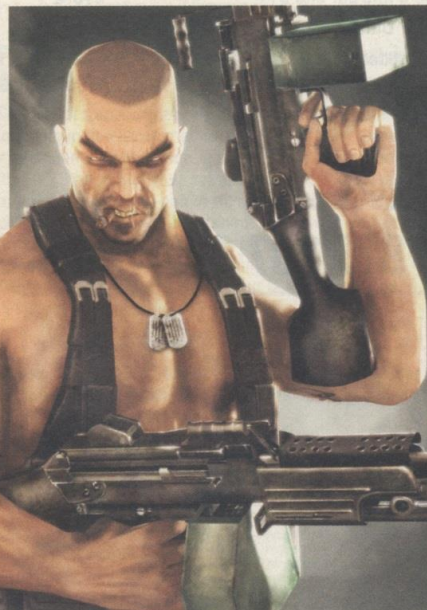
ment seul. Il pourra, en effet, basculer par moment du côté obscur pour se transformer en Dark Prince, son pendant maléfique, véritable maître assassin. Un duo de choc pour un volet techniquement séduisant, extrêmement sombre, très orienté infiltration et, apparemment, moins gore que *L'Âme du Guerrier*. ■ Sur PC, PS2, Xbox et NGC. Sortie : automne.



Un décor de *Mille et Une Nuits*, une ville hantée par des cohortes démoniaques, un héros qui n'a pas sa lame dans sa poche : pas de doute, le Prince est de retour.



Foin de la barbarie ! Le Prince a appris le secret du poignard volant et en profite pour jouer la carte du meurtre élégant et tout en souplesse.



Far Cry Instincts

De retardements en rumeurs d'annulation, l'adaptation libre du hit PC sur consoles semblait avoir du plomb dans l'aile. Finalement dévoilé, *Far Cry Instincts* n'assassine en rien le mythe. Ubisoft évite intelligemment les comparaisons déplacées avec le monstre PC, en proposant une

trame et une prise en main différentes. Jack Carver est désormais doté de pouvoirs qui font de lui le parfait chasseur. Les sens exacerbés, il peut pister un ennemi, l'entendre s'approcher ou le frapper plus fort. Voilà qui devrait nous mettre un grand coup !

■ Sur Xbox, PS2. Sortie : septembre.

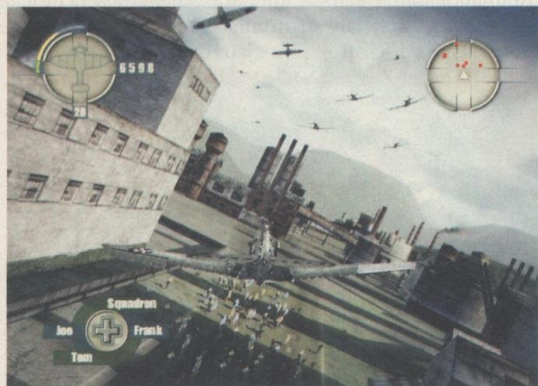


Fouine prompt à l'attaque en traître ou ours capable d'arracher une mitrailleuse lourde, Jack est un vrai chien de guerre.

Blazing Angels : Squadrons of World War II

On espérait des surprises, en voici une venant des auteurs de l'excellente simulation de sous-marin, *Silent Hunter III*. Visiblement très inspiré par *Crimson Skies*, le studio roumain d'Ubisoft fait route vers le septième ciel, avec un shoot aérien dédié Xbox. Très arcade dans son

maniement, *Blazing Angels* est respectueux de la réalité historique, puisqu'il vous jette aux commandes de 25 appareils légendaires (40 pour un multi jusqu'à 16 joueurs), dans les cieux embrasés de la Seconde Guerre mondiale. Un vrai bonheur pour Papy Boyington. ■ **Sur Xbox. Sortie : octobre.**



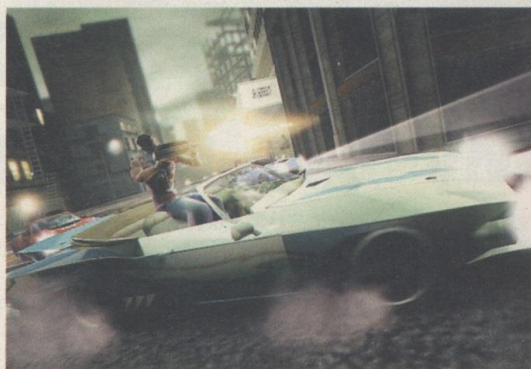
À la tête d'un escadron d'authentiques têtes brûlées, vous devrez quadriller et vous rendre maître d'espaces aériens gigantesques avant que les forces de l'Axe ne triomphent. Un surprenant shoot, arcade et historique.

187 Ride or Die



Surfant sur la vague, l'éditeur français tente de se faire une place au paradis des gangstas. Sorte de jeu de course qui se déroule en milieu urbain sur fond de guerre des gangs, *187 Ride or Die* vous embarque pour une virée sur les chapeaux de roues, version jantes extra-larges, au cœur de Los Angeles. Ici, triompher, c'est avant tout survivre. Chaque véhicule accueille ainsi un passager lourdement armé, dont vous contrôlerez l'angle de tir avec l'analogique droit. L'objectif sera de pulvériser les caisses adverses et, accessoirement, de finir la course en tête. C'est très speed et au moins aussi clinquant qu'un *NFSU 2* ou qu'un *Midnight Club 3*, mais, à la longue, cela pourrait se révéler assez répétitif...

■ **Sur Xbox et PS2. Sortie : été.**



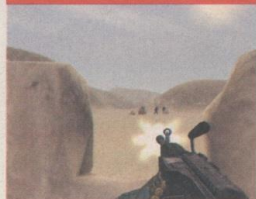
Ubisoft persiste à ne distribuer que des visuels retouchés de son jeu customisé. *187 Ride or Die* est plutôt joli... mais moins qu'ici.

ET AUSSI

■ **À la rue**
Première incursion d'Ubisoft depuis longtemps sur le terrain du sport avec un jeu de basket de rue, *And 1 Streetball* botte en touche. Les quelques originalités, dont la possibilité de créer son propre trick, ne suffisent pas, pour le moment, à faire oublier une réalisation de troisième division. En développement depuis six mois, ce titre mériterait bien un an de travail supplémentaire... sauf qu'il sort cet automne, sur Xbox et PS2.



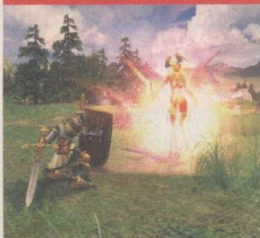
■ **Balle perdue**
Il en fallait du culot pour proposer une version payante du jeu officiel de l'armée américaine, le bien nommé *America's Army*, disponible sur PC en téléchargement libre ! D'autant que l'adaptation PS2 et Xbox, sous-titrée *Rise of Soldier*, ne brille ni par sa fluidité, ni par la qualité de son graphisme, ni par les performances de son IA. Un FPS minable, prévu pour l'été, qui donne plus envie de le dégager que de s'engager.



ET AUSSI

■ Les héros sont en avance

À près d'un an de sa sortie, *Heroes of Might & Magic V* a déjà tout d'un grand. Entraînement de troupes en ville, déplacements au tour par tour (et non en temps réel comme nous l'écrivions le mois dernier) et combats aussi au tour par tour, la courte séquence présentée offrait tous les traits caractéristiques de la saga, la 3D en plus. Une innovation qui n'apporte pas grand-chose en termes de prise en main, mais qui présente bien ! Les performances du moteur conçu par les Russes de Nival nous ont d'ailleurs agréablement surpris. Fin et coloré, le graphisme en jette... aujourd'hui. En sera-t-il de même en 2006 ?



■ Le jour d'après

L'année 2006 sera aussi celle de la sortie de *Killing Day*, projet très mystérieux destiné aux consoles de nouvelle génération. C'est Julien Barrès, responsable de *XIII*, qui serait chargé de l'affaire. Le titre, en développement depuis plus d'un an, ne devrait pas être dévoilé avant quelques mois.

Ghost Recon 3

Si certains projets de nouvelle génération déçoivent un peu, d'autres sont à la hauteur de nos attentes. C'est le cas de *Ghost Recon 3*, présenté sous la forme



de vidéos de séquences de jeu. Fruit du travail de l'ensemble des studios internes d'Ubisoft, le retour des unités d'infanterie d'élite se fait en beauté, et en milieu urbain. Ce nouvel épisode se déroule entièrement dans la ville de Mexico, qui bénéficie ici d'un rendu tout simplement incroyable. Animations ultra-réalistes, interface léchée et absence totale de chargements – Ubi l'a promis – complètent le tableau. Vous allez à nouveau aimer les jeux de guerre.

■ Sur Xbox, PS2 et nouvelle génération. Sortie : automne.

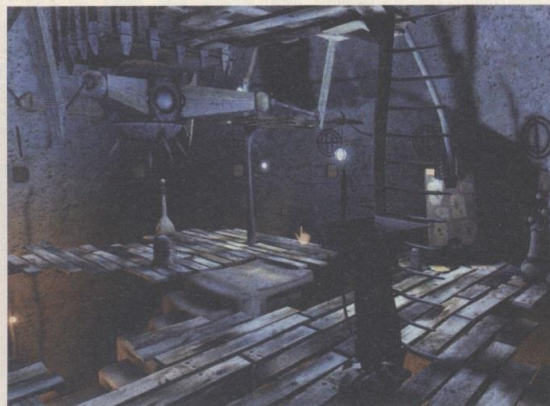


Myst V: End of Ages

Rand Miller a le sourire... et la tête ailleurs. Le cofondateur du studio Cyan Worlds, et cocréateur, avec son frangin Robin, de *Myst*, ne semble pas mécontent de mettre un terme à sa saga. Une conclusion en forme d'apothéose, ce qu'auraient dû être les deux derniers volets. La 3D précalculée fait enfin place à un univers en vraie 3D,

dans lequel les adeptes de mondes colorés et oniriques se déplaceront en temps réel et résoudre des énigmes à peu près logiques. Plus accessible, mais également plus ludique, ce bouquet final tient davantage du cadeau au grand public que du présent aux fans. On ne s'en plaindra pas forcément.

■ Sur PC. Sortie : septembre.



Après plus de dix ans de prises de tête, *Myst* joue enfin, et pour la dernière fois, la carte de la clarté. Environnement entièrement conçu en 3D, déplacements en temps réel, énigmes moins tirées par les cheveux : de la grande aventure destinée au grand public.

BNP PARIBAS

TBWA/PARIS

BNP Paribas et PlayStation
vous proposent le

ROLAND GARROS VIRTUAL TOUR

tournoi virtuel

29 avril - 4 juin 2005

PlayStation 2



Tu as entre 12 et 25 ans ? Accède au tableau final du premier tournoi de tennis virtuel sur PlayStation 2 à Roland Garros. Du 27 mai au 4 juin s'affronteront, à Roland Garros, les 64 meilleurs joueurs et joueuses issus des qualifications nationales. Du tennis 100 % virtuel dans des conditions 100 % réelles : matchs en public, retransmissions sur écran géant et accréditations identiques à celles des joueurs pros, + des centaines de cadeaux à gagner dont un voyage pour deux personnes au Tokyo Game Show 2005, 1500 € sur un Livret Jeune BNP Paribas ! Pour te qualifier, va dans l'agence BNP Paribas la plus proche de chez toi ou dans l'une des 14 villes de la tournée. Toutes les infos sur : www.rolandgarrosvirtualtour.com



Le règlement complet du jeu est disponible gratuitement en écrivant à Auditoire - RGV1 - 9, rue du Helder 75009 Paris ou en consultant le site www.rolandgarrosvirtualtour.com. Dotations : 1^{er} prix : 1 voyage pour 2 personnes de six jours et 5 nuits à Tokyo avec 2 places pour le Tokyo Game Show et le vale d'un sto de développement d'une valeur de 10 000 € + 1 place pour la Finale Hommes de Roland Garros d'une valeur de 100 € 2^e prix : 1500 € sur un LIVRET JEUNE BNP Paribas, 1 place pour la Finale Hommes de Roland Garros d'une valeur de 100 € et un lot de 5 jeux PS2 d'une valeur de 300 €. Prix pour les 64 qualifiés : 64 packages PS2 (1 console + 1 jeu "Roland Garros 2005") d'une valeur unitaire de 179 €. 64 tenues adidas (1 haut + 1 bas) (valeur unitaire 150 €) ; 64 paires de baskets adidas (valeur unitaire 120 €) ; 18 forfaits 2 jours à Roland Garros avec prise en charge (valeur unitaire 320 €) ; les 52 forfaits 1 jour à Roland Garros avec prise en charge (valeur unitaire 220 €) Tirage au sort sur Internet : 90 PS2 (valeur unitaire 149 €).

De la suite et une idée

Electronic Arts s'appuie plus que jamais sur des licences fortes. Seule exception : Black, un FPS réalisé par les auteurs de Burnout.

Burnout Revenge



Amis automobilistes, bénissez le ciel de ne pas vivre dans l'univers de *Burnout*. Car avec l'arrivée du volet *Revenge*, le trafic ne sera plus épargné par les assauts violents des voitures de compétition. Il y aura même un mode spécialement dédié à ce type de carnage. L'objectif du Traffic Attack est simple : accidenter un maximum de véhicules innocents en un temps donné. Comme si cela ne suffisait pas, les développeurs nous assurent par ailleurs que les déformations des voitures seront trois fois plus nombreuses que dans le précédent épisode. L'option Crashbreaker sera désormais disponible dans les modes de course. Et les circuits ont été pensés pour inciter au maximum à une conduite agressive. Il ne fait donc nul doute que ce *Burnout* sera le plus sauvage de la série. Faites chauffer les moteurs !

■ Sur PS2, Xbox. Sortie : septembre 2005.

Vous pourrez dorénavant percuter les voitures ordinaires comme s'il s'agissait de concurrents. À éviter sur le périphérique parisien.

Burnout Revenge reste totalement fidèle à l'esprit de la série. Rapide, furieux, ce nouvel épisode proposera son lot d'accidents spectaculaires.

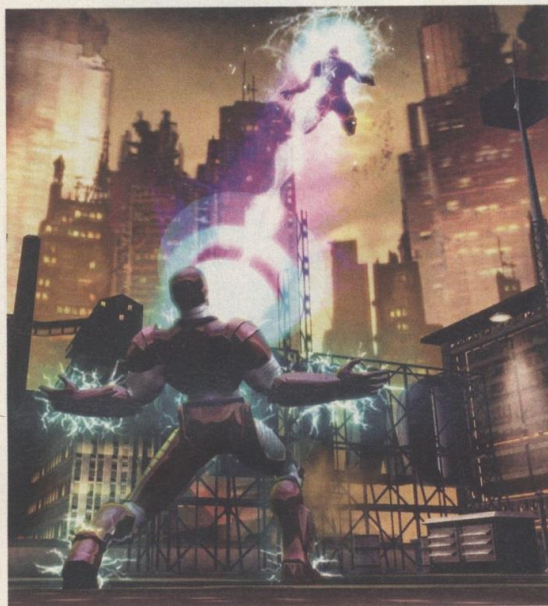


Marvel Nemesis

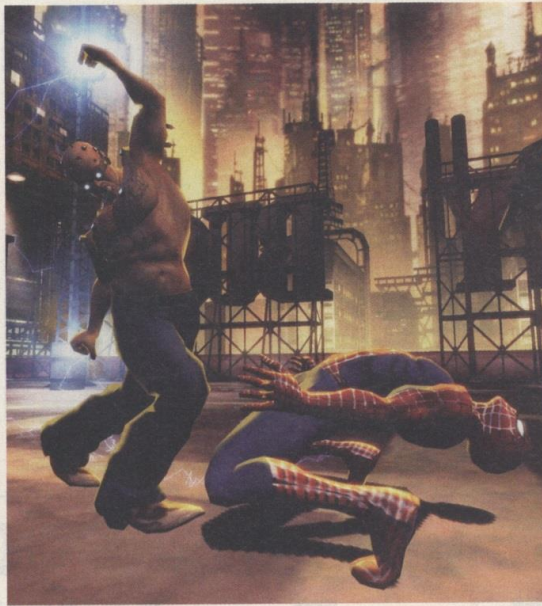
Voilà un jeu de combat qui n'est pas sans rappeler le *Powerstone* de la défunte Dreamcast. Dans *Marvel Nemesis*, les super-héros les plus célèbres de la planète s'affronteront dans des arènes totalement interactives et destructibles. Chaque personnage disposera de ses pouvoirs uniques. Nous avons pu ainsi voir

Spider-Man grimper au mur, se balancer de fil en fil ou lancer sa toile sur l'ennemi. Le système de contrôle fait l'impasse sur les combos et privilégie les actions contextuelles. Visuellement impressionnant et très certainement réjouissant en duo, le jeu sera également doté d'un vrai mode solo.

■ Sur NGC, PS2, Xbox. Sortie : automne 2005.



Plusieurs tactiques possibles : corps à corps, attaque à distance, utilisation du décor à des fins offensives... Le jeu s'annonce nerveux.

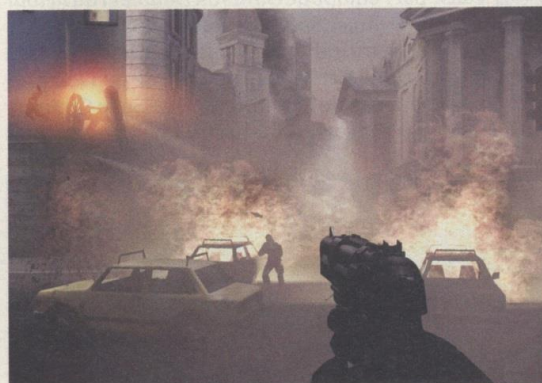


D'une souplesse absolue, Spider-Man peut éviter les coups avec grâce. EA a créé l'ennemi présenté ici : l'homme électrique.

Black



Black apparaît comme un pur dévouement à l'action très débridée. Laissez vos neurones au repos, adrénaline et testostérone suffiront.



Voici le mot d'ordre des développeurs de *Black*, qui accessoirement sont aussi ceux de *Burnout* : "les armes, c'est sexy, les fusils sont les vedettes du spectacle". Leur credo est simple : chaque balle tirée dans le jeu doit avoir un impact sur le décor. Les premières scènes auxquelles nous avons assisté donnent le ton : tir

et explosions fusent de toute part. On nous promet également des morts spectaculaires, des environnements hautement destructibles, des armes sans rechargement et des munitions à foison. Autant dire que l'action de ce FPS contemporain et purement solo sera particulièrement frénétique.

■ Sur PS2, Xbox. Sortie : NC.

ET AUSSI



■ Le Parrain

Si vous lisez régulièrement *JVM*, vous savez déjà que cette adaptation du film de Francis Ford Coppola mettra en scène Don Vito Corleone, le célèbre personnage incarné par Marlon Brando. Peu avant sa mort, l'acteur a effectué une session d'enregistrement pour les dialogues et son image devrait apparaître à plusieurs reprises.

La grande surprise de cet E3 concerne l'annonce d'une version Xbox 360. Voilà qui explique mieux le mystère qui entourait certaines captures d'écran. Trop belles pour de la PS2 ou de la Xbox, elles ne semblaient pourtant pas issues de scènes cinématiques. Tout s'explique maintenant, il s'agissait d'images "nouvelle génération". On est donc dubitatif sur l'intérêt de la sortie PS2 du jeu. Elle aura au moins le mérite de contenter les allergiques à Microsoft, mais la comparaison graphique risque de lui être fatale. Suspense jusqu'à la fin de l'année !



ET AUSSI



■ Les Sims 2

Après avoir définitivement contaminé les PC (plus de quatre millions d'exemplaires vendus dans le monde), les *Sims 2* s'invitent sur consoles. La grande nouveauté concerne le mode de déplacement. Fini la souris, place au contrôle direct des personnages ! Le pad en main, vous dirigerez donc vos Sims avec douceur et précision dans un univers 3D gai et coloré. Des aspirations inédites seront aussi fournies. Rappelons aux novices qu'il s'agit du paramètre des *Sims* qui définit leur but dans la vie et leur centre d'intérêt majeur. Pour le reste, rien n'a vraiment changé. Il s'agira toujours de guider ces avatars virtuels au quotidien. Un système d'achat et de création particulièrement complet permettra de se procurer la nourriture, la musique et les vêtements de son choix. Si le succès est aussi grand sur consoles que sur PC, la série des *Sims* rentrera dans l'histoire comme la plus grosse vente de tous les temps.



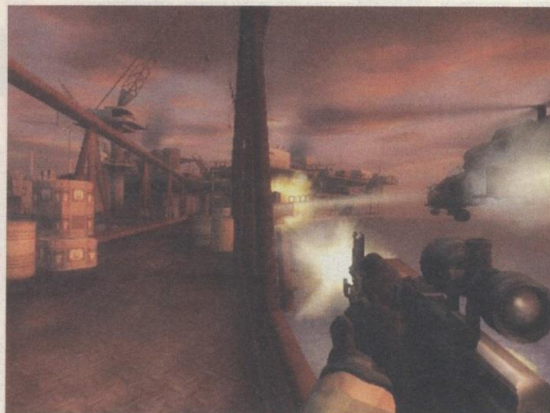
Les développeurs s'offrent le plus célèbre James Bond de l'histoire. Sean Connery a prêté sa voix et son image.

Battlefield 2: Modern Combat

L'une des licences les plus célèbres du PC s'apprête à débarquer sur consoles. En version "Modern Combat", *Battlefield* proposera à la fois des affrontements multi (24 joueurs, mode Conquête, Capture du drapeau...) et un véritable mode solo. Dans celui-ci, on contrôlera une équipe de quatre soldats. En vérité, le joueur

n'en contrôlera qu'un seul, l'intelligence artificielle se chargeant des trois hommes restants. Mais il sera possible de passer à tout de moment d'une recrue à une autre. Et dans le plus pur esprit *Battlefield*, on pourra emprunter n'importe quel véhicule se trouvant sur le terrain.

■ Sur PS2, Xbox. Sortie : fin 2005.



Lorsque vous abattez des ennemis, un compteur de points augmente... ce qui permet d'acheter du matériel en fin de mission.



En solo comme en multi, vous ne vous déplacerez pas tout le temps à pied. Les véhicules, tanks et hélicos, tiennent une place importante.

James Bond 007 : From Russia With Love

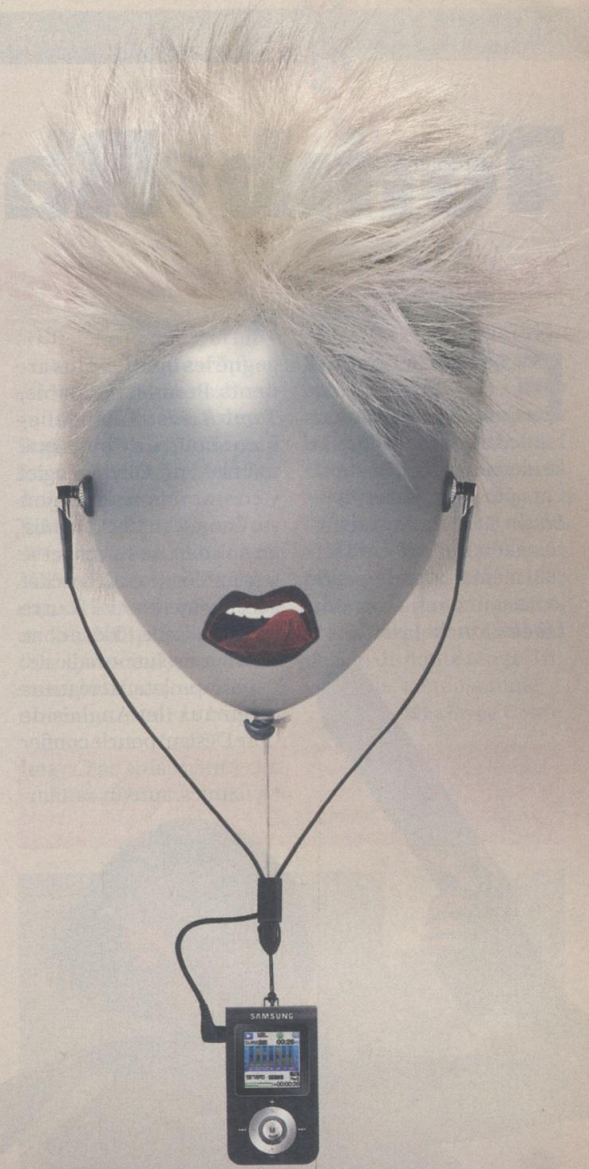
Réalisé par l'équipe de *Quitte ou Double* et du *Retour du Roi*, ce *James Bond* constitue une nouvelle fois une relecture ludique d'un film culte. La vue à la troisième personne a été privilégiée afin de pouvoir profiter en permanence de la plastique d'un Sean Connery virtuel. Armes et gadgets pourront être améliorés au fil des

niveaux et il sera possible de personnaliser l'équipement de l'agent secret. Le héros visitera bien évidemment la Russie, mais aussi Londres ou Istanbul. Le scénario suivra en effet la trame générale du film, mais la fin devrait tout de même réserver une surprise de taille...

■ Sur NGC, PS2, Xbox. Sortie : automne 2005.



Le jeu reprendra les scènes et les événements clés du film. Attendez-vous à faire quelques ballades en jet-pack.



Samsung MP3 pour tous ceux qui ont une oreille

T6



F1



T7



Baladeurs numériques MP3

Emportez votre monde numérique avec vous, connectez-vous et élargissez vos horizons musicaux, enregistrez-vous, écoutez la radio, puis rechargez. Samsung vous offre encore plus de liberté. www.samsung.fr

SAMSUNG

Tomb Raider : Legend

Dernière chance pour Lara de raviver la flamme.

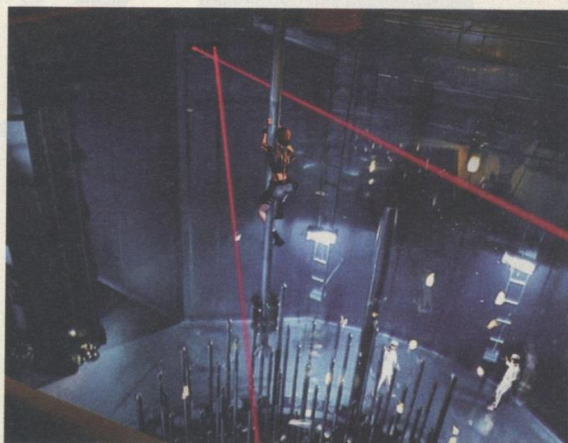
Entrelabellé Lara Croft et les joueurs, c'est une histoire d'amour-haine. Un jour, jet'adore. Le lendemain, je te déteste...

Car après un premier *Tomb Raider* (1996) qui fut un succès phénoménal, Lara faisant même la une de grands journaux comme *Vogue* ou *Libération*, la lassitude a

gagné les fans les plus ardens. Premier coupable, *Tomb Raider 3* était tellement bourré de bugs que même Marc-Olivier Fogiel y consacra une émission sur Canal+, en 1999. Depuis, les épisodes se suivent et se ressemblent, loin de susciter l'engouement initial. Pour ce nouvel épisode, Eidos a donc choisi une solution radicale : retirer le projet aux créateurs originaux (les Anglais de Core Design) pour le confier aux Américains de Crystal Dynamics, auteurs notam-

ment de la saga *Legacy of Kain*. Le but est d'insuffler du neuf à la série. Le premier changement tient dans la plastique de Lara. Son visage est plus volontaire, sa bouche plus pulpeuse, et elle arbore maintenant un décolleté profond ! Le but est clair : miss Croft doit retrouver son statut d'icône sensuelle. Autre évolution, l'aventurière élargit sa garde-robe. En plus de son traditionnel costume d'Indiana Jones (version "X-XS"), elle a fait quelques emplettes chez le tailleur de... Sam Fisher lui-même ! Lunettes de vision nocturne, grappin magnétique et autres bijoux technologiques font désormais partie de ses accessoires préférés. D'après les développeurs, ces derniers ne seront pas de trop pour finir une aventure censée nous faire retrouver le plaisir des premiers épisodes tout en se mettant au niveau des meilleurs standards actuels.

■ Axel Belliard
■ Sur PS2, Xbox
et PC. Sortie :
fin 2005.



Si le scénario du jeu n'a pas été dévoilé, quelques scènes à la *Splinter Cell* permettront de varier les plaisirs.



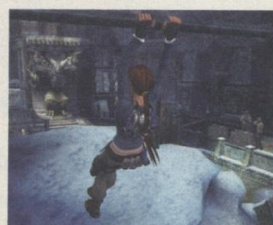
Les équipements que Lara peut utiliser seront visibles sur elle.



Cet épisode nous fera voyager. Ici, du côté de la tour de Londres.



Pour séduire à nouveau, Lara n'a pas hésité à ouvrir un peu plus son décolleté.



Activision joue les héros

L'éditeur mise sur les stars et les collants.

Dans la continuité des dernières années, marquées par de fortes licences comme *Star Wars* ou *Spider-Man*, Activision tente de plus en plus d'allier stars et qualité, que cela soit sur consoles ou sur PC.

Et le grand écran est en effet à l'honneur, que ce soit avec

l'adaptation de films comme *Les 4 Fantastiques* et *Shrek SuperSlam* (baston multijoueur), ou carrément la simulation de cinéma *The Movies*, même si ce dernier n'en finit plus d'être repoussé (fin 2005 sur PC et début 2006 sur consoles). Mais, comme attendu, c'est le PC qui a mené le bal.

Quake IV montre ainsi ce que peut valoir le moteur de *Doom 3* une fois sorti de ses couloirs obscurs. Specta-

culaire, violente (le héros capturé subira les pires sévices pour devenir une machine de guerre), cette suite du deuxième volet enrôle le joueur dans l'escouade censée mener l'assaut final sur Stroggos.

Call of Duty 2 offre une solide alternative : trois campagnes (Europe, Afrique du Nord, Russie), des champs de bataille ouverts permettant de varier les approches, une intelligence

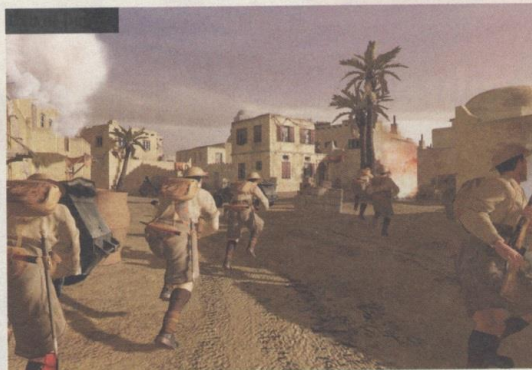
artificielle loquace et efficace... Le jeu a pu exhiber ses atouts au travers d'une guerre assourdissante en Tunisie, révélant une réalisation et une immersion des plus convaincantes.

X-Men Legends 2 sera l'un des titres attendus de la fin 2005 sur consoles, même si son arrivée sur PC ne fait aucun doute. Sous-titrée *Rise of Apocalypse*, cette suite grossit son casting en unissant, pour la bonne

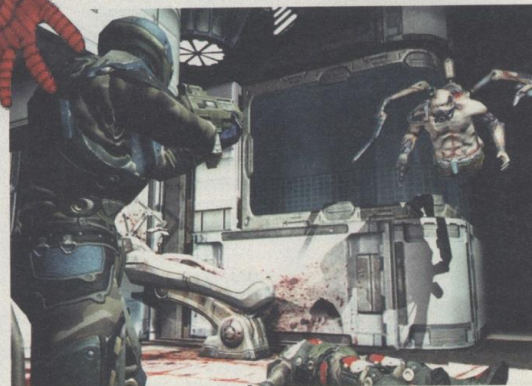
cause, les X-Men et la Confrérie des Mutants. Et, surtout, se dote d'un vrai mode coopération à quatre, jouable en ligne sur Xbox et PS2.

Ultimate Spider-Man reste le jeu le plus surprenant. Conservant la liberté de *Spider-Man 2*, il propose une action plus variée, Venom en perso jouable, et emballe le tout dans un design de haute tenue. Un véritable "comic" animé.

■ Fabrice Collin



En attendant *Big Red One* sur consoles, la version PC de *Call of Duty 2* a fait sensation. Le titre est aussi prévu sur Xbox 360.



Quake IV remet le moteur de *Doom 3* à l'affiche, en ajoutant IA, décors en extérieur et la possibilité de piloter divers véhicules.



<i>Quake IV</i> :	PC, Xbox 360	"quand c'est prêt"
<i>Call of Duty 2</i> :	PC, Xbox 360	octobre 2005 (USA)
<i>X-Men Legends 2</i> :	NGC, PS2, Xbox, PC	automne 2005
<i>Ultimate Spider-Man</i> :	NGC, PS2, Xbox, Xbox 360	automne 2005



Le scénariste du comic, le dessinateur du comic et un nombre record de spider-protagonistes... Que demandent les fans ?



Le joueur n'est plus anonyme ni solitaire. Ses compagnons d'arme sont là pour l'épauler, et non pour lui obéir.

Les 4 Fantastiques sont adaptés en jeu de baston "old school" plutôt malin et jouable à deux.





Micromania présente la PSP la nouvelle console portable de Sony !

Sortie officielle **1^{er}** septembre **249,99 €**

Le « Value Pack » comprend :

- la console PlayStation Portable
- une housse de protection
- une carte mémoire Memory Stick Duo™ 32 Mo
- un pack batterie
- un casque avec télécommande
- un adaptateur secteur
- un disque (UMD) Universal Media Disc Vidéo / Musique

- Un jeu échantillon qui comprendra plusieurs démos non- interactives. De plus, un exemplaire de Spider-Man 2 sur disque UMD Vidéo sera offert gratuitement aux premiers acquéreurs d'une console PSP.

Un disque UMD Vidéo OFFERT aux premiers acquéreurs d'une PSP

Plus de 200 Micromania en France

PARIS

- 75 Paris / Forum des Halles / 01 55 34 98 20
- 75 Paris / Centre Soga / 01 40 15 93 10
- 75 Paris / Montparn. rue de Rennes / 01 45 49 07 07
- 75 Paris / Champs Elysées / 01 42 56 04 13
- 75 Paris / Gare du Nord / 01 53 20 13 89
- 75 Paris / Italie 2 / 01 45 89 70 43
- 75 Paris / Gare Montparnasse / 01 56 80 04 00
- 75 Paris / Caumartin

RÉGION PARISIENNE

- 91 Evry 2 / 01 60 77 74 16
- 91 Evry 2 Extension / 01 69 87 06 25
- 91 Athis Mons / 01 69 57 52 43
- 91 Brétigny-sur-Orge / 01 69 88 15 52
- 91 Valdoy Vigneux / 01 69 52 46 29
- 91 La Ville du Bois / 01 69 01 79 53
- 91 Les Ulis / 01 69 29 04 99
- 91 Villabe / 01 69 91 45 49
- 92 La Défense Puteaux / 01 46 98 08 02
- 92 La Défense RER Puteaux / 01 41 02 92 39
- 92 La Défense Niveau bas Puteaux / 01 47 76 36 41
- 92 Rosny2 Rosny-sous-Bois / 01 48 54 73 07
- 93 Les Arcades Noisy Le Grand / 01 43 04 25 10
- 93 Bel Est Bagnolet / 01 41 63 14 16
- 93 Parinor Aulnay-sous-Bois / 01 48 65 35 39
- 94 Créteil Soleil Créteil / 01 43 77 24 11
- 94 Val de Fontenay / 01 53 99 18 45
- 94 Bercy 2 Charenton Le Pont / 01 41 79 31 61
- 94 Ivry Grand Ciel / 01 45 15 12 06
- 94 Belle Epine Thiais / 01 46 87 30 71
- 95 Cergy 3 Fontaines Cergy / 01 34 24 88 81
- 95 Cergy 3 / 01 34 43 04 90
- 95 Montigny les Corneilles / 01 39 97 16 98
- 95 Osny / 01 30 38 48 18
- 77 Carré Senart Lieu Saint / 01 64 13 96 81
- 77 Villiers en Bières / 01 64 87 90 94
- 77 Boissennat Cesson / 01 64 19 00 36
- 77 Pontault Combault / 01 60 18 19 11
- 77 Claye Souilly / 01 60 94 80 41

PROVINCE

- 01 Chelles 2 / 01 64 26 80 45
- 07 Bay 2 Torcy Marne La Vallée / 01 60 95 13 51
- 77 Val d'Europe Serris / 01 60 42 40 68
- 78 Velizy 2 / 01 34 65 32 91
- 78 Parly 2 Le Chesnay / 01 39 23 40 90
- 78 Parly 3 Le Chesnay / 01 39 23 01 77
- 78 St-Quentin Intérieur Montigny / 01 61 37 27 62
- 78 St-Quentin Extérieur Montigny / 01 61 37 34 11
- 78 Mantes Buchelay / 01 34 97 32 76
- 78 Chambois / 01 30 74 54 09
- 78 Montesson 2 / 01 61 04 19 00
- 78 Plaisir Les Clayes / 01 30 07 51 87
- 78 Plins-sur-Seine / 01 30 90 52 00
- 78 Mantes Buchelay / 01 34 97 32 76
- 78 Maurepas / 01 30 05 30 47
- 01 Beynost 2 / 04 37 85 54 44
- 01 Val Thoiry / 04 50 99 01 12
- 02 Laon / 03 23 26 05 78
- 02 Le Fayet / 03 23 67 01 22
- 02 Montluçon St-Jacques / 04 70 08 34 67
- 03 Montluçon Domerat / 04 70 29 98 63
- 06 Nice Etoile / 04 93 62 01 14
- 06 Nice Lingostière / 04 92 29 10 37
- 06 Nice TNL / 04 93 55 49 03
- 06 Antibes Carrefour / 04 97 21 16 16
- 06 Cap 3000 St-Laurent-du-Var / 04 93 07 01 21
- 06 Mandelieu La Napoule / 04 93 48 02 02
- 07 Valence Guilhaud / 04 75 74 14 17
- 08 Charleville Mézières / 03 24 35 55 82
- 13 Marseille Bonneveine / 04 96 14 05 91
- 13 Marseille La Valentine / 04 91 35 72 72
- 13 Marseille Le Merlan / 04 95 05 33 45
- 13 Marseille St-Loup / 04 91 32 38 89
- 13 Vitrolles / 04 42 77 49 50
- 13 Arles / 04 90 18 39 15
- 13 Aix-les-Milles / 04 42 20 93 48
- 13 Aubagne / 04 42 82 40 35

- 13 Avant Cap Cabries / 04 42 34 37 12
- 13 Martigues Canto Perdrix / 04 42 41 33 11
- 13 Aix-en-Provence / 04 42 29 62 36
- 14 Caen-Mondeville / 02 31 35 62 82
- 16 Cognac / 05 45 32 30 39
- 16 Angoulême Champniers / 05 45 24 85 54
- 21 Dijon La Toison d'or / 03 80 28 08 88
- 21 Besançon Valentin / 03 81 50 47 49
- 27 Evreux Guichainville / 02 32 32 99 16
- 29 Quimper / 02 98 10 06 14
- 29 Brest / 02 98 44 01 31
- 30 Nîmes / 04 66 02 48 25
- 31 Toulouse Portet/Garonne / 05 61 76 20 39
- 31 Toulouse Fenouillet / 05 62 75 89 14
- 31 Toulouse Labège / 05 61 00 13 20
- 33 Bordeaux Bègles / 05 57 35 38 11
- 33 Bordeaux Le Lac / 05 56 29 05 36
- 33 Bordeaux Bouliac / 05 56 21 75 13
- 33 Biganos / 05 57 17 02 83
- 34 Montpellier Le Polygone / 04 67 20 09 97
- 34 Montpellier Perols / 04 67 68 44 39
- 34 Béziers / 04 67 11 01 78
- 35 Rennes Grand Quartier / 02 23 46 16 16
- 35 Rennes Colombia / 02 99 65 58 98
- 36 Chateauroux / 02 54 27 44 40
- 37 Tours Chambray-les-Tours / 02 47 48 01 52
- 37 Tours La Riche Soleil / 02 47 43 19 52
- 37 Tours St-Pierre-des-Corps / 02 47 44 15 87
- 37 Tours St-Cyr-sur-Loire / 02 47 85 55 64
- 38 L'Isle d'Abbeau / 04 74 27 87 68
- 38 Saint-Martin d'Hères / 04 76 15 21 02
- 38 Saint-Etienne / 04 77 80 09 92
- 42 Villars / 04 77 91 06 29
- 44 St-Sébastien-sur-Loire / 02 51 79 08 70
- 44 Nantes Beauville / 02 51 72 94 96
- 44 Nantes Paridis / 02 40 50 13 47
- 44 Nantes Saint-Herblain / 02 28 07 22 52
- 44 Saint-Nazaire Trignac / 02 40 17 00 71

- 45 Orléans / 02 38 42 14 54
- 45 Saint-Jean de la Ruelle / 02 38 22 12 38
- 49 Angers / 02 41 25 03 20
- 49 Angers Grand Maine / 02 41 39 99 76
- 49 Cholet / 02 41 71 00 01
- 50 Cherbourg Cotentin La Glacière / 02 33 20 53 04
- 51 Chalons-en-Champagne / 03 26 22 11 10
- 51 Reims Cormontreuil / 03 26 86 52 76
- 54 Nancy / 03 83 37 81 88
- 54 Nancy Laxou / 03 83 54 88 84
- 54 Mont St Martin / 03 82 24 04 17
- 56 Vannes / 02 97 40 50 98
- 56 Lorient / 02 97 87 01 88
- 56 Metz Semeccourt / 03 87 51 39 11
- 59 Lille V2 / 03 20 19 50 24
- 59 Lille V2 / 03 28 37 10 44
- 59 Lille Eurallie / 03 20 55 72 72
- 59 Lille rue de Béthune / 03 20 21 86 05
- 59 Leers / 03 28 33 96 80
- 59 Hazebrouck / 03 28 50 05 03
- 59 Roncq / 03 20 27 97 62
- 59 Valenciennes / 03 27 51 90 79
- 59 Sin Le Noble / 03 27 98 48 48
- 59 Faches Thumesnil / 03 20 58 90 27
- 59 Lomme / 03 20 92 10 15
- 60 Venette / 03 44 36 76 71
- 62 Boulogne St-Martin / 03 21 31 63 51
- 62 St-Omer/Longuenesse / 03 21 39 29 92
- 62 Cité Europe Coquelles / 03 21 85 82 84
- 62 Lievin / 03 21 44 44 01
- 62 Noyelle Godault / 03 21 20 52 77
- 62 Béthune La Rotonde / 03 21 52 36 13
- 62 Clermont-Ferrand Centre Jaudé / 04 73 17 01 30
- 62 Clermont-Ferrand Aubière / 04 73 28 53 52
- 63 Le Brezet / 04 73 14 08 19
- 63 Pau / 05 59 84 08 98
- 66 Perpignan Porte d'Espagne / 04 68 68 33 21
- 66 Perpignan Clairà / 04 68 38 92 52

- 66 Perpignan Polygone / 04 68 50 43 82
- 67 Strasbourg Hautepierre / 03 88 32 60 70
- 67 Strasbourg Hautepierre / 03 88 27 72 51
- 67 Illkirch Graffenstaden / 03 90 40 28 20
- 67 Schweighouse / 03 88 07 27 18
- 68 Mulhouse Illzach Napoléon / 03 89 61 65 20
- 68 Colmar Houssen / 03 89 21 01 66
- 68 Colmar Wittenheim / 03 89 51 33 90
- 69 Lyon La Part Dieu / 04 78 60 78 82
- 69 Ecullly / 04 72 18 50 42
- 69 Saint Genis / 04 72 67 02 92
- 69 Saint Priest / 04 72 37 47 55
- 72 Le Mans Sud / 02 43 84 04 79
- 72 La Chapelle St-Aubin / 02 43 52 11 91
- 73 Chambéry Chammond / 04 79 68 81 83
- 73 Chambéry Bassens / 04 79 60 05 07
- 74 Epagny Anney / 04 50 24 09 09
- 74 Etrembières / 04 50 38 76 57
- 76 Rouen Ville / 02 35 88 68 68
- 76 Rouen St-Sever / 02 32 18 55 44
- 76 Rouen St-Sever / 02 35 62 73 41
- 76 Dieppe / 02 35 06 05 15
- 76 Montivilliers / 02 35 13 86 98
- 76 Barentin / 02 35 91 98 88
- 76 Tourville la Rivière / 02 35 81 16 16
- 76 Niort / 05 49 73 02 05
- 80 Amiens Glisy / 03 22 38 37 22
- 80 Toulon Mayol / 04 94 41 93 04
- 83 Toulon Grand Var / 04 94 75 32 30
- 83 Ollioules / 04 94 30 73 45
- 83 Puget-sur-Argens / 04 94 45 63 84
- 83 La Seyne-sur-Mer / 04 94 41 13 15
- 83 Avignon Mistral 7 / 04 90 81 05 40
- 84 Avignon Le Pontet / 04 90 31 17 66
- 85 La Roche-sur-Yon / 02 51 47 99 76
- 86 Poitiers / 05 49 41 82 37
- 88 Epinal Jouxey / 03 29 30 94 27

Vivez la nouvelle expérience PlayStation portable !

À tester d'urgence
dans
votre Micromania !

Réservation du 18 juin au 31 juillet uniquement !

Tél. **0 820 380 490**⁽¹⁾

ou sur **micromania.psp-premiers.fr**



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

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



TOUTE L'ACTUALITÉ DU JEU VIDÉO SUR
micromania.fr

MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

Les nouveaux Micromania

- | | | | |
|--|---|--|---|
| 25 MICROMANIA OUVERT
BESANÇON VALENTIN
C. Ccial Carrefour
25000 BESANÇON
Tél. 03 81 50 47 49 | 62 MICROMANIA BERCK OUVERT
C. Ccial La Verte Vigogne
62600 BERCK - Tél. 03 21 89 87 98 | 83 MICROMANIA OUVERT
CENTRE AZUR HYÈRES
C. Ccial Géant St-Jean
83400 HYÈRES - Tél. 04 94 01 00 08 | 80 MICROMANIA ABBEVILLE OUVERT
C. Ccial Géant - 80100 ABBEVILLE
Tél. 03 22 20 03 05 |
| 84 MICROMANIA ORANGE OUVERT
C. Ccial Carrefour - 84100 ORANGE
Tél. 04 90 60 10 28 | 13 MICROMANIA OUVERT
PLAN DE CAMPAGNE
C. Ccial Géant Barnéoud
13170 LES PENNES MIRABEAU
Tél. 04 42 46 65 72 | 29 MICROMANIA BREST IROISE
C. Ccial Iroise - 29200 BREST OUVERT
Tél. 02 98 49 05 06 | 92 MICROMANIA GENNEVILLIERS
C. Ccial Carrefour OUVERT
92230 GENNEVILLIERS |
| 33 MICROMANIA MERIADECK
C. Ccial Auchan Bordeaux- OUVERT
Mériadeck - 33002 BORDEAUX
Tél. 05 57 81 84 89 | 34 MICROMANIA BEZIERS 2
C. Ccial Béziers 2 OUVERT
34500 BEZIERS
Tél. 04 67 21 22 00 | 54 MICROMANIA HOUEMONT OUVERT
C. Ccial Cora - 54180 HOUEMONT
Tél. 03 83 54 05 45 | 34 MICROMANIA LATTES OUVERT
C. Ccial Carrefour Grand Sud
34970 LATTES |
| 38 MICROMANIA GRENOBLE
C. Ccial Grand Place OUVERT
38100 GRENOBLE
Tél. 04 38 70 02 04 | 76 MICROMANIA MONT ST-AIGNAN
C. Ccial Carrefour OUVERT
76130 MONT ST-AIGNAN
Tél. 02 35 59 23 09 | 53 MICROMANIA LAVAL OUVERT
C. Ccial Carrefour - 53000 LAVAL
Tél. 02 43 91 01 03 | 35 MICROMANIA RENNES CESSON
C. Ccial Carrefour Cesson
35510 CESSON SÉVIGNÉ NOUVEAU
Tél. 02 23 45 07 07 |
| | | 30 MICROMANIA NÎMES SUD OUVERT
C. Ccial Nîmes Sud - 30000 NÎMES
Tél. 04 66 28 80 29 | 34 MICROMANIA TRIFONTAINE
C. Ccial Trifontaine NOUVEAU
34980 ST-CLÉMENT-LA-RIVIÈRE |

Réservez vos jeux !

• dans votre Micromania • sur micromania.fr

Recyclez vos jeux !

Micromania reprend vos anciens jeux sur console*. *Voir conditions à la caisse.

Retrouvez les adresses complètes de tous les Micromania sur **micromania.fr**

Harry Potter et la Coupe de

C'est à Londres que nous avons découvert le nouvel Harry Potter, en jeu et en film !

Ce n'est pas de la photo, mais on reconnaît parfaitement les acteurs, désormais vêtus comme des ados ordinaires.

Magique est le mot idéal pour décrire notre visite aux studios de Leavansden, près de Londres, sur le tournage de ce blockbuster au budget épique de 130 millions de dollars.

Immenses, les décors, tel ce bassin de vingt mètres de profondeur, le plus vaste d'Europe, prévu pour le tournage de la scène du lac. Attendrissant, enfin, de voir Emma Watson (Hermione), qui, en répétant une scène, renverse par inadvertance la cire brûlante de sa chandelle sur son complice Daniel Radcliffe (Harry Potter)

et s'en excuse avec la grâce touchante d'une enfant.

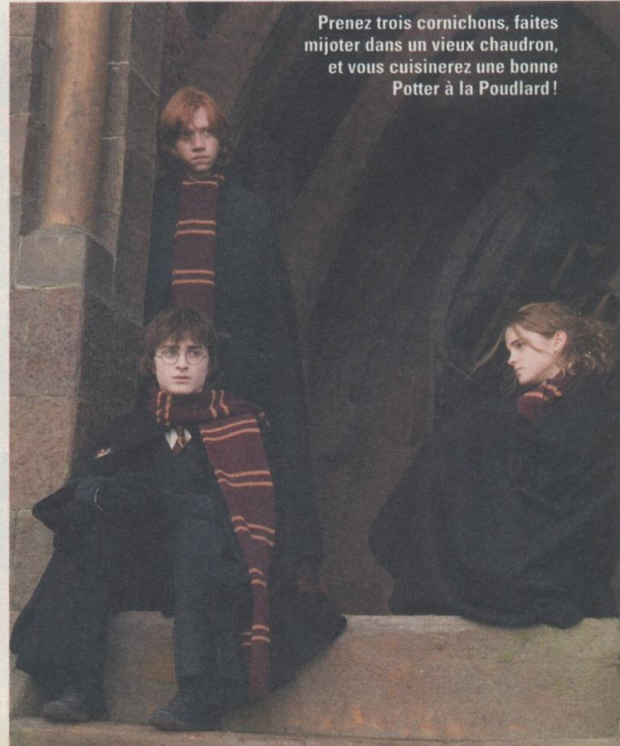
Une magie si puissante, qu'elle semble avoir atteint les créateurs du jeu. Pour Justin Manning, le producteur des versions PS2, Xbox, NGC et PC, tout l'intérêt de l'achat d'une telle licence réside dans la possibilité de suivre au plus près la sortie du film. Grâce à un accord de collaboration plus étroit que jamais avec la Warner, les équipes d'Electronic Arts ont mis la main sur quantité de matériels et d'infos qui leur ont permis de travailler en symbiose avec les équipes du long-métrage et de

comblent ainsi le fossé qui séparaient les trois premiers opus vidéoludiques de leur homologue sur grand écran.

OUTRE l'intégration des principaux lieux et événements du film, la métamorphose des personnages est symptomatique de cette nouvelle orientation. Exit les designs génériques ! Harry, Ron et Hermione ressemblent désormais comme deux gouttes d'eau à leur interprète. Leurs traits et attitudes d'ados en pleine rébellion, confrontés pour la première fois à l'amour et à la mort, ont été reproduits ici avec soin, jusqu'à leur coif-



Prenez trois cornichons, faites mijoter dans un vieux chaudron, et vous cuisinerez une bonne Potter à la Poudlard !



ter Feu

fure et tenues vestimentaires. Le directeur artistique Alex Laurant, fort de son expérience chez Industrial Light and Magic (la compagnie d'effets spéciaux de George Lucas), s'est attaché à rendre le jeu plus cinématographique. La mise en valeur des décors, par des cadrages audacieux et des éclairages parfaitement maîtrisés, laisse déjà présager une réalisation des plus attrayantes.

LE SENTIMENT de Justin Manning, relayé par une partie de la critique et de nombreuses entrevues avec les joueurs, que dans les derniers volets la magie et la féerie tendaient à s'effacer

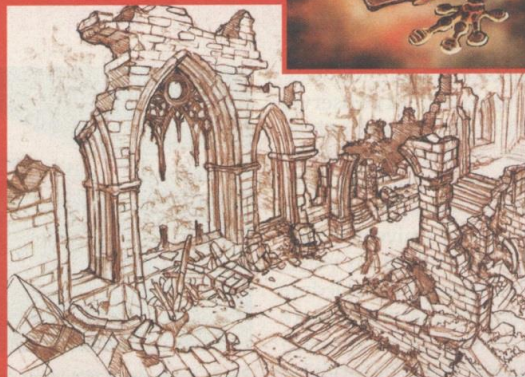
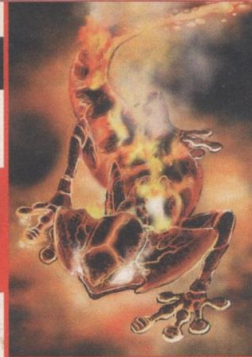
devant la froide mécanique des énigmes, n'est pas resté lettre morte. *Harry Potter IV* se présente comme un jeu d'aventure orienté action, dont la jouabilité plus nerveuse devrait mieux répondre aux attentes du cœur de cible de la saga : les 7-12 ans. Pour satisfaire aussi bien de jeunes enfants que des ados, nul autre choix que d'offrir le jeu le plus ouvert et le plus instinctif possible, capable de récompenser la persévérance commel'ingéniosité. C'est pourquoi toutes les interactions avec l'environnement se feront par le biais de la magie. À l'exception de séquences en solitaire (match de Quidditch, opération de sauvetage...), l'aventure se jouera pour la première fois à trois, en compagnie de Ron et Hermione, incarnés par deux amis qui pourront à tout moment céder la place à une intelligence artificielle que l'on espère sans faille.

■ Sébastien Bigay

■ Sur PC, Xbox, PS2, NGC.

■ Sortie : 10 novembre.

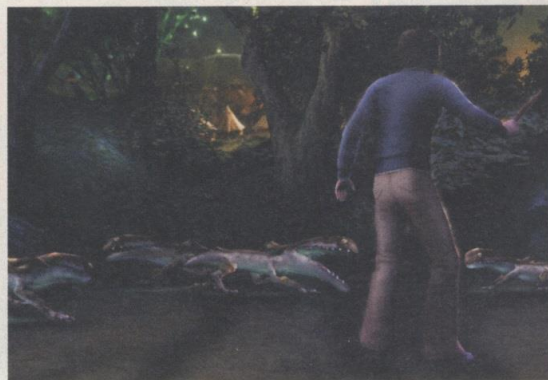
L'impressionnante somme de croquis réalisée pour le jeu témoigne d'un souci du détail que ne renierait pas le film.



La magie se matérialise sous forme d'un fluide (eau, flammes, tourbillons, etc.) qui relie le personnage à la cible. Le moindre frémissement sera perceptible grâce aux vibrations de la manette.



En utilisant le charme Accio, vous pourrez récupérer des haricots magiques multicolores dissimulés dans les décors, ainsi que des cartes (créatures ou collector) permettant de renforcer vos magies.



L'union fait la force

■ Nos trois héros devront combiner leurs forces pour triompher des épreuves du Tournoi des Trois Sorciers, auquel Harry est contraint de participer malgré son jeune âge. Le trio devra ainsi terrasser un redoutable dragon, plonger dans les



profondeurs glacées du Lac Noir, trouver son chemin à travers un sombre dédale, pour finalement combattre Voldemort, qui prendra ici, pour la première fois, forme humaine. Toutes les attaques magiques dépendront entièrement de l'environnement : un Wingardium Leviosa permettra, par exemple, de faire léviter un objet, puis de l'enflammer au contact d'un brasier avant de l'utiliser à bon escient. Chaque décor fourmillera de nombreux mystères que vous n'aurez de cesse de découvrir grâce à vos pouvoirs. La combinaison de charmes et d'attaques standard donnera lieu à une multitude d'effets variés, à expérimenter sur les créatures qui peuplent l'univers de la *Coupe de Feu*.



Test Drive Unlimited

Le premier jeu de course massivement multijoueur ?

Precision d'importance: lorsque l'on vous dit "Test Drive", on ne traite pas ici des piètres jeux d'arcade sortis à la va-vite vers la fin des années 90.

C'est bien d'un retour aux sources dont nous parlons. De l'esprit originel d'un jeu orienté simulation mais accessible, nous plaçant au volant de voitures de rêve sur des routes ouvertes. Cette fois, c'est dans l'archipel d'Hawaï, sur l'île d'Oahu (celle d'Honolulu, à prononcer "o-ha-ou") que se situe *Test Drive Unlimited*. Pas moins de 1 600 km² ont été modélisés à partir de photos satellite. On peut donc se "promener" des dizaines de minutes sans repasser au même endroit, explorer tous les recoins de l'île ou admirer les paysages de bord de mer comme de montagne au volant de son bolide.

MAIS LE CONCEPT du jeu lui-même nous a encore davantage marqués. Eden Studios a ajouté un ingrédient majeur: un monde persistant. *TDU* est presque un jeu de course massivement multijoueur, qui accueillera des centaines de pilotes en

quête de sensations fortes. Toutefois, pour conserver une bonne vitesse d'animation, votre perception est limitée aux huit pilotes les plus proches de vous... ou ceux dont le niveau se rapproche le plus du vôtre. Chaque joueur se voit doté d'un avatar (au physique et à la garde-robe personnalisables), d'une propriété et d'un monstre mécanique (voiture ou moto) issu d'écuries comme Lamborghini, Aston Martin, Ducati... Deux types de compétitions coexistent: les officielles et les "instantanées". Pour lancer celles-ci, rien de plus simple: lorsque vous croisez un concurrent, faites-lui des appels de phare. S'il est tenté, c'est parti pour un défi dont vous pourrez paramétrer lieu, distances et règles. Prix, compétitions, tuning, activités sociales: la place nous manque pour détailler plus avant les nombreuses possibilités offertes par *TDU*. Mais nous reviendrons sur ce projet fascinant, préfigurant peut-être ce que seront les jeux de course du futur...

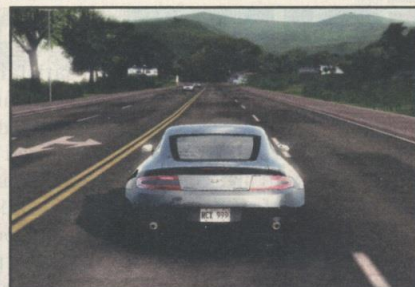
■ Jérôme Bonnet

■ Sur Xbox360.

Sortie prévue: fin 2005.



Pas la peine de se téléporter dans un tel paradis si c'est pour se retrouver au volant d'une 2CV!



Les ballades sur l'île valent à elles seules le détour. Mais pour ce qui est du tourisme...



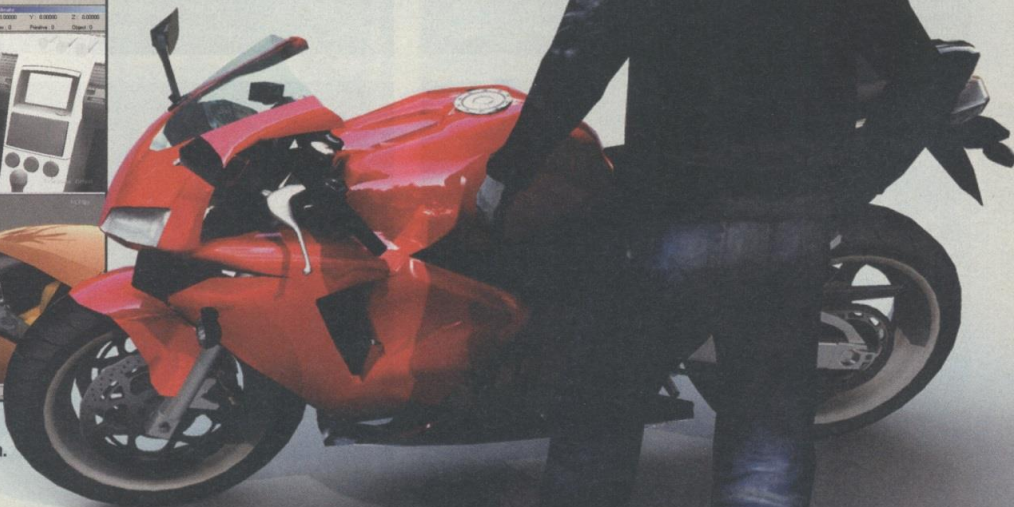
Bienvenue à Oahu, ses plages, ses collines, ses forêts... et ses monstres de la route.



Ils n'étaient pas encore implémentés lors de la présentation, mais les deux-roues seront bien de la partie.



Grâce au "normal mapping" (cf. dossier page 130), même les intérieurs sont modélisés avec une extrême précision.



PARLEZ AVEC VOS DOIGTS OU AVEC VOTRE BOUCHE SANS QUE ÇA VOUS COÛTE LES YEUX DE LA TÊTE.

ADSL jusqu'à 8 méga⁽¹⁾	ADSL jusqu'à 8 méga + téléphone illimité⁽¹⁾ local et national
14,85 €	24,85 €
Prix TTC/mois. Avec présélection à la téléphonie. Débit maximal valable en zones dégroupées	



L'ADSL TELE2 INTERNET, c'est tous les avantages de l'ADSL associés à des tarifs qui font la renommée de TELE2

- Disponibilité permanente de votre ligne téléphonique
- Durée de connexion, volume d'envoi et réception de données illimités
- Pas de frais de mise en service
- Décidément, il est temps de passer à l'ADSL avec TELE2 INTERNET !

• Inscription en ligne sur www.tele2.fr
ou au **0 805 04 11 52**

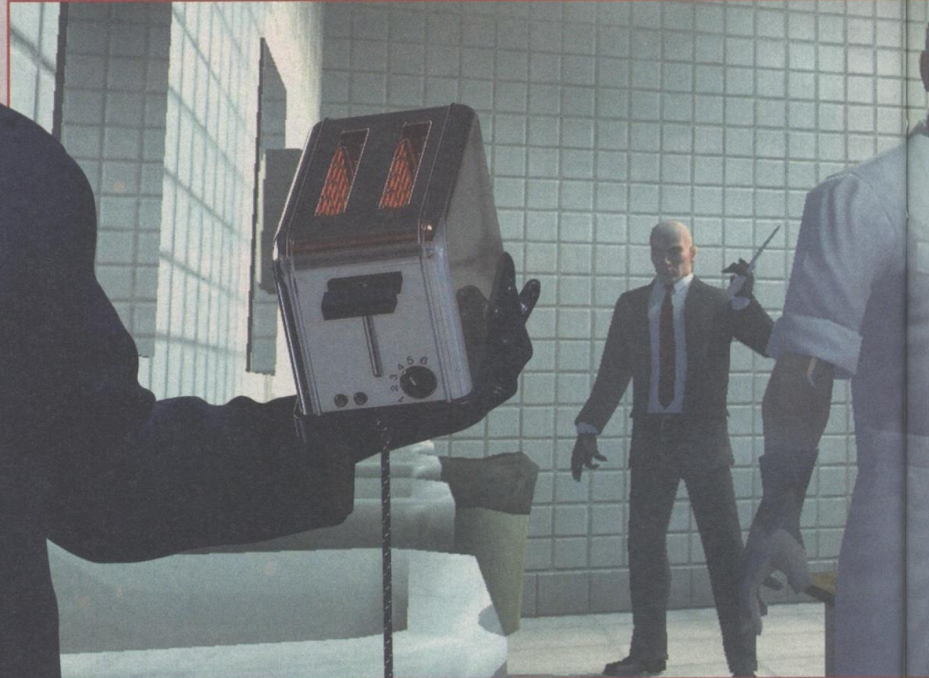
TELE2.INTERNET

Le piratage nuit à la création artistique (loi du 21 juin 2004).

(1) Offre disponible uniquement en zones dégroupées par TELE2. Tarif mensuel TTC valable pendant un an (au-delà majoration de 5€ TTC/mois), sous réserve de la souscription au service de téléphonie avec Présélection (sans souscription ou en cas de résiliation ultérieure de la Présélection, tarif majoré de 5,10€ TTC/mois) et de l'éligibilité de la ligne au service TELE2 ADSL, hors frais de résiliation (96€ TTC, diminué de 3€ pour chaque mois calendaire entier écoulé entre les dates d'activation et de résiliation) et, le cas échéant, hors location du modem (2,5€ TTC/mois). Débits ATM maximaux disponibles en fonction des caractéristiques de la ligne téléphonique : de 512 kb/s à 8 Mb/s en voie descendante et de 128 kb/s à 800 kb/s en voie ascendante. Pour le téléphone illimité : offre réservée aux particuliers pour un usage personnel et familial. Forfait mensuel d'une durée illimitée, applicable 7j/7 et 24h/24 aux appels vers un téléphone fixe, en France métropolitaine, hors : numéros spéciaux, numéros d'accès à internet et télécopie. Les appels non compris dans le forfait sont facturés selon le tarif de base TELE2 en vigueur. Services disponibles séparément : pour plus de renseignements, contacter TELE2 au 0811 24 00 10 (prix d'un appel local avec l'opérateur historique) ou sur tele2.fr. (*) Source : L'Ordinateur Individuel n°171 daté avril 2005.

Hitman Blood Money

Le croque-mort au code-barres ressuscité



Dans notre série "Où est Charlie?", trouvez le grand chauve.



Le retour de l'agent 47 va faire du bruit. Mieux vaut sortir bien couvert!



Le jeu pourrait être dévoilé dans l'année (rires).

o d Money

ress ort le costard. Planquez-vous!



Athlétique, discret, mystérieux et pour tout dire légendaire, l'un des plus célèbres héros de ces dernières années revient, la fleur au silencieux. Sam Fisher? Vous n'y êtes pas. C'est "47", l'ultime tueur à gages, le super-antihéros à l'efficacité testée et deux fois vérifiée.

Si les deux stars diffèrent tant sur le physique que dans leur façon de vivre, la méthode de travail d'Io Interactive, le studio à l'origine d'*Hitman*, n'est pas très éloignée de celle d'Ubisoft. Mis en chantier fin 2002, lorsqu'il devint évident que *Hitman: Silent Assassin* serait un énorme succès commercial, ce quatrième volet (toujours désigné "Hitman 3" dans les bases de données du développeur) a toutefois été victime du besoin de liquidités de son géniteur. Celui-ci a préféré mettre le projet en attente le temps d'expédier vite fait *Contracts*, sorti à l'automne 2003 et élaboré à l'aide des mêmes outils que son prédécesseur. Certes réussi, le titre peinait à cacher son côté "extension de luxe". Une caractéristique que partageait, au même moment, un certain *Pandora Tomorrow*.

MAISTOUT COMME un brillant et novateur *Chaos Theory* a succédé à *Pandora Tomorrow*, c'est un éblouissant *Blood Money* qui vient enterrer l'expérience *Contracts*. La bombe d'Ubi et le tueur d'Io offrent d'ailleurs, sur PC du moins, un rendu graphique assez proche. Environnements finis à l'extrême, textures

et effets 3D ultra-détaillés: la nouvelle aventure du plus élégant des assassins explose les rétines. La comparaison ne s'arrête pas là, puisque 47 semble avoir pris des cours d'infiltration et d'interaction avec Sam Fisher. Pouvant désormais grimper aux murs, choper des gades comme des innocents par-derrière – bref, agir en as de l'infiltration –, il met cet enseignement au service du meurtre. Pas très moral, tout ça, mais moins gratuit que la vague des jeux de gangsters, car l'agent 47 exécute pour de l'argent, non pour le plaisir. Une raison suffisante pour ne pas passer à côté de ce qui s'annonce comme l'une des tueries de cette fin d'année. ■ Florian Viel

■ Sur PC, PS2 et Xbox à l'automne.



Quand on tue des gens, la moindre des choses, c'est de leur fournir une sépulture décente. Un bac à linge sale entre-t-il dans cette catégorie?



Les accessoires STAR!

1 **Adaptateur VGA** 99.00 €
permet de connecter consoles, lecteurs DVD, etc. sur un moniteur PC! **Tuner TV inclus!**

2 **Action- Replay** 49.90 €
Max. EVO 16 MB permet de lire des DivX et MP3 sur PS2, de tricher dans vos jeux, de lire des DVD de toutes zones...

3 **Adaptateur 2 manettes PS2** 13.90 €
sur PC!

Nouveau! Pistolets à billes AIR SOFT

Destinés au tir de loisir sur cibles ou en plein air. Vous devez avoir 18 ans ou plus pour commander un pistolet Air Soft.

N'hésitez pas à contacter notre service commandes pour toutes les informations sur ces produits.

Les pistolets Air Soft ne sont absolument pas dangereux pour peu que l'on respecte quelques règles élémentaires de sécurité (notice en français fournie).

4 **Smith & Wesson M4505 (noir)** 49.90 €

Licence officielle Smith & Wesson
Longueur: 218 mm
Poids: 402 g
Matière: plastique ABS
Capacité chargeur billes: 12
Energie: 0,5 Joule max.
Type: coup par coup / ressort
Système Hop-Up
Calibre: 6 mm.

5 **Colt National Match (chrome)** 99.90 €

Licence officielle Colt
Longueur: 223 mm
Poids: 745 g
Matière: plastique ABS anti-impact / métal
Capacité chargeur billes: 12
Energie: 0,5 Joule max.
Type: coup par coup / ressort
Système Hop-Up
Calibre: 6 mm.

6 **Desert Eagle .44AE (chrome)** 49.90 €

Licence officielle Desert Eagle
Longueur: 267 mm
Poids: 435 g
Matière: plastique ABS
Capacité chargeur billes: 25
Energie: 0,5 Joule max.
Type: coup par coup / ressort
Système Hop-Up
Calibre: 6 mm.

7 **Sig Sauer P226 (chrome)** 49.90 €

Licence officielle Sig Sauer
Longueur: 198 mm
Poids: 392 g
Matière: plastique ABS
Capacité chargeur billes: 12
Energie: 0,5 Joule max.
Type: coup par coup / ressort
Système Hop-Up
Calibre: 6 mm.

8 **Lunettes de protection** 7.80 €

9 **Pot 5000 billes 0,12 g** 23.90 €

10 **Verseau rapide** 14.40 €
1000 billes 0,20 g

11 **Visée laser** 49.90 €

12 **Accessoires**

- S'adapte sur tous les pistolets
- Fixations fournies
- Classe 2

HTTP://WWW.OMINFO.COM

BON DE COMMANDE			Date de commande	
N° article	Désignation article	Quantité	Prix article	
Attention: vous devez fournir une copie de pièce d'identité pour toute commande de pistolet Air Soft.			Participation aux frais de port et d'emballage + 5.95 €	
Signature			Total commande	

Adressez ce bon de commande accompagné de votre règlement par chèque à OMINFO - BP 207 - 52006 CHAUMONT CEDEX en précisant vos nom, prénom, adresse et N° de téléphone ou passez commande au 0 826 626 020 (0.15 €/min) - paiement par carte bancaire ou contre-remboursement. Faitement sécurisé - Garantie Or FIA-Net - WWW.OMINFO.COM

À VENIR

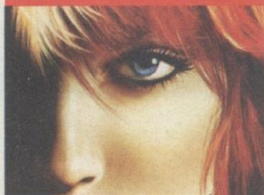
■ **Capcom crie au loup**

La chance sourit à Atsushi Inaba. Le producteur de *Steel Battalion* et de *Viewtiful Joe* est en effet à la tête d'une équipe qui compte dans ses rangs rien de moins que Shinji Mikami, créateur de *Resident Evil* et Hideki Kamiya, géniteur de *Devil May Cry*. Avec une telle brochette de talents, Clover Studio, structure interne de Capcom, ne peut que plancher sur des titres originaux. C'est le cas d'*Okami*, un titre d'action-aventure mettant en scène un loup blanc, qui sidère par son graphisme inspiré du travail des estampeurs nippons.



■ **Parfaitement en retard**

Voilà longtemps que *Perfect Dark Zero*, la suite d'un FPS culte sorti sur... N64, n'avait pas fait parler de lui. L'E3 est l'occasion de redécouvrir le jeu des Anglais de Rare, initialement prévu sur Xbox, mais qui sortira finalement sur Xbox 360. On vous en reparle le mois prochain.



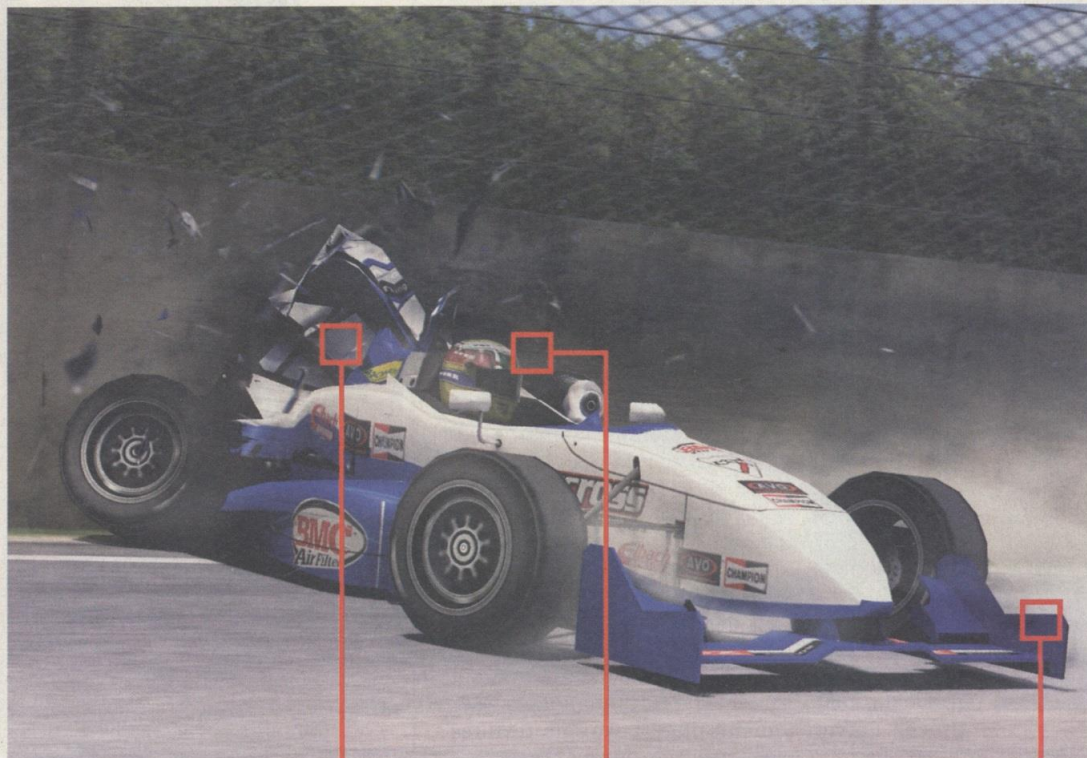
ANALYSE D'IMAGE

Gros plan sur trois spécificités d'un jeu très attendu...

Toca Race Driver 3

Genre : course / Développeur : Codemasters / Sortie : fin 2005

- PC
- PS2
- XBOX
- NGC



Même si elle n'est pas la plus connue, la série *Toca* est certainement l'une des meilleures du genre Course, toutes plates-formes confondues. Elle simule la carrière d'un pilote sur diverses catégories de bolides. Cette nouvelle version a tous les atouts pour se placer en pole position.

Dégâts réalistes
Chaque composant de la voiture a un poids et un effet aérodynamique. Usure des pneus ou quantité d'essence influent sur le comportement du véhicule. Le négliger conduit à des crashes, eux aussi, très réalistes !

Seul contre tous
Nous voilà dans la peau d'un pilote bien décidé à devenir LE champion toutes catégories. À nous de battre les adversaires prévus par le scénario du jeu, mais aussi d'autres joueurs humains via les courses multijoueurs en ligne.

Comme si vous y étiez
Trente-cinq disciplines différentes sont au programme : F1, F3, Super Tourisme, Monster Trucks... Des styles très divers sont représentés, réclamant d'adapter son pilotage aux conditions de course.

Starship Troopers

Arachnophobes s'abstenir...

Sept ans après le film de Paul Verhoeven, les araignées mutantes s'appêtent à déchiqueter du GI sur PC. Respectant l'univers bourrin et l'humour décalé du long-métrage, ce jeu de tir séduit aussi par ses performances techniques. Mais ce spectacle grandiose, avec des centaines de monstres évoluant dans des décors très détaillés, cache un jeu très gourmand, impliquant la possession d'une puissante machine. Développé par Strangelite (*Crazy Taxi*), *Starship Troopers* proposera une campagne solo de 12 missions (escorte, siège...) et du multi jusqu'à 8. Vous voulez en savoir plus ? Rendez-vous en fin d'année.

■ Sur PC, Xbox. Sortie : fin 2005.



Pour afficher tous ces monstres à l'écran, Strangelite a utilisé Bespoke, un puissant moteur 3D propriétaire.

The Matrix : Path of Neo

Allez-vous avaler la pilule ?

Après un *Enter the Matrix* raté, Atari, le développeur Shiny et les frères Wachowski remettent le couvert. Cette fois, Neo sera bien présent, accompagné de Trinity, de Morpheus et de l'agent Smith pour une aventure qui reprend les scènes les plus marquantes de la trilogie cinématographique. Des extraits des films et des courts-métrages *Animatrix* rythmeront d'ailleurs l'action. À première vue, cet épisode s'annonce meilleur (ce n'est vraiment pas un exploit...) que son prédécesseur (pourtant vendu à six millions d'exemplaires, comme quoi le crime paie...). Mais il faudra encore beaucoup de travail pour que la qualité de ce *Path of Neo* soit à la hauteur des attentes des fans.

■ Sur PS2, Xbox et PC. Sortie : Noël 2005.



Incarner Neo, c'est aussi savoir rester super statique sur un hélico en plein vol. Là encore, quel style !



Incarner Neo, c'est se risquer à des galipettes pas toujours pratiques pour viser sa cible. Mais quel style !



Incarner Neo, c'est enfin savoir plonger pour tirer de plus près. Là, ce n'est plus du style mais de la myopie !

EN BREF

■ **Silence, ça tourne**
Christophe Gans, réalisateur de *Crying Freeman*, du *Pacte des Loups* et d'un *Rahan*, toujours prévu pour 2006, vient d'entamer le tournage du film *Silent Hill*. C'est la charmante Radha Michell, à l'affiche notamment de *Phone Game*, *Melinda et Melinda* et *Man on Fire*, qui aura le privilège d'explorer la ville fantôme, à la recherche de sa fille. L'horreur envahira les salles courant 2006.

■ **Eidos game over**
C'en est fini d'Eidos. Celui qui fut l'un des tout premiers éditeurs mondiaux appartient désormais à un autre. Après une brève escarmouche financière, c'est SCI (*Conflict Desert Storm*, *Richard Burns Rally...*) qui remporte la mise. La compagnie anglaise n'aura eu qu'à déboursier 110 millions d'euros pour se payer les licences *Tomb Raider*, *Hitman* et *Deus Ex*. Une affaire en or.

■ **Gangs à gogo**
Vous avez une Xbox ou un PC, et les fans de PS2 vous bassinent depuis six mois avec leur *GTA San Andreas*? L'heure de la revanche a sonné ! Les versions Xbox et PC sortent le 10 juin. Certes, les PS2-maniaques vont vous chambrier : ils ont eu le temps de finir 15 fois le jeu. Mais, comme pour *GTA 3* et *GTA Vice City*, vous pourrez toujours rétorquer que c'est plus joli et un peu moins buggé sur votre bécane. Na !

Pro Cycling Manager

Entre pédales et pédalo.



Innovation la plus visible : le nouveau moteur graphique a été dopé pour donner davantage de vie au peloton.

L'été arrive bientôt et, avec lui, la sempiternelle Grande Boucle qui scotche chaque année bon nombre de Français à leur téléviseur au cours du mois de juillet. Ah, quel bonheur de voir ces épilés du mollet suer comme des Allemands au camping de Palavas, alors que nous restons, peinauds, vautrés sur un canapé à siroter du jus d'anis fermenté ! Pour prolonger ce doux plaisir, le cinquième volet de la série phare en matière de gestion cycliste, *Pro Cycling Manager*, sort prochainement. Avec ses 1 500 coureurs

réels, ses 43 équipes officielles, les courses de l'UCI Pro Tour et la possibilité de se confronter à 19 autres managers via Internet, nul doute que cette version ravira les fondus du braquet.

■ Sur PC.
Sortie : 30 juin.



Il est aussi possible de créer ses propres étapes.

SCAAR



SQUADRA CORSE ALFA ROMEO

Le challenge est en vous !



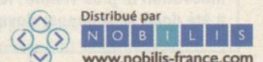
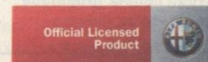
www.pegi.info



www.blackbeangames.com



RenderWare



Published by Black Bean. © 2005 Lago srl. Developed by Milestone. All rights reserved. "All Alfa Romeo cars, car parts, car names, brands and associated imagery featured in this game are intellectual property rights including trademarks and/or copyrighted materials of Fiat Auto S.p.A. All Rights Reserved". All other trademarks are property of the respective owner and are used under permission.



newwedesign

Vous savez que votre voiture est performante.
Vous savez qu'elle a tout ce qu'il faut pour gagner.
Mais vous, avez-vous les qualités nécessaires ?
Avez-vous la vision, l'habileté, la concentration
et la maîtrise suffisantes pour réussir ?

Si vous ne les avez pas... alors la voiture ne suffira pas !



À VENIR

■ Deux fois moins sérieux
On commençait à douter du sérieux de Croteam, au boulot sur *Serious Sam 2* depuis plus de deux ans. Les Croates livrent enfin quelques infos sur la suite de leur FPS vraiment barré. Toujours aussi délirant, ce jeu d'action, prévu sur PC et Xbox, vous permettra de démolir monstres ridicules et vastes décors à l'aide de dix véhicules et d'armes aussi farfelues qu'un lance-perroquets explosif ! Voilà qui devrait trancher avec le premier degré de la plupart des jeux de tir actuels.



■ Faut qu'ça glisse
Quatrième descente pour la meilleure licence de sports de glisse sur consoles. *SSX4* revient faire crisser la poudreuse, en suivant la piste tracée par ses aînés. Pas de grosses innovations, donc, si ce n'est l'apparition d'un mode Carrière offrant un véritable système de points de compétence à gagner si l'on termine les courses en tête. Malheureusement, les modes online sont toujours absents.



CRÉATEUR DU MOIS

Jeux Vidéo Magazine vous ouvre les portes des faiseurs de rêves du jeu vidéo.



Lorne Lanning

Nationalité : américaine

Célèbre pour : *L'Odyssée d'Abe*, *L'Odyssée de Munch*, *La Fureur de l'Étranger*

Travaille sur : des projets de films d'animation

Redéployer ses ailes

Les jeux *Oddworld*, c'est fini. Lorne Lanning a annoncé il y a quelques semaines sa décision d'arrêter de créer des jeux et de retourner à ses premières amours : le cinéma. Ce marginal, à la fois mystique, altermondialiste et écolo, avait un projet. Celui de raconter une saga en cinq épisodes à travers laquelle il ferait passer de nombreux messages politiques avec humour et inventivité. Abe est ainsi né en 1997. En seulement trois jeux, cet anti-héros a dénoncé l'esclavage, l'industrialisation, la pollution, l'exploitation du tiers-monde ou encore la globalisation. Seulement voilà, Lorne a été victime du système qu'il décriait. D'abord "racheté" par Microsoft qui voulait profiter de son génie pour la sortie de la

Xbox, Lorne a été contraint de limiter son *Odyssée de Munch* à un jeu de plate-forme assez classique, alors que son projet était bien plus riche. Lâché ensuite par la firme de Bill Gates, il se réfugie chez Electronic Arts et sort une *Fureur de l'Étranger* qui sera son épitaphe ludique. Car après son premier titre, Lorne s'est trouvé confronté aux pressions des éditeurs. Ces derniers finançant les jeux, ils exigent des dates de sortie incompatibles avec les projets complexes du génie, et veulent même en contrôler le contenu jusqu'à en brider l'aspect créatif. C'en

est trop pour Lorne qui, épris de liberté, a décidé de faire passer ses messages par le biais d'un autre média : le film, à son avis plus réceptif aux idées originales. L'univers *Oddworld* pourrait ainsi se retrouver sur grand ou petit écran. Tu nous manqueras, Lorne. Et nous sommes impatients de suivre tes prochaines œuvres.



Earth 2160

La guerre des mondes change de planète.

Oubliées les années 50 ! La saga *Earth* goûte aux joies de la modernité en même temps qu'elle change de monde. Loin de la Terre, ravagée dans le précédent volet, et de la Lune, explorée dans l'extension de ce même épisode, *Earth 2160* atterrit sans douceur sur Mars. Le débarquement sur la planète rouge s'accompagne de l'apparition d'une faction autochtone, bien décidée à ne pas laisser la Corporation lunaire, la Dynastie eurasienne et les États-Unis civilisés (paradoxal ?) s'implanter sur son sol. Un RTS sans grande surprise, qui brille toutefois par sa réalisation impressionnante. Mais le meilleur atout de ce titre, c'est son univers futuriste, qui dépaysera agréablement les amateurs du genre, traditionnellement gavés de mondes médiévaux-fantastiques. ■ Sur PC. Sortie : août.



Il devrait être possible de prendre le contrôle de n'importe quelle unité, et de guerroyer avec en vue subjective, comme dans un vrai FPS.



Techniquement, on sent bien le changement de décennie. La 3D est superbe, bien que l'univers soit moins avenant que celui des RTS médiévaux-fantastiques.

“Il n'y a plus aucun doute : Saddam Hussein détient des armes de destruction massives.”

Dick Cheney, Secrétaire à la défense USA, 26 Août 2002



Conspiracy

Armes de Destruction massives

**NE CROYEZ EN RIEN...
NE FAITES CONFIANCE À PERSONNE...**



**LEVEZ LE SECRET-DÉFENSE SUR
WWW.CONSPIRACY-LEJEU.COM**



JUIN 2005



PlayStation 2



www.pegi.info

Killer 7

Le nouveau titre de Capcom innove. Explications avec son producteur.

Stupéfiant ! C'est le mot qui vient à l'esprit lorsque vous essayez pour la première fois à *Killer 7*.

Imaginez un jeu dans lequel vous incarnez un vieil homme paralysé, cloué dans un fauteuil roulant. Imaginez ensuite que cet individu, assassin hors pair, soit un schizophrène abritant sous son crâne sept autres personnalités chargées de faire le sale boulot à sa place. Imaginez enfin un complot à l'échelle planétaire, où des mutants terroristes arbo-

rant un étrange rictus menacent de réduire en poussière un pays tout entier. Ce n'est là qu'un avant-goût de cet incroyable scénario, plus barré encore qu'il en a l'air, et qui mixe sans complexes diverses influences comme les univers de Quentin Tarantino ou bien de David Cronenberg.

AU SERVICE de la narration, on découvre un style graphique assez déroutant et, surtout, une jouabilité totalement inattendue. Lors des déplacements, vous ne contrôlez pas vraiment votre

personnage. Celui-ci se déplace le long d'une trajectoire prédéfinie : il ne peut ainsi qu'avancer ou faire demi-tour. Face à ses ennemis, il dégaine, mais on contrôle uniquement la visée. Pas question ici d'esquiver ou bien de se mettre à couvert.

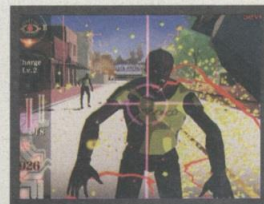
DERNIER DÉLIRE, si vous estimez qu'une des autres personnalités serait mieux adaptée que celle que vous avez choisie pour faire face à la situation, vous pouvez en changer au beau milieu d'une fusillade. Surprenant !



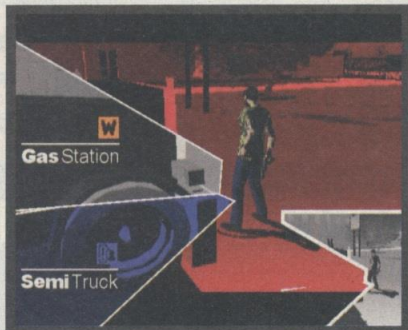
Pour dialoguer avec les morts, Kaede s'ouvre les veines et fait jaillir son sang. Pas franchement plaisant !



Cet individu très "bondage" vous livrera régulièrement des indices.



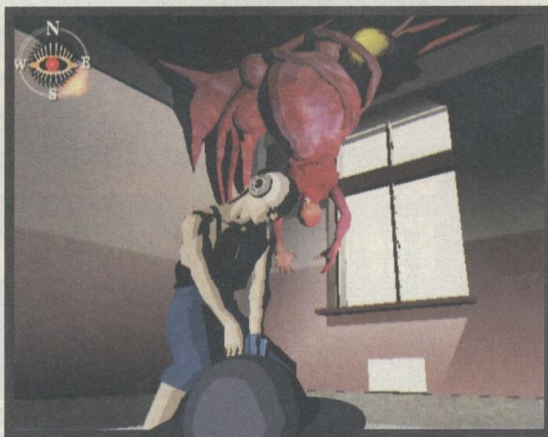
Rassurez-vous : les séquences de tir sont très réussies.



Votre trajectoire est prédéfinie. Vous choisissez la direction à prendre exclusivement aux intersections. Déroutant !

"Un jeu artistique"

Le producteur de *Killer 7*, Hiroyuki Kobayashi, a déjà travaillé sur des titres Capcom tels que *Devil May Cry* et *Resident Evil 2*.



Les ennemis, eux, sont plus inquiétants les uns que les autres.

JVM: En quelques mots, quel est le concept étrange de ce *Killer 7* ?

Hiroyuki Kobayashi: C'est un jeu artistique comme aucun n'a jamais été fait, avec une histoire surprenante. Voyez-le comme une pochette-surprise remplie de personnages originaux.

JVM: Pourquoi avoir choisi ce système de "trajectoire fixe" ?

H.K.: Il y a un malentendu sur *Killer 7*. Ce n'est pas un jeu d'action mais un jeu d'aventure. On choisit donc son chemin pour aller d'un endroit à l'autre, et, pendant les déplacements, les phases de tir interviennent.

JVM: Tout ce sang, la vulgarité de certaines répliques... Vous ne craignez pas que cela pose des problèmes ?

H.K.: Des problèmes ? C'est le jeu dans son ensemble qui en posera, mais nous en sommes conscients. Ce n'est pas un titre pour les enfants. On voulait faire plaisir aux joueurs adultes, c'est pourquoi dialogues et action conservent ce ton de série B.

Premières impressions

Une fois le concept de Killer 7 exposé par son auteur, il était temps de l'essayer...

Dans un monde vidéoludique où la plupart des développeurs misent sur la connivence et la familiarité des éléments rencontrés avec le vécu du joueur, *Killer 7* réussit l'exploit de nous plonger dans un univers aussi dense que déroutant.

Les premiers dialogues confirment nos impressions : ce jeu a visiblement été conçu par un psychopathe ! Sans dévoiler complètement la trame de l'histoire, disons que vous devez lutter contre une organisation terroriste qui transforme les êtres humains en créatures explosives : des mutants arborant un hideux rictus nommés "Heaven Smile" ("sourire paradisiaque", mouais...). Votre boulot consiste à écumer chacun

des niveaux à la recherche des chefs de cette organisation et à les neutraliser. Vous visitez ainsi divers lieux pour dialoguer avec fantômes et autres revenants qui vous renseignent à leur manière (pas toujours très catholique...). De façon surprenante, les déplacements suivent un chemin prédéfini.

LE DÉROULEMENT de l'enquête est entrecoupé de phases de tir joliment réalisées, au cours desquelles vous allez essayer de blesser un maximum de vos adversaires pour faire jaillir des flots d'hémoglobine. Outre le fait que ça défoule, ce stock de sang ainsi récupéré est employé pour améliorer les caractéristiques du tueur que vous maniez. Doté d'une apparence, d'une attitude et d'une arme différentes,

chacun des sept personnages a son charme. Entre la petite frappe en chemise hawaïenne, le gamin aux yeux bandés et le black en costard, on dispose d'un arsenal de tueurs relativement étendu.

COMMENT ces assassins professionnels en sont arrivés à lutter contre les terroristes ? Pourquoi sont-ils au service d'un vieil homme en fauteuil roulant ? Les réponses à ces questions se trouvent dans le scénario alambiqué de *Killer 7*. Quant à savoir si cet ensemble complexe séduira autrement que par son graphisme, vous le saurez dans un prochain numéro de *JVM*. Non mais, c'est vrai quoi, nous aussi, on est des rois du suspense !

■ **Reyda Seddiki**

■ **Sur NGC et PS2.**

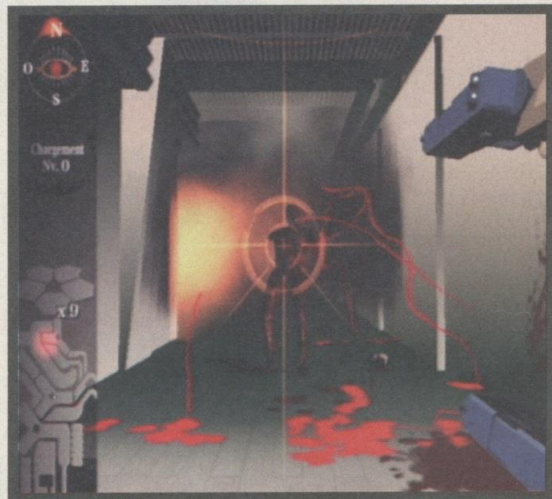
■ **Sortie : le 15 juillet 2005.**



Les énigmes, plutôt classiques, freinent votre progression.



Certains textes et dialogues font froid dans le dos.



Les combats sont très sanglants, et parfois aussi grotesques que les dialogues. Ce n'est vraiment pas pour les enfants !



En utilisant le stick analogique, vous vous orientez ou agissez avec l'environnement. Les choix possibles sont isolés dans des zones polygonales de couleur. Simple mais perturbant.



Il est bien stressant de devoir recharger en plein combat ! D'autant que les adversaires sont, eux aussi, d'impitoyables tueurs.

C'EST NET

■ **La ferme !**
Depuis qu'il est adjudant dans *WoW*, Éric est encore plus dissipé que d'habitude. C'est donc sous la menace qu'il nous oblige à dévoiler le secret de sa réussite : www.thottbot.com. Ce site révèle toutes les infos dont vous avez besoin pour devenir au moins sergent-chef !

■ **Célébrité**
Dans la catégorie "J'aurai voulu être Fabien Pellegrini", c'est Laurent qui gagne ce mois-ci avec son adresse www.OrdiGamers.com dédié aux jeux PC. On trouve notamment au sommaire du test, de l'actu, des démos et des et astuces des meilleurs titres PC du moment. Cependant, le site venant de démarrer, certaines rubriques sont encore un peu vides.

■ **Ça se discute**
Chol Chol n'est pas le nom du toutou d'Alex dans *Nintendogs*, mais le pseudo d'un modérateur du site <http://horizons.websanslimit.net/phpBB2/index.php>. Ce forum permet aux passionnés d'échanger des idées de projets de jeux amateurs (réalisés avec RPG Maker, voir *JVM n° 52*). L'ambiance y est conviviale.

Continuez à envoyer vos suggestions de sites ou votre travail personnel à : axel.belliard@futurenet.fr

LE SITE DU MOIS *Nous avons écumé l'océan Internet pour vous pêcher le poisson rare, le site à aller voir d'urgence.*

Pas si fantaisiste que ça !



Fait rare pour un site dédié aux *Final Fantasy*, on n'est pas inondé de pubs à deux balles. Pourvu que ça dure !

Dans la vie, il n'y a pas que *World of Warcraft*. En matière de jeu de rôle, il existe même une référence encore plus célèbre : les *Final Fantasy*. Parmi les sites qui leur sont dédiés, *Final Fantasy Dream* est l'un des plus abouti. Entièrement en français, celui-ci propose un grand nombre d'infos et d'astuces sur la saga *FF*, avec illustrations, vidéos et même des musiques à télécharger. Une partie "encyclopédie" permet de comprendre les origines de certains personnages,

souvent issus de la mythologie. L'actualité d'autres RPG japonais, comme *Grandia* ou *Kingdom Hearts*, est aussi suivie. Bref, voilà un site riche que les fans du genre se doivent de ranger parmi leurs favoris, d'autant que le design est très réussi et que la navigation y est très confortable. On regrette juste l'absence de quelques épisodes dont le très attendu *FF XII*, mais ce défaut – sans doute passager – ne doit pas vous empêcher d'aller sur le site www.ffdream.com.

Battlefield 2

La guerre moderne se joue en ligne.

Annoncé, retardé, décalé, *Battlefield 2* a su se faire attendre. En développement depuis de longues années, l'ultime MMOFPS, le jeu d'action en ligne qui devait donner aux pacifistes les plus convaincus l'envie de s'engager, débarque enfin. Vues les possibilités déjà offertes par la bêta, l'attente en valait la peine. Hymne au combat moderne, cette ambitieuse production vous envoie au feu, vous, troufion de base, sur des cartes monstrueusement vastes. Et si votre fusil vous paraît trop léger pour triompher, prenez le contrôle de tout ce qui traîne : avions de chasse, hélicoptères ou pièces d'artillerie.

■ **Sur PC. Sortie : 23 juin.**



Furieux à mitrailleuse, conducteur de tank, pilote de chasseur... *Battlefield 2* vous laisse le choix des armes et le droit d'en changer !



Marre de jouer au soldat ? Planifiez l'assaut avec le mode Commandeur.



LE 30 JUIN SUR PC !

Pro Cycling Manager

Mélangeant parfaitement simulation et jeu de management, Cycling Manager est considéré comme l'un des meilleurs jeux vidéo de sport. Il revient en force avec un nouvel opus qui fera date : **Pro Cycling Manager**.

Bénéficiant de superbes graphismes et de nombreuses nouveautés, **Pro Cycling Manager** vous permet de prendre la tête des plus grandes équipes du moment et de participer aux plus prestigieuses des compétitions internationales.

Etes vous prêt à vivre une saison d'anthologie ?

Départ le 30 juin 2005 !



la meilleure façon de jouer !



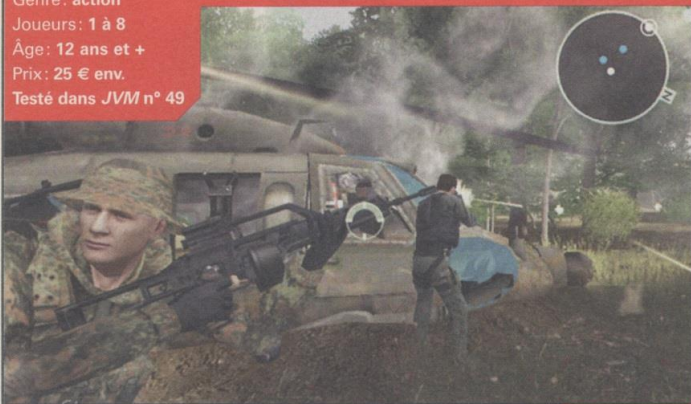
Toutes les infos et la communauté sont sur WWW.CYCLING-MANAGER.COM

Budget

Le meilleur du jeu vidéo à prix réduit.

Support: Xbox
Genre: action
Joueurs: 1 à 8
Âge: 12 ans et +
Prix: 25 € env.
Testé dans *JVM* n° 49

Ghost Recon 2



Ghost Recon 2 charge à petit prix. Un bon jeu, pas indispensable mais bien fait, et doté d'un excellent mode multi en coopération.

15/20

Support: PC
Genre: aventure
Joueur: 1
Âge: 16 ans et +
Prix: 20 € env.
Testé dans *JVM* n° 37

In Memoriam + La 13^e Victime



In Memoriam, exceptionnel jeu d'aventure novateur, sort avec son excellente extension. Si vous ne vous étiez pas déjà rués dessus, foncez!

17/20

Support: PC
Genre: gestion
Joueur: 1
Âge: tous publics
Prix: 30 € env.
Testé dans *JVM* n° 49

Football Manager 2005



Chez *JVM*, on aime le foot, même s'il s'agit de faire le tri sur un tableau Excel. *Football Manager* est LA référence en matière de gestion de club.

18/20

Support: PS2, Xbox
Genre: sport
Joueurs: 1 à 4
Âge: tous publics
Prix: 20 € env.
Testé dans *JVM* n° 51

ESPN NHL 2K5

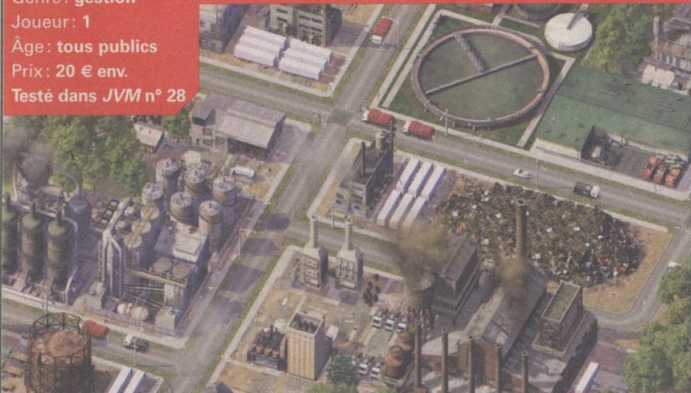


Le meilleur jeu de hockey disponible sur console voit son (déjà petit) prix fondre! À noter, le très bon *ESPN NBA 2K5* (basket) baisse aussi.

17/20

Support: PC
Genre: gestion
Joueur: 1
Âge: tous publics
Prix: 20 € env.
Testé dans *JVM* n° 28

Sim City 4

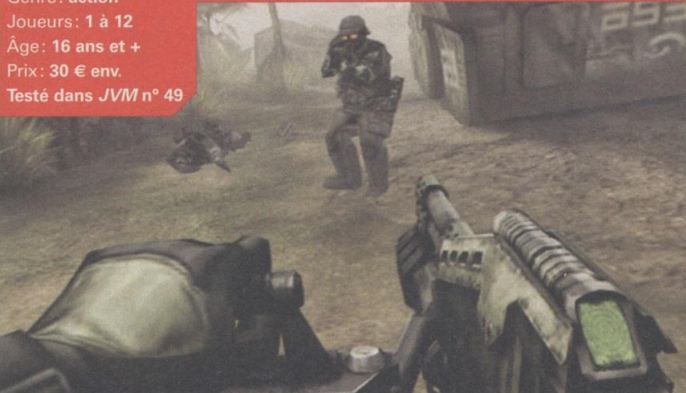


Rome ne s'est pas faite en un jour, la baisse de prix de l'ultime jeu de gestion urbain non plus. Beau et très complet, *Sim City 4* reste excellent.

17/20

Support: PS2
Genre: action
Joueurs: 1 à 12
Âge: 16 ans et +
Prix: 30 € env.
Testé dans *JVM* n° 49

Killzone



Killzone conservera-t-il longtemps son titre de meilleur FPS sur PS2? Pour parvenir à égaler sa monumentale réalisation, il y a du boulot.

16/20

L'ESPION

PLANNING DES SORTIES

Les dates de sortie des jeux les plus attendus par les joueurs.

Jeux Vidéo Magazine

Les dates de sortie mentionnées ci-dessous sont fournies par les éditeurs de jeux et sont susceptibles de changer.

■ Mariage

Le fabricant de jouets Bandai et l'éditeur de jeux Namco (créateur du célèbre *Pac-Man*) viennent de fusionner. Cette opération vise à faire face aux enjeux financiers de plus en plus lourds en création de jeux vidéo. Namco apporte son savoir-faire et Bandai sa maîtrise des aspects marketing ainsi que des licences fortes comme *Dragon Ball Z*.

■ Divorce

Valve et Vivendi, c'est fini. Dès septembre, le développeur des *Half-Life* (et donc des *Counter-Strike*) assurera tout seul la commercialisation de l'extension PC de *Half-Life 2: Aftermath*, sans doute via le serveur Steam. Pour la version Xbox de *Half-Life 2*, avis aux éditeurs désireux de bosser avec un studio aussi talentueux que têtù !

■ Deuil

Codemasters n'aura pas de stand à l'E3, pourtant le plus grand salon de jeux vidéo au monde. Cette absence est vu comme un signe de mauvaise santé de l'éditeur des *Toca* et *Colin McRae Rally*. Officiellement, il se concentrerait sur la signature de développeurs talentueux.

PLAYSTATION 2		
Nom du jeu	Genre	Sortie
187 : Ride or Die	action	30 juin
24 The Game	action/aventure	fin 2005
Conflict : Global Terror	action/tactique	septembre
Destroy All Humans	action/aventure	24 juin
Fahrenheit	aventure	septembre
Far Cry Instincts	FPS	fin 2005
Final Fantasy XII	RPG	fin 2005
Gauntlet Seven Sorrows	action/aventure	fin 2005
God of War	action/aventure	23 juin
Hitman : Blood Money	action/infiltration	automne
Killer 7	action	juillet
Le Parrain	action/aventure	fin 2005
Les 4 Fantastiques	action/aventure	1 ^{er} juillet
Les Chevaliers du Zodiaque	combat	1 ^{er} juillet
Medal of Honor : Les Faucons de guerre	FPS	16 juin
Mortal Kombat Shaolin Monks	combat	octobre
Rainbow Six 4	action/tactique	septembre
S.C.A.R.	course	17 juin
Scarface	action/aventure	2006
Shadow of the Colossus (Ico 2)	action/aventure	fin 2005
Singstar Pop	musique	13 juillet
Soul Calibur III	combat	fin 2005
Starcraft Ghost	action/infiltration	fin 2005
Tekken 5	combat	été 2005
The Suffering : Ties That Blind	action	fin 2005
Worms 4 : Mayhem	action/tactique	28 juillet

XBOX		
Nom du jeu	Genre	Sortie
187 : Ride or Die	action	30 juin
Burnout Revenge	course	septembre
Conflict : Global Terror	action/tactique	septembre
Conker : Live and Uncut	action	24 juin
Destroy All Humans	action/aventure	24 juin
Dreamfall : The Longest Journey	aventure	automne
Fahrenheit	aventure	septembre
Gauntlet Seven Sorrows	action/aventure	fin 2005
GTA San Andreas	action	10 juin
Half-Life 2	FPS	été
Kameo : Elements of Power	action/aventure	fin 2005
King Kong	action	fin 2005
Le Parrain	action/aventure	fin 2005
Les 4 Fantastiques	action/aventure	1 ^{er} juillet
Mortal Kombat Shaolin Monks	combat	octobre
S.C.A.R.	course	17 juin
Scarface	action/aventure	fin 2005
Starcraft Ghost	action/infiltration	fin 2005
Starship Troopers	FPS	fin 2005
The Suffering : Ties That Blind	action	fin 2005
TimeShift	FPS	octobre
Total Overdose	action	septembre
Ultimate SpiderMan	action	fin 2005
Worms 4 : Mayhem	action/tactique	28 juillet
X-Men Legends 2	action	fin 2005

GAMECUBE		
Nom du jeu	Genre	Sortie
Advance Wars Under Fire	stratégie	été
Batman Begins	action/aventure	23 juin
Charlie et la chocolaterie	action/aventure	août
Fire Emblem	RPG	automne
Geist	FPS	automne
Hulk 2	action	été
Killer 7	action	24 juin
Les 4 Fantastiques	action	1 ^{er} juillet
Mario 128	plate-forme	fin 2005
Medal of Honor : Les Faucons de guerre	FPS	16 juin
Prince of Persia 3	action/aventure	fin 2005
Rainbow Six 4	action/tactique	septembre
Spartan : Total Warrior	action	septembre
Starcraft Ghost	action/infiltration	fin 2005
The Legend of Zelda GC	action/aventure	fin 2005
Ultimate Spider-Man	action	fin 2005
X-Men Legends 2	action	fin 2005

PC		
Nom du jeu	Genre	Sortie
187 : Ride or Die	action	30 juin
Age of Empires III	RTS	fin 2005
Battlefield 2	FPS	23 juin
Black and White 2	gestion	été
BloodRayne 2	action	27 mai
Call of Duty 2	FPS	fin 2005
Dreamfall : The Longest Journey	aventure	un jour !
Duke Nukem Forever	FPS	fin 2005
Dungeon Siege II	action/aventure	septembre
F.E.A.R.	FPS	été
Fahrenheit	aventure	septembre
Fallout 3	RPG	hiver
Gauntlet Seven Sorrows	action/aventure	fin 2005
GTA San Andreas	action	10 juin
Hellgate London	FPS/rôle	2006
Heroes of Might and Magic V	stratégie	début 2006
Le Parrain	action/aventure	fin 2005
Les 4 Fantastiques	action/aventure	1 ^{er} juillet
Myst V : End of Ages	aventure	automne
Operation Flashpoint 2	FPS tactique	fin 2005
Phantasy Star Universe	RPG online	2006
Pro Cycling Manager	gestion	15 juin
Quake IV	FPS	fin 2005
Rise and Fall : Civilizations at War	RTS	fin 2005
S.C.A.R.	course	17 juin
Sacred Underworld	RPG	15 mai
TALKER	FPS	2006
Star Wars : Empire at War	RTS	automne
Starship Troopers	FPS	septembre
The Elder Scrolls IV : Oblivion	RPG	2006
The Suffering : Ties That Blind	action	fin 2005
TimeShift	FPS	octobre
Total Overdose	action	septembre
Unreal III	FPS	fin 2005
Worms 4 : Mayhem	action/tactique	28 juillet
X3 : Reunion	gestion	fin 2005

Lexique : un FPS est un jeu de tir à la première personne, un RPG est un jeu de rôle, et un RTS, un jeu de stratégie en temps réel.

DVD

1^{er} juin

• *Le Jour le plus long*

6 mai

• *Bridget Jones: L'Âge de raison*

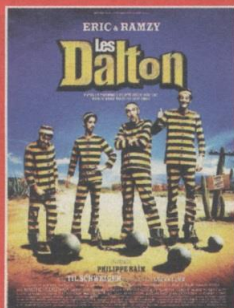


7 mai

• *Dune*
• *Innocence: Ghost in the Shell 2*

8 mai

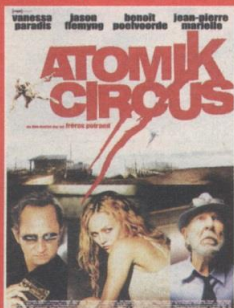
• *Les Dalton*



• *Tron*

9 mai

• *Atomik Circus, le retour de James Bataille*



15 mai

• *Ocean's Twelve*

29 mai

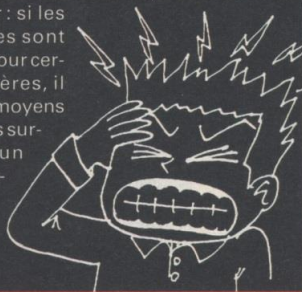
• *The Girl Next Door*

AGENDA Les dates importantes mises en images

À vos stylets!

■ Certains se plaignent déjà de maux de ventre, d'autres ont arrêté de jouer pour réviser, mais personne ne pourra reculer sous peine d'être recalé. Pour des milliers de lycéens, les épreuves du bac démarrent ce jour par la philo. *JVM* n'a qu'un conseil à leur donner : si les calculatrices sont prohibées pour certaines matières, il y a d'autres moyens de berner les surveillants : un certain picto-chat.

À bon entendeur, bon bac!



Rengagez-vous!

■ Sur le déclin depuis quelques volets, la saga *Medal of Honor* reprend du poil de la bête avec les *Faucons de guerre*. Nouvelle jouabilité, scénario moins scripté... En attendant le test le mois prochain, *JVM* délivre ses premières impressions avec la preview (p. 139).



La tornade à moustaches

■ Il a retourné la tête de Vincent qui, du coup, lui a donné une excellente note (17/20). Avec *Wario Ware Twisted*, vous ne toucherez plus votre GBA comme avant. Mais n'oubliez pas votre compagne pour autant...



Pou pou pi dou!

■ Pour la première fois depuis quatre mois, Éric ne sera pas sur *WoW* ce soir-là. Et pour cause, son chanteur préféré a choisi une scène parisienne (Bercy) pour exhiber son nouveau maquillage à base de craie et de crayons de couleur. Mais Marilyn Manson, le doudou préféré des enfants, n'est pas uniquement un phénomène de foire : il chante bien. La preuve, certains éditeurs de jeux ont choisi ses titres pour pulser la bande-son de leurs hits (*Midnight Club 3*, *GTA San Andreas*, *Cold Fear*, *Singstar Pop*).



Bat-événement

■ C'est en ce jour que la chauve-souris a décidé de sortir de sa bat-cave pour se montrer sur les grands écrans français. *Batman Begins* nous raconte l'adolescence agitée de Bruce Wayne et les raisons qui l'ont poussé à devenir un justicier. Le jeu, lui, sort le 23 juin.

Faites du bruit!

■ Depuis 1982, c'est le rendez-vous annuel d'une fête populaire, celle de la musique. Alors profitez-en, ce jour-là, vous pouvez jouer sous les fenêtres de vos voisins en toute impunité. Sortez les guitares, batteries, casseroles, tapez sur les poubelles, bref, éclatez-vous!

Jeux Vidéo Magazine n° 56

■ *Tekken 5*, *God of War*, *Nintendogs*... ajoutez à ces tests un bon gros dossier sur le salon de l'E3 que nous vous préparons aux petits oignons, et vous obtiendrez à peu de choses près, le contenu du prochain numéro de *JVM*. C'est pas beau ça?

Juin

01

02

03

04

05

06

07

08

09

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

Restez Zen

Pack Télévision + Haut Débit
on l'installe pour vous

3 mois
d'essai libre⁽¹⁾



Pack NOOS : votre garantie de sérénité

Avec le Pack Noos, vous bénéficiez du Haut Débit 1 Méga et des 100 plus belles chaînes du câble et du satellite !

Détente absolue, les options Sécurité internet et Contrôle parental sont incluses et toutes les chaînes cinéma sont offertes pendant 6 mois⁽²⁾

Et en plus :

- votre installation et la démonstration par un professionnel sont offertes⁽³⁾
- votre SAV est assuré en 72h⁽⁴⁾, en cas de problème, un spécialiste se déplace à domicile

Et tous les avantages de ce pack à 35€/mois pendant 1 AN⁽⁵⁾

Offre promotionnelle aussi disponible avec Noos tv + 4 Méga (40 € / mois) ou Noos tv + 10 Méga (45 € / mois).

(1) Possibilité de résilier exceptionnellement, par lettre recommandée avec accusé de réception, envoyée au plus tard dans les 10 jours avant la fin des 3 mois suivant la date de raccordement. Aucune somme ne sera remboursée. (2) Le mois en cours de l'installation + 5 mois. (3) Hors frais d'activation (29,90€) et hors dépôt de garantie (75€). (4) Sauf panne imputable au client. Délai à compter de la prise en charge de votre appel et selon disponibilité. Hors coût de la communication au service client (0,34€/min depuis un poste fixe). (5) Offre et tarifs TTC valables pour toute nouvelle souscription simultanée à Noostv Magic et à Noosnet du 11/04/05 au 30/06/05. Durée minimum d'abonnement de 12 mois. Pendant le mois en cours de l'installation + 11 mois : Noostvnet 1 mega est à 35€/mois, Noostvnet 4 mega à 40€/mois et Noostvnet 10 mega à 45€/mois. Vitesse nominale maximum descendante. Disponibilité du 10 mega selon localisation géographique. Le modem est mis à disposition gratuitement durant toute la durée de l'abonnement. Les options Sécurité internet et Contrôle parental sont incluses, à la demande, dans les Packs. A l'issue de la promotion, les tarifs des packs Noostvnet 1 mega, 4 mega et 10 mega, passent respectivement à 44,80€/mois, 49,80€/mois, et 54,80€/mois et les options Sécurité internet et Contrôle parental sont facturées respectivement à 5€/mois et 2€/mois. Offre non cumulable avec d'autres promotions en cours. Offre disponible sur certains réseaux Noos.

0 826 020 991
noos.fr

il y a quelque chose de magique entre nous

noos

SONNERIES

TELECHARGER Toutes les explications en bas de cette page! ECOUTER + DE CHOIX

RECHERCHER Nous avons plus de 5000 sonneries! Si vous n'avez pas trouvé la vôtre dans cette page, cherchez-la dans notre catalogue!

Précédente toutes les sonneries, cliquez sur les versions versions (une sonnerie + dans la liste ci-contre est disponible en plusieurs versions) et les télécharger: TEL: 0899 706 400

Rechercher par nom: TEL: 0899 706 400

ALERTES SMS (MINIS) Une sonnerie signalée par M existe aussi en plusieurs versions

Recherche par thème: Chaque thème a un code signalé dans la liste, vous pouvez l'utiliser pour rechercher une sonnerie dans un thème.

NOUS QUALITE! Nos sonneries sont automatiquement téléchargées dans la meilleure qualité possible pour votre mobile; mono, polyphonique jusqu'à 40 tons, HiFi...

RECHERCHER 8 0 0 1 1 1 1

03 RAP, RNB 03 Bonnie and Clyde M 55305

RAP, RNB (suite) Rap yourself M 55215

113 foot la merde M 5604

Ma philosophie M 55269

Bye bye M 53689

Mon son M 55286

7 days M 54683

My band M 53795

Always on time M 5581

N°1 dans ma ville M 53299

Another day in paradise M 56083

Obsession si est amon M 54232

Art of rue M 55607

Only you M 52732

Am summm M 54580

Out of touch M 55277

Avant de partir M 52187

Oye mi canto M 52540

Avant de partir M 52187

P.I.M.P. M 54992

Avant de partir M 52187

Parle-moi M 53557

Baby boy M 53068

Parle-moi M 53557

Baby cakes M 52398

Parle-moi M 53557

Bad boys de Marseille M 55945

Parle-moi M 53557

Bad intentions M 55606

Parle-moi M 53557

Badaboom M 53553

Parle-moi M 53557

Beautiful M 54511

Parle-moi M 53557

Belly dance M 54511

Parle-moi M 53557

Besunce breakdown M 56612

Parle-moi M 53557

Big Poppa M 53902

Parle-moi M 53557

Break ya neck M 54378

Parle-moi M 53557

Bye bye M 52447

Parle-moi M 53557

California love M 54245

Parle-moi M 53557

Candy shop M 54589

Parle-moi M 53557

Cargo de nuit 2005 M 52680

Parle-moi M 53557

Caught up M 55262

Parle-moi M 53557

Ce mec ne lâche pas l'affaire M 52568

Parle-moi M 53557

Changes M 54247

Parle-moi M 53557

Charisme M 52606

Parle-moi M 53557

Coeur de pierre M 52615

Parle-moi M 53557

Comme un fils M 52328

Parle-moi M 53557

Crazy M 52202

Parle-moi M 53557

Crazy in love M 54643

Parle-moi M 53557

D'amour ou d'amitié M 52662

Parle-moi M 53557

Dilemma M 55917

Parle-moi M 53557

Donna M 52446

Parle-moi M 53557

Donne-moi du real M 52769

Parle-moi M 53557

Dr. Hannibal M 54123

Parle-moi M 53557

Drop it like it's hot M 52553

Parle-moi M 53557

Dr. Dre aux larmes M 56080

Parle-moi M 53557

Zone internationale M 52331

Zone internationale M 52331

Zone internationale M 52331

Zone internationale M 52331

Zone internationale M 52331

Zone internationale M 52331

Zone internationale M 52331

Zone internationale M 52331

Zone internationale M 52331

Zone internationale M 52331

Zone internationale M 52331

Zone internationale M 52331

Zone internationale M 52331

Zone internationale M 52331

Zone internationale M 52331

Zone internationale M 52331

Zone internationale M 52331

Zone internationale M 52331

Zone internationale M 52331

Zone internationale M 52331

Zone internationale M 52331

Zone internationale M 52331

Zone internationale M 52331

Zone internationale M 52331

Zone internationale M 52331

Zone internationale M 52331

Zone internationale M 52331

Zone internationale M 52331

Zone internationale M 52331

Zone internationale M 52331

Zone internationale M 52331

Zone internationale M 52331

Zone internationale M 52331

Zone internationale M 52331

Zone internationale M 52331

Zone internationale M 52331

Zone internationale M 52331

Zone internationale M 52331

Zone internationale M 52331

Zone internationale M 52331

POP, ROCK (suite) Nothing else matters M 54135

VARIÉTÉS (suite) Eric's l'histoire M 55285

DANCE (suite) Barbie Girl M 56114

ROCK FRANÇAIS A chaque seconde M 52056

RAÏ, ORIENTAL A vava inouva M 55318

CINÉ, TV (suite) Gundam wing M 54242

ROCK FRANÇAIS (suite) Les fils M 52617

ZOUK, REGGAE 1er gaou M 56485

CINÉ, TV (suite) La vérité si je mens M 56740

ROCK FRANÇAIS (suite) Les fils M 52617

ZOUK, REGGAE 1er gaou M 56485

CINÉ, TV (suite) La vérité si je mens M 56740

ROCK FRANÇAIS (suite) Les fils M 52617

ZOUK, REGGAE 1er gaou M 56485

CINÉ, TV (suite) La vérité si je mens M 56740

ROCK FRANÇAIS (suite) Les fils M 52617

ZOUK, REGGAE 1er gaou M 56485

CINÉ, TV (suite) La vérité si je mens M 56740

ROCK FRANÇAIS (suite) Les fils M 52617

ZOUK, REGGAE 1er gaou M 56485

CINÉ, TV (suite) La vérité si je mens M 56740

ROCK FRANÇAIS (suite) Les fils M 52617

ZOUK, REGGAE 1er gaou M 56485

CINÉ, TV (suite) La vérité si je mens M 56740

ROCK FRANÇAIS (suite) Les fils M 52617

ZOUK, REGGAE 1er gaou M 56485

CINÉ, TV (suite) La vérité si je mens M 56740

BRUITAGES HIFI

TELECHARGER Toutes les explications à droite! ECOUTER + DE CHOIX

Boite à bébéeh M 66122

Voix 'Appel à toutes les unités' 6698

Personnalisez VRAIMENT ALCATEL BENO BLACKBERRY

44063 Rayman Bowling + SPORTS SMS-SPORT au 71111	44099 L'Age de Glace Skater + SPORTS SMS-SPORT au 71111	44052 Vans Skate & Slam + SPORTS SMS-SPORT au 71111	44051 2004 Real Foot + SPORTS SMS-SPORT au 71111	44053 Vilay Pro Golf + SPORTS SMS-SPORT au 71111	44082 Pro Bowling + SPORTS SMS-SPORT au 71111	44016 Puissance 4 + JEUX DE SOCIÉTÉ SMS-SOCIÉTÉ au 71111	44062 Solitaire + JEUX DE SOCIÉTÉ SMS-SOCIÉTÉ au 71111	44041 Rainbow Six 3 + ACTION (PERSO) / SMS-IMITATION au 71111	44001 Call of Duty + ACTION (PERSO) / SMS-IMITATION au 71111	44040 Splinter Cell PT + ACTION (PERSO) / SMS-IMITATION au 71111	44045 Block Breaker DX + CASINO (PERSO) / SMS-BRIQUES au 71111	44 105 Stress Test + TESTS SMS-TEST au 71111	44 104 Astro Love + ASTRO SMS-ASTRO au 71111
44076 Marcel Destabil Society + SPORTS SMS-SPORT au 71111	44046 Siberian Strike + JEUX DE TIR SMS-SHOOT au 71111	44 081 Top Gun II + JEUX DE TIR SMS-SHOOT au 71111	44061 Chessmaster + JEUX DE SOCIÉTÉ SMS-SOCIÉTÉ au 71111	44012 MB Board Games + JEUX DE SOCIÉTÉ SMS-SOCIÉTÉ au 71111	44101 Sven + ACTION (PERSO) / SMS-ADRESSE au 71111	44 083 Dr Maboul + ACTION (PERSO) / SMS-ADRESSE au 71111	44 038 Shado Fighter + COMBAT SMS-COMBAT au 71111	44004 Italian Job + ACTION (PERSO) / SMS-MESSIAGES au 71111	44085 Banjo-Kazooie + MESSIAGES SMS-MESSIAGES au 71111	44036 South Park + ACTION (PERSO) / SMS-MESSIAGES au 71111	44002 True Crime + ACTION (PERSO) / SMS-MESSIAGES au 71111	44030 Midtown Madness 3 + ACTION (PERSO) / SMS-MESSIAGES au 71111	44 089 New York Nights + SIMULATION SMS-SIMULATION au 71111
44008 Gumball 3000 + AUTO (PERSO) / SMS-COURSE au 71111	44015 Popeye Kart + AUTO (PERSO) / SMS-COURSE au 71111	44097 Dakar 2005 + AUTO (PERSO) / SMS-COURSE au 71111	44007 Ducati Extreme + AUTO (PERSO) / SMS-COURSE au 71111	44050 Asphalt Urban GT + ACTION (PERSO) / SMS-COURSE au 71111	44080 Sabrina + ACTION (PERSO) / SMS-PLATEFORME au 71111	44031 Flynn + ACTION (PERSO) / SMS-PLATEFORME au 71111	44057 XIII + ACTION (PERSO) / SMS-PLATEFORME au 71111	44003 Vampire + ACTION (PERSO) / SMS-PLATEFORME au 71111	44048 Rayman 3 + ACTION (PERSO) / SMS-PLATEFORME au 71111	<h2 style="text-align: center;">FACILE LE JEU MOBILE !</h2> <p>TELECHARGER Simple ! TEL: 0899 706 400 Choix "Vous connaissez la référence". Ex: 44044 pour Prince of Persia</p> <p>COMPATIBILITE Les jeux sont compatibles avec Bouygues, Orange et Sfr et la plupart des téléphones Java Alcatel, LG, Motorola, Nokia, Panasonic, Sagem, Samsung, Siemens, Sharp, SonyEricsson... Vérifier la compatibilité avant de télécharger: référence au 61111. Ex: 44045 au 61111 pour Block breaker.</p> <p>+ D'INFOS + DE TESTS Nous avons décrit précisément et donné notre avis sur tous nos jeux! Pour tout savoir sur un jeu, envoyez sa référence au 61111. Ex: 44007 au 61111 pour tout savoir sur Ducati Extreme.</p> <p>+ DE JEUX + DE NEWS Notre catalogue comporte plus de 100 jeux! Pour recevoir la liste de tous les jeux compatibles avec votre mobile, envoyez le style de jeu au 71111. Ex: SPORT ou TEL: 0899 706 400 Choix "Jeux"</p> <p>ECRANS DE JEU Photos d'écran de tous les jeux: ECRAN+Réf. au 61111. Ex.: ECRAN44081 au 61111 pour les écrans de Top Gun.</p> <p>Copyright des jeux: envoyez COPY+Réf au 51111</p>			
44006 Black Jack + CASINO SMS-CASINO au 71111	44019 Roulette + CASINO SMS-CASINO au 71111	44017 Video Poker + CASINO SMS-CASINO au 71111	44011 Machines à sous + CASINO SMS-CASINO au 71111	44054 Might & Magic + JEUX DE ROL SMS-JDR au 71111	44044 Prince of Persia L'ém + ACTION (PERSO) / SMS-AVENTURE au 71111	44098 Terminator 2 + ACTION (PERSO) / SMS-AVENTURE au 71111	44098 Piège de cristal + ACTION (PERSO) / SMS-AVENTURE au 71111	44090 Zoo Tycoon 2 + STRATÉGIE SMS-STRATEGIE au 71111					

MONOPOLY TYCOON

44090
LES TESTS DE LA SEMAINE

TEST #26 Monopoly Tycoon
Devenez un riche homme d'affaires sans être player tout longueux avec cette version 3D du fameux Monopoly! Les paris et les quartiers parisiens sont de partie, les graphismes sont bons, l'interface est intuitive... Terriblement prenant! L'avis d'astuces: 000

TEST #27 Perry Rhodan
Héros de BD, Perry Rhodan arrive sur mobile dans un jeu de stratégie en temps réel. Prenant à plus d'un titre: missions longues, gestion des ressources intéressante, jouer 5 min ou plus, sauvegardes automatiques! L'avis d'astuces: 000

TEST #28 Midnight Billard
Une réussite en tout point: graphique, sonore et ergonomique. 3 types de billard, des coups spéciaux (et vicieux), des personnages hauts en couleur (parfois seyl)... Le meilleur billard du moment! L'avis d'astuces: 000

44100 Perry Rhodan
44088 Midnight Billard

IMAGES ET ANIMATIONS

38872 + DE NANAS SMS-NANAS au 81122	34825 + DE PAYSAGES SMS-PAYSAGES au 81122	38182 + DE CHIOTS SMS-CHIOTS au 81122	38817 + DE CHEVAUX SMS-CHEVAUX au 81122	38812 + DE DAUPHINS SMS-DAUPHINS au 81122	38196 + DE CHATONS SMS-CHATONS au 81122	38943 + D'ANIMAUX SMS-ANIMAUX au 81122	38186 + DE VOITURES SMS-VOITURES au 81122	38276 + DE MOTOS SMS-MOTOS au 81122	38175 + DE PLANS SMS-TUNING au 81122
38909 + DE MECS SMS-MECS au 81122	34411 + D'AMOUR SMS-AMOUR au 81122	34127 + DE DRAPEAUX SMS-DRAPEAUX au 81122	38222 + DE MANGAS SMS-MANGAS au 81122	34915 + DE SYMBLES SMS-SYMBLES au 81122	34077 + DE RIGOLOS SMS-RIGOLOS au 81122	34386 + DE BRASH SMS-TRASH au 81122	34074 + DE COSMOS SMS-COSMOS au 81122	38177 + DE GARFIELD SMS-GARFIELD au 81122	31110 + D'ANIMÉS SMS-ANIMÉS au 81122

EFFETS

Pour télécharger un logo en y ajoutant un effet, envoyez TypeEffet+Réf au 81122
Ex: ROTATION38181 au 81122 TEL: 0899 705 707
Fonctionne avec tous nos logos couleur.

ROTATION	RASTAPOSTER	BRISENOIR	CIBLE	SEPIA	PETTBAISER	DANSCEURFEU	POURTOI	JETAIME	TOILESPIDER	IMPACT
----------	-------------	-----------	-------	-------	------------	-------------	---------	---------	-------------	--------

30 946 + ANDREW SMS-ANDREW au 81122	30 947 + STEPHEN SMS-STEPHEN au 81122	30 914 + AXELLE SMS-AXELLE au 81122	30 901 + NORDINE SMS-NORDINE au 81122	30 948 + be yourself SMS-be yourself au 81122	30 933 + FRANCK SMS-FRANCK au 81122	34116 + FARIDA SMS-FARIDA au 81122	30 937 + ARTHUR SMS-ARTHUR au 81122	30 928 + Malika SMS-Malika au 81122	30 938 + Gwenaelle SMS-Gwenaelle au 81122	30 926 + Nathalie SMS-Nathalie au 81122	30 923 + Delphine SMS-Delphine au 81122	30 940 + Fathi SMS-FATHI au 81122	30 932 + OLIVIER SMS-OLIVIER au 81122
30 957 + Adriano! SMS-Adriano! au 81122	30 956 + Melina! SMS-Melina! au 81122	30 944 + MELINDA SMS-MELINDA au 81122	30 954 + RACHEL SMS-RACHEL au 81122	30 933 + PATRICK THE KID SMS-PATRICK THE KID au 81122	30 951 + MARIE SMS-MARIE au 81122	30 930 + MARTON SMS-MARTON au 81122	30 945 + Laura SMS-Laura au 81122	30 907 + LAURA SMS-Laura au 81122	30 926 + Nathalie SMS-Nathalie au 81122	30 923 + Delphine SMS-Delphine au 81122	30 940 + Fathi SMS-FATHI au 81122	30 932 + OLIVIER SMS-OLIVIER au 81122	30 921 + Alexis SMS-Alexis au 81122

Si une image a des étoiles, elle est animée !
TELECHARGER Toutes les explications au centre de cette page. + D'images, + D'animations: SMS-LOGO au 81122 WEB: www.persomobile.com

TEST

Jeux Vidéo

Opinion



Vincent Oms

Ce n'est pas faute de vous avoir prévenus, très chers lecteurs : nous sommes en présence d'un mois plus creux que les autres. Il faut dire que tout le monde (éditeurs, journalistes et quelques fous furieux) se trouve à 8 000 bornes de l'Hexagone pour l'E3 de Los Angeles, le Salon mondial du jeu vidéo. Entre les nouvelles machines, les effets d'annonces et les hôtesse court-vêtues, pas le temps de penser aux sorties du mois ! Cependant, certains gentils développeurs ont quand même pensé à nous, en nous laissant quelques titres de haute volée tels que *Guild Wars* et *Cold Winter*. De quoi s'occuper entre deux réflexions sur l'avenir de notre loisir, sujet à discussion avec l'annonce de nombreux changements... positifs ou pas.

• PC

Guild Wars

Les avantages d'un MMO sans l'inconvénient majeur : l'abonnement !



La notation

Elle vient sanctionner la qualité d'un jeu.

de 10/20 à 12/20
Un jeu moyen, mais qui mérite que l'on y jette un coup d'œil. Les adeptes du genre ainsi que les joueurs moins exigeants y trouveront leur compte.

de 00/20 à 05/20
LA nullité absolue. Réalisation et intérêt affichent un même niveau de médiocrité. Si on vous l'a offert, c'est que l'on ne vous veut pas que du bien !

de 13/20 à 16/20
Un très bon titre, qui a sa place sur l'étagère de l'ensemble des joueurs. Sans un détail qui cloche, il aurait pu décrocher le statut envié de mégahit !

de 06/20 à 09/20
Un très gros défaut ou une somme de petites peccadilles, l'obstacle à l'amusement est suffisant pour l'éviter. À l'exception des fans du genre.

de 17/20 à 20/20
Les logos "Choix de la rédaction" et "Jeu du mois" vous les désignent comme les meilleurs des meilleurs. Des titres à acheter les yeux fermés.

MEILLEURS JEUX

JEU DU MOIS
Jeux Vidéo
JUIN

Si vous ne devez investir que dans UN seul jeu, n'hésitez pas. C'est celui-ci !

LE CHOIX
Jeux Vidéo
DE LA REDACTION

Nos coups de cœur reçoivent cette distinction suite au vote de la rédaction.

Les testeurs Leur mission ? Vous guider dans vos choix.



Axel Belliard

Jeu préféré
Guild Wars (PC)

■ "Étant trop puissant sur *WOW* en PVP, je trouve enfin du challenge !"



Jérôme Bonnet

Jeu préféré
Guild Wars (PC)

■ "Je ne comprends rien à ce que dit Fabien, mais ça m'a l'air plutôt bien."



Fabien Pellegrini

Jeu préféré
Guild Wars (PC)

■ "Un CORPG plein de PVP, ça change des XP de *WOW* et des autres MMORPG."



Florian Viel

Jeu préféré
Cold Winter (PS2)

■ "Sortir *Cold Winter* presque au début de l'été, c'est tout sauf daté."



Reyda Seddiki

Jeu préféré
Donkey Konga 2 (NGC)

■ "King of the Bobo comme je suis, ce titre ne pouvait que me satisfaire."

Area 51

● PS2

15/20

p. 86



PLAYSTATION 2

Les Animaniacs	99
Area 51	86
Brave	99
Cold Winter	76
Juiced	96
L'Entraîneur 5	99
Moto GP 4	60
Rebel Raiders	98
Red Ninja	101
Tenchu: Fatal Shadows	101

PC

7 Sins	82
Boiling Point	62
Delta Force Xtreme	99
Domination	72
Dungeon Lords	66
Guild Wars	56
Imperial Glory	88
Pariah	68
Project Freedom	101
Singles 2: Trio d'enfer	84
Stronghold 2	80
The Day After	101
The Matrix Online	100

Boiling Point

● PC

11/20

p. 62



Cold Winter

● PS2

16/20

p. 76



XBOX

Alien Hominid	99
Doom 3	95
Gungriffon	94
Midnight Club 3	101
Pariah	101
Spikeout Battle Street	90
Star Wars Épisode III	74

GAMECUBE

Cocoto Kart Racer	99
Donkey Konga 2	92

Doom 3

● XBOX

16/20

p. 95



Pariah

● PC

13/20

p. 68



Donkey Konga 2

● NGC

15/20

p. 92



Éric Sallé

Jeu préféré

Wario Ware... (GBA)
■ "Entre deux instances à WOW, ça fait du bien de secouer sa GBA."



Éric Narbo

Jeu préféré

Donkey Konga 2 (NGC)
■ "Un grand singe poilu, voilà qui rappelle mon Kuma fétiche de Tekken."



A. de Bourrousse

Jeu préféré

Guild Wars (PC)
■ "Je vais peut-être m'y mettre sur mon PC... un PC portable, bien sûr !"



Damien Menuet

Jeu préféré

Wario Ware... (GBA)
■ "Entre deux heures d'études sérieuses, Wario me permet de déjantier."



Christophe Pottier

Jeu préféré

Stronghold 2 (PC)
■ "L'époque du Moyen Âge me plaît beaucoup, ma coupe de cheveux en atteste."



Vincent Oms

Jeu préféré

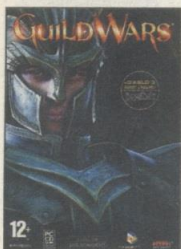
Wario Ware... (GBA)
■ "Des trucs débiles à comprendre en une seconde: la vie à la rédac, quoi !"



Guild Wars

● Testé sur: PC

Éditeur: NCsoft / Prix: 50 € env. / Genre: CORPG / Joueurs: des milliers / Âge: 12 ans et +



Disponible sur:

● PC ● PS2
● NGC ● XBOX

Guild Wars manque de peu le statut de jeu cultissime. Il se contente d'être excellent, enthousiasmant et superbe.

Aspirants héros, la cité d'Ascalon a besoin de vous! Face à l'invasion des horribles Charrs, le recrutement de forces vives s'intensifie. Guerrier, moine, élémentaliste, envoûteur, nécromant ou rôdeur, les six professions disponibles couvrent un large éventail de capacités. *Guild Wars* pousse même le vice jusqu'à vous proposer une double

casquette. En choisissant par exemple d'incarner un guerrier/élémentaliste, vous disposerez de compétences au corps-à-corps et de sorts à distance. Mais gardez à l'esprit que le jeu vous limite à l'utilisation de huit compétences à la fois. À force de progresser dans l'aventure, vous en récupérez des dizaines... mais il faudra composer soigneusement votre sélection.

Cela induit une touche de stratégie, à la manière des jeux de cartes de type *Magic: The Gathering*. Il faut, de plus, gérer ses barres de vie et d'énergie magique, ou mana, comme dans la plupart des jeux de rôle massivement multijoueurs (MMORPG). Mais, au fait, *Guild Wars* en est-il un? Eh bien non, c'est un CORPG! **KÉZAKO, UN CORPG?** Un jeu de rôle en ligne coopératif, pardi. Ou compétitif, c'est vous qui voyez. La partie aventure s'articule autour de nombreuses quêtes. Celles-ci s'obtiennent essentiellement dans les villes, autant d'endroits où les



Entre solo et MMO

Guild Wars introduit un nouveau concept: le CORPG. C pour "competitive", mais aussi pour "cooperative".



L'interface du jeu est un modèle de simplicité. En haut à droite figure la minicarte, qui fait également office de boussole. En bas sont alignées les huit compétences.



Ces captures illustrent toutes des limitations de déplacement: le héros ne peut plus avancer. Des aberrations dues essentiellement à l'absence de saut.



Les villes offrent l'occasion de commercer, d'accepter de nouvelles quêtes ou de recruter des joueurs.



Selon les missions, les groupes sont constitués de deux à huit joueurs. Vous pouvez engager des PNJ dans l'équipe.



Les missions, situées dans les "instances", permettent d'offrir des défis moins répétitifs qu'un MMO classique.

Les joueurs peuvent se rassembler. Comme dans un MMORPG, on peut y discuter, commercer ou créer une guilde. C'est aussi là qu'on peut créer un groupe de deux à huit personnes pour partir au combat. Si vous peinez à trouver des compagnons, des persos non-joueurs

"Les villes permettent de discuter, commercer ou créer une guilde."

(PNJ) mercenaires pourront les remplacer. Bonne nouvelle, leur IA se montre très convaincante. Une fois les portes de la ville franchies, on se retrouve dans une "instance", niveau restreint à un groupe de joueurs. Proposer de tels espaces privés comporte deux intérêts majeurs: les objectifs des missions sont assez variés, et les monstres ne réapparaissent pas de manière artificielle. Le jeu →



Plein les yeux

Guild Wars est l'un des plus beaux jeux au monde.



Effets spéciaux colorés, décors modélisés avec soin, luminosité travaillée, filtre adoucissant le graphisme... les développeurs ont tout fait pour rendre leur jeu visuellement attractif. Une splendeur!



→ s'affranchit également des longues marches inutiles des MMO, puisqu'il est possible de se téléporter à tout moment dans les villes. Ce système implique tout de même un défaut : il dissout le groupe. Et les différents joueurs peuvent très bien se retrouver sur des copies différentes des mêmes villes, puisque les serveurs sont alloués à la volée.

"Les six professions disponibles couvrent un large éventail de capacités."

Heureusement, il reste possible d'en changer manuellement.

LES ARÈNES "joueur contre joueur" (PVP) proposent, quant à elles, des défis variés. Du simple affrontement ponctuel au tournoi mondial, du combat à mort à la capture de reliques, il y en a pour tous les goûts. Un détail vient modérer notre enthousiasme : il est impossible de sauter. Ça n'a l'air de rien à première vue, mais, en pratique, c'est handicapant. La liberté de déplacement s'en trouve limitée, et l'immersion décroît fortement lorsqu'on se retrouve obligé de contourner une simple pierre. Par ailleurs, il arrive que les persos soient bloqués dans le décor,



La mort vous va si bien

N'ayez plus peur de mourir, mon brave. Dans Guild Wars, la punition est légère et temporaire.



La mort n'est pas trop pénalisante. Des cimetières permettent de revenir avec un malus de 15 % sur la vie et la mana.



On ne ressuscite qu'une fois tout le groupe décimé.



En attendant, observez donc vos coéquipiers lutter.

ce qui nécessite un redémarrage du jeu. Espérons qu'un prochain patch vienne corriger ces problèmes. En l'état, *Guild Wars* reste tout de même un titre d'exception, dont on ne peut regretter l'achat. D'autant plus qu'il n'y a pas d'abonnement à payer, seules des extensions seront proposées à la vente tous les six mois environ. ■ Fabien Pellegrini



En garde !

Le PVP est une composante essentielle du jeu. Sacrement défoulant !



Avant un tournoi, il faut prouver sa valeur en survivant à des vagues d'ennemis. Vous verrez ainsi ce que vaut votre groupe.



La compétition est internationale. Les différentes régions de la planète s'affrontent pour la suprématie mondiale.



Le héros spectral est un PNJ très puissant qui combat à vos côtés. Si un groupe terrasse un héros ennemi, il voit son moral augmenter (+2% en vie et mana). Mais il ne faut pas perdre de vue l'essentiel : l'élimination des joueurs adverses.



Jeux Vidéo LE VERDICT

Guild Wars

CRITÈRES

Jouabilité ★★★★★

L'absence de saut est vraiment regrettable. Sans cela, on obtenait une jouabilité parfaite. Les téléportations et la boussole évitent tout temps mort.

Graphisme ★★★★★

Prévoyez un rouleau d'essuie-tout lors de vos séances de jeu, car un filet de bave risque d'apparaître régulièrement au coin de vos lèvres. Du grand art !

Bande-son ★★★★★

Comme dans la majorité des jeux online, la musique passe au second plan. Et, en dehors des cinématiques, les dialogues sont uniquement textuels.

Durée de vie ★★★★★

La campagne coopérative et les affrontements PVP vous feront passer des nuits blanches. Mais il sera difficile de résister à l'achat de la première extension.

Compatibilité

Retrouvez le test de ce jeu sur 22 configs p. 103

CONCLUSION

- | | |
|---|--|
| <p>+</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vraiment très beau • Mercenaires PNJ • PVP addictif | <p>-</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pas de saut • Bugs de blocage • Dispersion des groupes |
|---|--|

Beau et intelligent, *GW* réconcilie brillamment les adeptes de la coopération et les fans de compétition. Les MMO ont trouvé un concurrent de taille.

Note globale 17/20

Pas de smoking. Pas de permis de tuer. Pas de pitié



COLDWINTER™

Tout n'est pas rose dans le monde de l'espionnage. Personne n'ira mettre les mains dans le cambouis à votre place pour s'assurer que le boulot est fait. Tout dépend de vous. Plongez dans ce jeu d'action / shoot qui vous oblige à détruire presque tout et tout le monde pour accomplir votre mission.

- Des environnements interactifs • Des ennemis coriaces
- Des graphismes ultra réalistes • Jusqu'à 8 joueurs en ligne



www.coldwinter.com



PlayStation 2



© 2005 Electronic Arts Inc. Cold Winter et le logo Swordfish Studios sont des marques de Swordfish Studios Limited, Sierra et le logo Sierra sont des marques de Sierra Entertainment Inc. dans États-Unis et dans les autres pays. Les logos GameSpy et Powered by GameSpy sont des marques de GameSpy Inc. Les logos PlayStation et PS2 sont des marques de Sony Computer Entertainment Inc. Les logos Hit Music Only sont des marques de Electronic Arts Inc. Les images et les vidéos sont des images et vidéos de jeu de rôle. Les images et les vidéos sont des images et vidéos de jeu de rôle. Les images et les vidéos sont des images et vidéos de jeu de rôle. Les images et les vidéos sont des images et vidéos de jeu de rôle.



On n'arrive pas à y croire

Simuler est un art parfois peu maîtrisé.



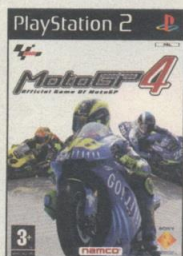
Certes, le mode Simulation reste un peu plus "chaud" que l'arcade, mais beaucoup de critères manquent à l'appel pour vraiment parler de réalisme.

Moto GP 4

● Testé sur : PS2

Éditeur : Sony / Prix : 60 € env. / Genre : course / Joueurs : 1 à 8 / Âge : tous publics

Namco boucle son quatrième tour de piste avec une série qui arrive en bout de course.



Disponible sur :

- PS2
- XBOX
- PC
- NGC

L'arrivée de *TT Superbikes* dans les bacs ne semble pas avoir suscité une grande inquiétude chez Namco. Forts de leur *Moto GP 4* et de sa pléthore de pilotes officiels, les développeurs nippons remettent la poignée en coin, avec un titre agréable, mais qui n'offre pas de réels changements par rapport au précédent volet.

PARMI LES QUELQUES griefs imputables à cette version, l'absence totale de sensation de poids est sans doute la plus frustrante et ce, quel que soit le mode préalablement choisi (arcade ou simulation). À droite, à gauche, la meule se balance trop facilement, si bien qu'à aucun moment l'impression d'avoir 250 kg sous les fesses ne se fait sentir. Ce coup dur porté au crédit du jeu

est parfaitement rattrapé par quelques points forts. Licences officielles à tout-va (pilotes, motos, écuries, circuits), mode Carrière relativement accrocheur, 150 challenges à relever... Si *Moto GP 4* n'est pas le monstre mécanique tant espéré, il propose aux joueurs un bien joli plateau. En y ajoutant un graphisme soigné, une bonne impression de vitesse et une bande-son correcte, on obtient en définitive un jeu sympa. Certes, il n'atteint pas le niveau du génial *Moto GP 2* (THQ) sur Xbox, mais il reste un produit intéressant pour les fans de bécanes pas trop exigeants. Alors, faut-il réellement craquer pour cette quatrième saison ou opter plutôt pour la troisième, moins chère ? Franchement, si la réactualisation des données vous importe peu, que les quelques pixels supplémentaires vous laissent de marbre, que le mode online jusqu'à huit vous indiffère, oui, *Moto GP 3* à 25 euros vous satisfera amplement. ■ Alexandre de Bourrousse

Jeux Vidéo LE VERDICT

Moto GP4

CRITÈRES

Jouabilité



Pour ceux qui aiment les savonnettes, *Moto GP4* est un régal. En revanche, ceux qui cherchent la simulation pure ne pourront qu'être déçus.

Graphisme



Un soupçon plus joli que la précédente version, ce nouvel opus est assurément de qualité, avec ses beaux tracés et ses meules finement modélisées.

Bande-son



Rien de bien affriolant, à part des bruits de moteurs qui ronronnent. Pas plus ni moins. Et c'est finalement amplement suffisant. Du bon travail.

Durée de vie



Malgré l'arrivée de *TT Superbikes*, *Moto GP4* offre de nombreuses façons de plier des tours en s'amusant... mais pas en simulant.

CONCLUSION

- +
- Mode challenge
- Licences officielles
- Graphisme soigné
-
- Sensation de poids
- *Moto GP3* à 25 euros

Toujours pas de vraie simulation du côté de *Moto GP*. Certes plaisant, le titre de Namco n'offre pas de réelle nouveauté pour y foncer, tête dans le guidon. Le troisième volet était tout aussi satisfaisant.

Note globale **14/20**



Gomme encore trop tendre

Moto GP4 ne ravira pas tous les Rossi. Et plus les Toni que les Valentino.



Les licences officielles constituent un argument de taille pour *Moto GP4*.



Le mode arcade permet toutes les excentricités, alors, pourquoi se gêner ?



En vue externe, ça passe, en vue subjective, cette course devient horrible.

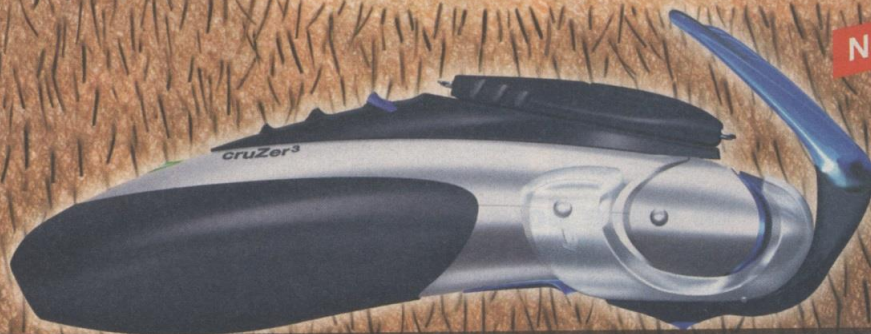


Shave your Style™

Nouveau

Braun cruZer³

Rasoir, tondeuse, sabot – tout en un



rasoir

large grille
flottante pour
un rasage précis
et confortable



tondeuse

tondeuse
réversible pour
dessiner avec
précision les
contours



sabot

accessoire
pour différentes
hauteurs de coupe
de barbe

BRAUN

conçu pour faire la différence

www.braun.com/cruZer

*Crée ton style™



Boiling Point Road to Hell

● Testé sur: PC

Éditeur: Atari / Prix: 50 € env. / Genre: action / Joueurs: 1 / Âge: 16 ans et +



Disponible sur:

● PC ● XBOX
● NGC ● PS2

En route pour le nirvana, *Boiling Point* finit au purgatoire. Dans la jungle sud-américaine, l'enfer, c'est l'ennui.

À première vue, *Boiling Point* déborde d'idées et s'impose comme l'un des titres les plus riches et les plus intéressants qu'il nous ait été donné de voir ces derniers mois. Oui mais voilà, le jeu des Ukrainiens de Deep Shadows est intéressant comme peut l'être l'étude d'une fleur inconnue ou un reportage sur la confection de poupées en chou-fleur

au Sri Lanka. Ce n'est pas tant l'objet qui est digne d'intérêt, mais plutôt la manière dont ses géniteurs ont conçu et mené à bien le projet. Elle démontre en effet que l'on peut avoir la meilleure volonté du monde et un excellent goût en matière de jeux vidéo, et ne pas parvenir à ses fins. Pensé pour devenir le jeu, non pas le plus permissif, mais le plus

ouvert, l'ultime expérience de liberté ludique, le glorieux bâtard de *GTA* et de *Deus Ex*, *Boiling Point* avait des ambitions... mais n'a pas su trouver les moyens de les satisfaire.

ET POURTANT, tout est là. D'abord, le terrain de jeu (un carré de 25 km de côté), en Amérique du Sud, avec sa jungle, ses monts et ses vaux, ses fleuves et ses lacs ainsi que ses deux (trop petites) villes. Le mélange des genres, ensuite, avec une prise en main piochant allègrement dans le FPS, la conduite, l'aventure et le jeu de rôle. La technologie, enfin, avec un



En route pour l'enfer vert

Jeu d'aventure, d'action en vue subjective, de rôle: Boiling Point, c'est tout ça en Amérique du Sud.



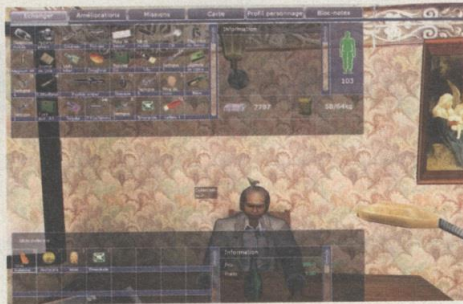
Le cœur de *Boiling Point*, c'est l'action. Cruellement dénuée de pêche, malgré un choix des armes sympas, la chasse à l'homme en vue subjective tourne vite court.



Entre deux tueries, prenez le temps de discuter avec les PNJ. Tous n'ont pas forcément quelque chose d'intéressant à dire, mais certains proposent des quêtes rémunérées.

Inventaire	Améliorations	Monnaie	Carte	Profil personnage	Remarques
Classement	2	Expérience	11930	Argent	2697
Poing	15				Quel
Armes de poing	12				Danger public
Armes automatiques	11				Danger public
Fusil de sniper	0				Améliorations
Armes blanches	0				Danger public
Armes à réaction	0				Châtiment
Appât technique	0				Client préféré
Gimmick	0				Intimité
Compétence en Commerce	9				Intimité
Physique	9				Intimité
Relations avec le gouvernement	35				Compassion
Relations avec les Guérilleros	63				Ami proche
Relations avec les médias	100				Ennemi
Relations avec les bandits	-9				Ennemi
Relations avec les Indiens	1				Neutre
Relations avec la CIA	1				Neutre
Relations avec les coulis	1				Neutre
Dépendance aux médicaments	21				Sain
Dépendance à l'alcool	13				100% naturel
Dépendance à l'opium	0				Poids plume
Pillage sur route	Oui	100			
Pillage de barrière	Oui	100			
Pillage d'avion	Oui	100			
Pillage de bateau	Non				
Pillage d'hélicoptère	Oui	100			
Pillage de véhicule à chenilles	Non				

Le héros dispose de stats, que vous pouvez faire évoluer. Plus vous utilisez une arme, plus vous savez vous en servir.



Toute l'interface d'inventaire est pompée sur le cultissime *Deus Ex*. Ergonomique, mais moche.



Avec ses 625 km², *Boiling Point* va vous faire voir du pays. Vallées, montagnes, villes et ruines, tout y est!

moteur exploitant le streaming, cette technique qui, en chargeant les informations en continu, permet de se passer des temps de chargement. Le concept est enthousiasmant. Les choses se gâtent néanmoins une fois le clavier en main. Abandonnant la perspective

“La prise en main pioche dans le FPS, la conduite, le jeu de rôle et l'aventure.”

urbaine chère à la plupart des GTA-like, *Boiling Point* s'enracine dans un cadre rural. Hélas, dans l'optique de Deep Shadows, les campagnes sud-américaines sont aussi animées qu'un village de la Creuse par une glaciale nuit d'hiver. Résultat, l'espace est gigantesque, offre une exceptionnelle variété de paysages... mais l'on s'y ennue ferme. Certes, différents PNJ vous

À toute vapeur

Vous pouvez voler, rouler, flotter, marcher...



La variété des moyens de transport ne rend pas plus enthousiasmante la perspective de passer son temps à faire des allers-retours sur la gigantesque carte. On a le choix, oui, mais on se lasse.

→ proposent moult missions, mais pour mener à bien celles-ci, vous devez systématiquement vous taper des kilomètres de route. S'il est possible de conduire aussi bien des voitures et des bateaux que des hélicoptères et des avions, piquer un véhicule est moins aisé que dans un *GTA*, et les engins les plus rapides sont, bien sûr, rares. Le joueur se

"Il est possible de conduire voitures, avions, bateaux et hélicoptères."

retrouve donc à multiplier les allers-retours entre deux points distants d'une dizaine de bornes, au volant d'une épave, activité mortellement inintéressante.

LES PHASES D'ACTION ne sont pas plus satisfaisantes. Le maniement est honnête, mais l'exercice est impersonnel. La faute non pas au manque de tenue des armes, dont certaines crachent la mort comme rarement, mais aux victimes, dont les réactions post-impacts sont inadaptées. Elles réagissent de la même façon que vous leur tiriez dessus à la mitrailleuse lourde ou au pistolet. Ce manque de punch et de brutalité est caractéristique de *Boiling Point*. Le jeu distribué par Atari



Los amigos de mis amigas...

L'une des bonnes idées de Boiling Point, c'est son système de faction. Nouez des amitiés pour vous en sortir.



Les sept factions raisonnent simplement: les ennemis de leurs ennemis sont leurs amis. Réfléchissez donc bien avant de tirer!



Accepter des quêtes, c'est déclarer la guerre à certains.



Faites-vous pardonner avec un versement en espèces.

adopte le rythme nonchalant d'un latino à sombrero, là où il devrait manifester la rage retenue d'un guérillero à cigarillo. De belles idées, desservies par un moteur mal optimisé, une prise en main sans panache et, paradoxalement dans un jeu aussi vaste et ouvert, une insupportable monotonie... *Boiling Point* laisse définitivement froid. ■ Florian Viel



Point mort

Ce qui manque, c'est beaucoup de charisme et d'optimisation.



Plaquer la tronche d'un acteur (Arnold Vosloo) sur un héros ne suffit pas à lui donner une gueule ni une personnalité.



La quête principale n'est guère excitante: vous cherchez votre fille, et dévastez la moitié de l'Amérique latine pour la trouver.



Hommes volants, comportements aberrants, véhicules affichés sur la carte mais introuvables, les bugs sont aussi nombreux que les ralentissements. Après six mois de patches, *Boiling Point* sera, peut-être, un jeu correct. On verra...

Jeux Vidéo

LE VERDICT

Boiling Point: Road to Hell

CRITÈRES

Jouabilité ★★★★★

Les véhicules se conduisent bien, l'interface est moche mais ergonomique, le contrôle en vue subjective ne pose pas de problème, sauf quand ça rame.

Graphisme ★★★★★

C'est beau... si vous avez un PC qui n'existe pas encore. Sur une machine moyenne, *Boiling Point* ne brille pas et, surtout, ralentit terriblement.

Bande-son ★★★★★

Là aussi, gros souci d'optimisation. Musiques (répétitives) et voix (en VOST) sautent si régulièrement sur certaines cartes qu'on finit par couper le son.

Durée de vie ★★★★★

Boiling Point est un jeu long, riche de dizaines de missions, et dont l'exploration complète vous demandera des dizaines d'heures. Mais que c'est ennuyeux!

Compatibilité

Retrouvez le test de ce jeu sur 22 configs p. 103

CONCLUSION

- +
- Concept
- Système d'XP
- Armes sympas
-
- Mortellement bugué
- Manque de charisme
- Qu'est-ce qu'on s'ennuie

Un *GTA* rural, plat comme la campagne belge et, pour l'instant, plus bugué qu'une bêta de Windows. Les idées sont là, pas le charisme ni le dynamisme.

Note globale 11/20

Si VOUS ne pouviez LANCER
que un seul SORT
pour le RESTE de votre VIE
lequel serait-il?



LIBÉRATEURS

de kamigawa

Juin 2005

MAGIC
The Gathering®
magicthegathering.com



Dungeon Lords

● Testé sur : PC

Éditeur : Dreamcatcher Interactive / Prix : 45 € env. / Genre : RPG / Joueurs : 1 à 8 / Âge : 12 ans et +

L'un des créateurs de la série Wizardry revient avec un jeu scandaleusement inabouti.



Disponible sur :

● PC ● XBOX
● PS2 ● NGC

On retrouve un peu de *Morrowind* dans ce *Dungeon Lords*. Plutôt flatteur comme référence, mais pour réussir à s'immerger dans ce jeu, il y a un gros challenge à relever. En effet, ce titre est bourré de qualités, mais il a aussi d'énormes défauts qui risquent d'être rédhibitoires à nombre de fans de RPG. L'un des atouts majeurs de *Dungeon Lords* est la présence d'un mode coopératif pouvant réunir jusqu'à huit joueurs. Mais, en solo, on a malheureusement trop souvent recours au menu Load Game. Après quelques efforts acharnés, on se retrouve dans les égouts d'une ville en proie à une étonnante concentration d'ennemis. Dans ces conditions, difficile de tailler sa route, d'autant que même lorsqu'on a nettoyé une zone, il se produira réguliè-

ment une génération spontanée d'adversaires pour vous compliquer la vie. Là où cela devient franchement ennuyeux, c'est que la fonction "carte", pourtant dûment citée dans le manuel, refuse tout simplement de fonctionner ! Résultat, on erre sans fin dans les dédales en affrontant, vague après vague, les mêmes ennemis. On passe donc le plus clair de son temps à tenter de biaiser des créatures à l'IA catastrophique, qui se laissent allumer à deux mètres sans réaction parce que trois marches vous séparent d'elles !

OUTRE L'AFFLUENCE de monstres, il faut aussi déplorer la lourdeur des dialogues. Mais tout n'est pas noir. Il y a un système de compétences très bien conçu et une utilisation de la magie remarquable qui ne cantonnent pas le guerrier à cogner et le magicien à lancer des sorts. Enfin, il y a cette durée de vie phénoménale... et pour cause. *Dungeon Lords* aurait pu être un grand jeu... s'il avait été fini. Ce qui n'est pas le cas ici.

■ **Christophe Pottier**

Bons à tout faire

Les personnages sont très polyvalents.



Le système de compétences est très bien conçu. On décernera une mention spéciale au crocheteage de serrures et désamorçage de pièges.

Jeux Vidéo

LE VERDICT

Dungeon Lords

CRITÈRES

Jouabilité



C'est poussif. Problèmes de collisions à tout-va, générations spontanées de monstres errants et combats très confus.

Graphisme



Les décors sont de qualité, en particulier les environnements extérieurs. Le design des monstres et des personnages est inégal.

Bande-son



Superbe musique pendant le menu principal. Mais en cours de jeu, le système de dialogue est quelque peu lourdingue.

Durée de vie



Si vous parvenez à accrocher, comptez plusieurs centaines d'heures avant d'en voir le bout. Mais pour en arriver là, quelle patience il vous faudra !

Compatibilité

Retrouvez le test de ce jeu sur 22 configs p. 103

CONCLUSION



- Mode multijoueur
- Aptitudes de voleurs
- Immensité du jeu



- Générations spontanées
- IA calamiteuse
- Carte auto absente

Dungeon Lords avait un énorme potentiel. Qui restera en l'état, la faute à un inadmissible manque de finition. Pour acharnés seulement.

Note globale **08/20**

À plusieurs, c'est mieux

L'un des gros atouts de *Dungeon Lords* réside dans son mode multijoueur.



L'utilisation de la magie n'est pas l'apanage exclusif des lanceurs de sorts.



Le monde de *Dungeon Lords* est gigantesque, sans parler des donjons.



À haut niveau, l'équipement des personnages a vraiment de la gueule.

SUP'INFOGRAPH RENNES

Formation aux métiers du film d'animation

Section de l'ESRA BRETAGNE
Enseignement Supérieur Technique Privé



3DS MAX - MAYA COMPLETE - MAYA UNLIMITED
COMBUSTION - MATCH MOVER - RENDERMAN

- Admission 1^{re} année : Bac + concours
3 ans d'études
- Admission parallèle en 2^e année.

DEPUIS 1972

LE 1^{er} GROUPE PRIVÉ EN FRANCE DE FORMATION AUX MÉTIERS
DU CINÉMA ET DE L'AUDIOVISUEL.


GROUPE
ESRA

PARIS • NICE • RENNES

1, rue Xavier Grall - 35700 RENNES • Tél. 02 99 36 64 64

www.esra.edu



Pariah

● Testé sur: PC

Éditeur: Hip Interactive / Prix: 50 € env. / Genre: FPS / Joueurs: 1 à 16 / Âge: 16 ans et +



Disponible sur:

● PC ● XBOX
● NGC ● PS2

Agréable mais pas indispensable, bon en multi mais loin d'être excellent en solo: Pariah souffle le chaud et le froid.

À une hypothétique cérémonie des Oscars du jeu vidéo, *Pariah* remporterait sans conteste la palme du scénario le plus... incompréhensible. Une chose est sûre, le héros que l'on incarne est un médecin du futur portant le nom de Jack Mason. Pour le reste, prenez une louche de magouilles transgéniques, une pincée de virus biologique,

50 kilos de jeune fille infectée, quelques mystérieux extraterrestres appelés Shrouds ("voiles" en anglais), mélangez le tout et servez en bouillie. Nous mettons quiconque au défi de comprendre tous les tenants et aboutissants de l'histoire. La narration ose de tels raccourcis qu'on se surprend parfois à se demander s'il ne manquerait pas quelques scènes ciné-

matiques. Même l'enchaînement des niveaux est abrupt. Le temps d'un court chargement, et voilà qu'on zappe d'un décor à un autre sans trop savoir ni comment ni pourquoi. Inutile de se prendre la tête trop longtemps: moi avancer, moi tuer, et roulez jeunesse!

HEUREUSEMENT, *Pariah* possède quelques atouts pour faire passer cette pilule amère. Le principal concerne l'évolutivité des armes. Chacune d'elles peut être améliorée sur trois niveaux grâce aux WEC (Weapon Energy Core) ramassés sur le terrain. Attention, ces noyaux énergé-

Un moteur irréal

Les développeurs de Digital Extremes utilisent un moteur qu'ils connaissent bien : celui d'Unreal.



Pariah n'est pas le plus beau jeu du monde, mais certaines scènes valent le détour. On commence l'aventure en beauté, avec un effet d'éblouissement réussi.



On trouve ici ou là des décors destructibles. Il s'agit, la plupart du temps, de piliers en béton qui, une fois écroulés, laissent entrevoir leur armature dénudée.



Le jeu reste extrêmement raisonnable sur le gore. Le sang coule souvent mais tache plutôt rarement.



Durant ce passage, vous devez détruire des roquettes en plein vol. C'est l'occasion de nombreuses explosions.



La fin du jeu confirme ce que le début laissait présager : ce sont les effets de lumière qui impressionnent le plus.

tiques ne sont pas disponibles en nombre suffisant pour monter toutes les armes à fond, d'autant que certains, bien cachés dans les recoins du décor, sont difficiles à dénicher. Moralité : dépensez ces précieux crédits de manière réfléchie. Vous pouvez, par exemple, améliorer la visée

“Chacune des armes a la possibilité d'être améliorée sur trois niveaux.”

du fusil sniper, équiper la mitrailleuse de balles perforantes, doter le lance-grenades d'un déclencheur manuel ou augmenter la vitesse d'injection de l'outil de soin. Cette personnalisation de l'armement prend tout son sens en multijoueur, car, dans ce mode, les WEC se récupèrent aussi sur le cadavre des ennemis. Du reste, *Pariah* se montre bien plus intéressant en multi qu'en solo. Ne ➔

En voiture, Mason !

Passage obligé pour les FPS modernes : les véhicules.



On peut monter dans la plupart des véhicules côté conducteur ou passager. Tous sont armés et permettent de tirer en même temps que l'on conduit. Mais la maniabilité est franchement désagréable.

→ serait-ce que parce qu'on s'épargne les faiblesses du scénario et que l'action pure peut s'y exprimer pleinement. Les développeurs ont même eu l'intelligence de fournir des adversaires gérés par le jeu, ce qui permet de s'entraîner en vue de joutes en ligne. Graphiquement, *Pariah* tient bien la route, avec des effets parfois très plaisants. Mention spéciale

"Pariah se montre bien plus intéressant en multijoueur qu'en solo."

pour la déflagration des grenades et les éclairages ambiants. En revanche, la destruction des drones donne lieu à une explosion 2D du plus mauvais effet. Une faute de goût bien étrange... Des fautes, *Pariah* en commet quelques autres. Les ennemis n'ont de cesse de vous parler, mais leurs phrases, répétitives, frisent le ridicule. L'indicateur de coups ne donne aucun renseignement fiable. Le rouge semble ainsi s'afficher sur l'un des côtés de l'écran indépendamment de la position réelle de l'ennemi qui vous tire dessus. La maniabilité des véhicules, elle, est si mauvaise qu'il est quasi impossible de bien viser. Par contre, saluons la façon



Ça boss pas trop...

L'histoire, confuse, nous place face à deux boss dont on ne comprend pas bien le rôle. Et qui sont peu offensifs.



Le boss final a le "bon" goût de ne pas se déplacer. Autant dire qu'on en vient à bout vraiment très facilement.



Stockton se protège avec un champ de force sphérique.



Trois secondes de réflexion suffisent pour le désactiver.

dont sont gérées les descentes d'échelle. Nul besoin de s'y reprendre à plusieurs fois, et impossible de tomber involontairement. Un détail que même les meilleurs FPS négligent. Bien sûr, cela ne suffit pas à rendre ce jeu indispensable. La note récompense avant tout la qualité des affrontements en multi. Seul, vous trouverez mieux ailleurs. ■ **Fabien Pellegrini**

Jeux Vidéo

LE VERDICT

Pariah

CRITÈRES

Jouabilité



Pariah perd un point à cause de la maniabilité extrêmement délicate des véhicules. En revanche, le jeu passe l'épreuve des échelles avec brio.

Graphisme



Le moteur d'*Unreal* est à l'œuvre: les effets spéciaux flattent la rétine. Mais on regrette un certain manque de variété dans les textures.

Bande-son



Les voix des ennemis se répètent trop et finissent par taper sur les nerfs. La musique étant agréable, certains niveaux auraient gagné à en profiter plus.

Durée de vie



La durée de vie de *Pariah* tient plus à ses modes multijoueurs et à son éditeur de cartes qu'à l'aventure en solo. Celle-ci ne dure que dix heures environ.

Compatibilité

Retrouvez le test de ce jeu sur 22 configs p. 103

CONCLUSION



- Armes évolutives
- Multijoueur sympa
- Bots pour s'entraîner



- Narration décousue
- Maniabilité des véhicules
- Voix des ennemis

Malgré un système d'armes très plaisant, *Pariah* peine à déclencher l'enthousiasme en solo. En multi, l'expérience est déjà nettement plus fun.

Note globale **13/20**

Armes fatales

Les armes évolutives constituent sans nul doute le point fort du jeu.



Grâce aux WEC récoltés sur le champ de bataille, on peut améliorer jusqu'à trois fois chaque arme. Faites le bon choix!



La dernière partie de l'aventure se déroule avec une seule arme: le poing de titan. Cette fois, pas d'amélioration possible.



Pour utiliser le fusil à plasma, il faut enfiler un casque qui trouble légèrement la vision. Le fusil sniper, lui, ne se contente pas de zoomer, il fait également office de détecteur thermique. Quant au lance-grenades, il est doté d'un déclencheur manuel.

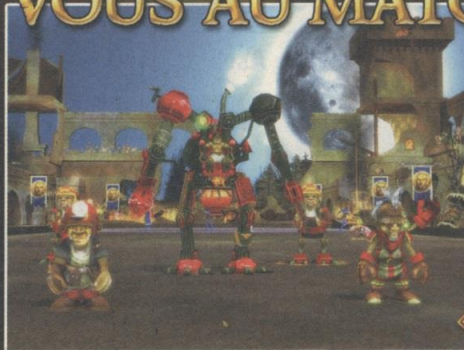
CHAOS LEAGUE

MORT SUBITE

JEU
COMPLET



PRÉPAREZ VOUS AU MATCH RETOUR



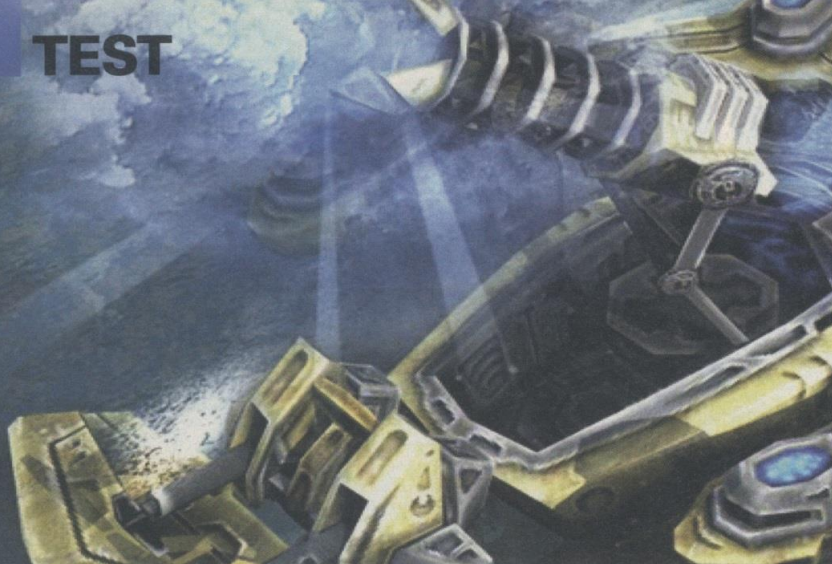
La ligue du Chaos est de retour avec encore plus de sang,
de coups vicieux et d'humour corrosif !

WWW.CHAOSLEAGUE-LEJEU.COM

CD
PC



FOCUS
HOME INTERACTIVE

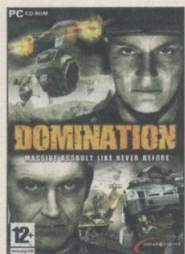


Domination

● Testé sur : PC

Éditeur : Dreamcatcher / Prix : 40 € env. / Genre : stratégie / Joueurs : 1 ou 2 / Âge : 12 ans et +

Guère impressionnant côté technique, ce titre a le mérite de représenter un genre délaissé.



Disponible sur :

● PC ● XBOX
● PS2 ● NGC

Le studio Wargaming.net n'en est pas à son coup d'essai en matière de jeu de stratégie au tour par tour. En fait, les développeurs ont repris le principe et le thème initiés il y a deux ans dans *Massive Assault*. Peu d'évolutions notables donc, mais ce wargame futuriste inspiré du jeu de plateau *Full Metal Planete* conserve son attrait. Les joueurs ayant pratiqué son prédécesseur seront peut-être blasés, mais les novices ont là un jeu parfait pour s'initier au genre.

DOMINATION propose 10 planètes, constituant autant de champs de bataille potentiels. Cela peut sembler juste, pourtant, avec ses multiples modes de jeu, aucun affrontement ne ressemble à un autre. On retrouve les traditionnelles escarmouches et campagnes, auxquelles

s'ajoutent les modes Carrière, Scénario et Guerre mondiale. Le principe de ce dernier, bien pensé, joue sur la présence d'États neutres et d'États alliés "cachés", qui peuvent à tout moment se dévoiler. Cela oblige les stratèges des deux factions à prendre en compte des faits constatés (comme les déplacements adverses), mais aussi à faire des suppositions. Une part d'aléatoire qui permet de bluffer.

POUR CORSER LETOUT, une unité ne peut franchir une case occupée par une autre, alliée ou non. Le joueur doit donc penser ses déplacements pour optimiser leur efficacité. Au cours de la phase mouvement, vous pouvez à tout moment annuler des déplacements... à vos risques et périls. *Domination* offre de jouer en "live" via le Net, mais aussi par e-mail. Hélas, le jeu n'est prévu que pour deux joueurs. Néanmoins, sans innover, des mécanismes bien rôdés et une interface simple font de ce titre un jeu de stratégie grand public.

■ **Christophe Pottier**

Un air de déjà-vu

Une ambiance à la *Full Metal Planete*.



On retrouve toutes les options proposées dans les wargames. Mais, côté déroulement ou ambiance, tout rappelle l'excellent *Full Metal Planete*.

Jeux Vidéo

LE VERDICT

Domination

CRITÈRES

Jouabilité

★★★★★

L'interface est d'une simplicité et d'une ergonomie qu'il faut saluer. Accessible à tous, même aux joueurs peu versés dans la stratégie au tour par tour.

Graphisme

★★★★☆

Les unités comme les décors sont bien réalisées. Les zooms survenant lors des coups de grâce se laissent regarder avec plaisir.

Bande-son

★★★☆☆

Les voix et les dialogues, kitch, prêtent parfois à sourire. Les musiques, peu nombreuses, elles, ne marqueront pas les esprits.

Durée de vie

★★★★★

Avec des modes Campagne, Guerre mondiale, Scénario ou Escarmouche, sans parler du multijoueur, il y a largement de quoi s'occuper.

Compatibilité

Retrouvez le test de ce jeu sur 22 configs p. 103

CONCLUSION

+

- La richesse du jeu
- Interface ergonomique
- Très accessible

-

- Les musiques
- Les dialogues
- Mode multijoueur limité

À l'heure où la mode est au temps réel à outrance, un jeu de stratégie au tour par tour est le bienvenu, même s'il ne paie pas de mine.

Note globale

14/20

On prend les mêmes...

Domination ressemble à son ancêtre *Massive Assault*. Un peu trop, même.



Les barges de transport débarquent les renforts à l'endroit souhaité.

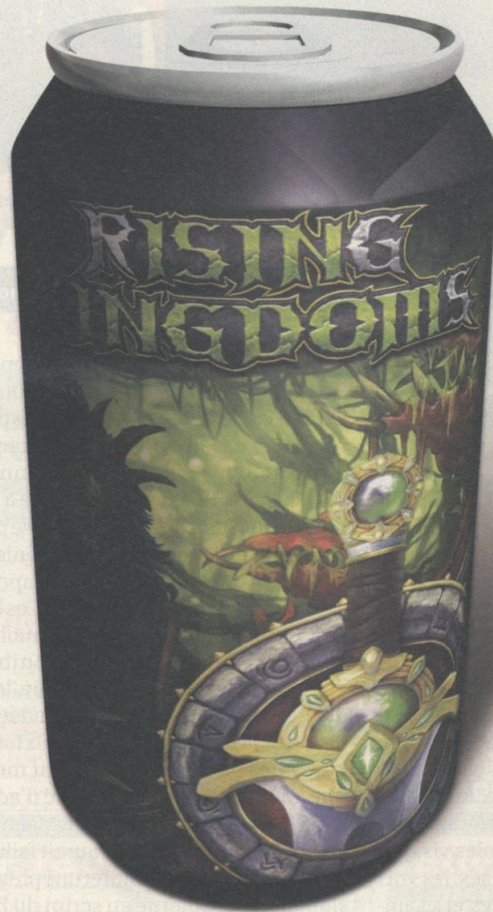


Mieux que la DCA, le bouclier antiaérien. Vraiment idéal pour protéger l'artillerie.



Lors de la destruction d'une unité, un gros plan vient flatter l'ego du stratège.

Ça a la couleur du déjà vu...
ça a le goût du déjà vu...
mais c'est du jamais vu !



■ UN MIX PARFAIT DE STRATÉGIE TEMPS RÉEL ET DE RPG DANS UN MONDE PLEIN DE MAGIE.



■ 3 RACES PRINCIPALES ET 7 COLONIES INDÉPENDANTES À CONQUÉRIR. CHAQUE RACE PROPOSE 4 CHAMPIONS AYANT 7 COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES À DÉVELOPPER.



■ UN MODE MULTI-JOUEUR, JUSQU'À 8 JOUEURS VIA LAN ET INTERNET.



HAEMIMONT
GAMES



Distribué par
NOBILIS
www.nobilis-france.com

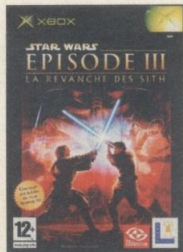


Star Wars Épisode III : La Revanche des Sith

● Testé sur : XBOX

Éditeur : Lucas Arts / Prix : 60 € env. / Genre : action / Joueurs : 1 ou 2 / Âge : 12 ans et +

Une adaptation sans éclat, mais qui cache un jeu d'action relativement réussi.



Disponible sur :

- PS2
- XBOX
- PC
- NGC

La Revanche des Sith propose d'incarner à tour de rôle Obi-Wan Kenobi et Anakin Skywalker au fil d'une quinzaine de niveaux couvrant l'action du long-métrage sorti sur nos écrans le 18 mai dernier. Une fois n'est pas coutume, voici un jeu "à licence" dont le respect du cahier des charges constitue le principal handicap.

AU LIEU D'HABILLER avantageusement un concept réchauffé, la licence étouffe le potentiel ludique du titre. Ainsi, The Collective échoue à rendre hommage à la vitrine de George Lucas : les visages sont grossièrement modélisés, les voix (françaises) peu convaincantes, et les animations manquent de fluidité. Il n'y a guère que la musique et les décors qui atteignent le niveau de qualité attendu

pour ce type d'entreprise promotionnelle. Un produit bâclé à la dernière seconde ? Il suffit de passer les deux premières pour se convaincre du contraire. Non content d'adresser des clins d'œil aux connaisseurs, The Collective s'est attaché à restituer la substance de l'histoire en se penchant sur le parcours des protagonistes.

UNE APPROCHE qui trouve son apogée dans les combats au sabre laser. Ces derniers impressionnent par l'éventail des combinaisons de coups disponibles, l'originalité de leur chorégraphie, leurs divers usages de la Force et leur adéquation avec la personnalité des deux héros. Certaines batailles demandent même une endurance et une capacité d'adaptation évoquant *Devil May Cry*. Mais pour en profiter pleinement, il aurait fallu un système de jeu plus intuitif et une progression moins assujettie au script du film. À défaut, *La Revanche des Sith* parvient à faire surnager un vrai projet de jeu vidéo, ce qui n'est pas si mal. ■ Marc Hopfcri



Lucastrateur

Le côté obscur de la licence masque la force potentielle du jeu.



Le jeu est fidèle aux péripéties du film, comme ce combat sur un ascenseur.



Les pouvoirs d'Obi-Wan lui permettent de paralyser ses adversaires.



Pour renvoyer les tirs de blasters, il faut diriger le sabre avec l'analogique.



Jedi et vendredi aussi

Des modes multi rallument les sabres...



La brièveté de l'aventure est compensée par un mode Duel, un mode coopératif et des défis aux commandes de personnages secondaires.

Jeux Vidéo

LE VERDICT

Star Wars Épisode III : La Revanche des Sith

CRITÈRES

Jouabilité



Une large gamme de coups et de combinaisons, mais une gestion aux manettes analogiques aurait été intuitive pour des combats au sabre.

Graphisme



Un visuel en apparence réaliste mais qui dissimule mal bon nombre d'approximations, notamment pour les visages, mal modélisés.

Bande-son



Si dans un jeu *Star Wars* la musique de John Williams est omniprésente et le son des sabres laser est réussi, tout va bien : c'est le cas.

Durée de vie



L'aventure est bouclée en huit heures à peine, mais se rejoue avec beaucoup de plaisir. Quant aux modes multijoueurs, ils sont très courts.

CONCLUSION



- Les combinaisons
- L'ambiance
- Beaucoup de rythme



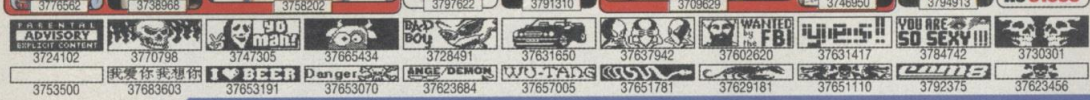
- Graphisme moyen
- Quelques bugs
- Manque d'ampleur

Les maladresses de *La Revanche des Sith* trahissent un conflit entre une licence envahissante et l'envie de réaliser un bon jeu d'action. De ce projet surnagent quelques bonnes poussées d'adrénaline.

Note globale

13/20

LOGOSONNERIE: du speed sur ton mobile!



SPIDER-MAN



top mobile

LE CLASSEMENT OFFICIEL DES MEILLEURS LOGOS

- 1 3725542
- 2 3751620
- 3 3725547
- 4 3705907
- 5 3784552
- 6 3771584
- 7 3798824
- 8 3747433
- 9 3705348
- 10 3771585
- 11 3727492
- 12 3763550

LE CLASSEMENT OFFICIEL DES MEILLEURES SONNERIES

- 1 → Tt le bonheur du monde ... 3788742
- 2 ↑ Final fantasy ... 3783263
- 3 ↑ Metal gear solid ... 3707615
- 4 ↑ Resident evil 2 ... 3707618
- 5 ↓ Breaking the habit - LINKIN PARK 3754564
- 6 NEW Zelda - overworld ... 3706726
- 7 ↑ Enamorame ... 3790782
- 8 ↑ Super mario ... 3706717
- 9 ↑ Tétris ... 3706721
- 10 ↑ Zelda 2 - temple ... 3706724
- 11 ↓ 8 Mile - Lose yourself ... 3755770
- 12 ↓ La dernière danse ... 3765928
- 13 ↓ The killer's song ... 3759777
- 14 → Bright lights ... 3764445
- 15 ↑ Rocky - Eye of the tiger ... 3775170
- 16 ↑ Still Dre ... 3778994
- 17 ↓ Buffy ... 3779938
- 18 ↓ L'aventurier ... 3780075
- 19 NEW Alerte à malibu ... 3782139
- 20 ↓ X files ... 3782982
- 21 ↓ Sonic - Green Hill ... 3707620
- 22 ↑ Sonic - robotnik ... 3707621
- 23 ↓ Streetfighter - theme of Ryu ... 3707624
- 24 ↓ Bye bye - TRAGÉDIE ... 3733870
- 25 → Gladiator ... 3734338

> des milliers de logos et sonneries à télécharger...

PAR TÉL. 08 99 70 50 80

MINITEL: 3617 LOGOSONNERIE • WEB: www.LOGOSONNERIE.com

PAR SMS: 82020 • SUR LE WAP: TON MOBILE DOIT ETRE CONFIGURÉ WAP

Par ex. pour télécharger TOUT LE BONHEUR DU MONDE envoi 378742 par SMS au 82020

123 MELODIES **123 TOONS** **123 FUNCLIPS**

123 IMAGES **123 MELODIES** **123 IMAGES**



EXCLU!

HIT RADIO

Après la tempête ... 3715274

Au paradis ... 3787130

Bad day ... 3780332

Belly dance ... 3770234

Bd of broken dreams ... 3729419

Bye bye ... 3733870

Call on me ... 3710049

Candy shop ... 3704473

Caravane ... 3758211

Caught up ... 3737258

C'est de l'or ... 3796345

Charisme ... 3721180

Coeur de pierre ... 3715813

Contact ... 3726175

D'amour et d'amitié ... 3741365

Dans tes rêves ... 3756378

Dolorosa ... 3751344

Donna ... 3790784

Don't think with my heart ... 3770617

Drop it like it's hot ... 3788769

Ecris l'histoire ... 3710167

Elle me contrôle ... 3701397

Enamorame ... 3790782

LA SONNERIE KILTEFO !

Tu ne trouves pas ta sonnerie ?? PAS GRAVE !

Envoie le titre de cette chanson par SMS au 83500

Par ex : Envoie par SMS : BUFFY au 83500

Encore - Numb	3770437	znogoud	3733705
Et j'attends	3764451	Jerk it out	3761117
Etre à la hauteur	3749908	La dernière danse	3756928
Etre une femme	3704740	La gaigne	3702321
Everybody's changing	3738423	Le droit à l'erreur	3781278
F**k them all	3795800	Let me love you	3736905
Flamme	3764451	Let's get blown	3705341
Four to the floor	3707691	Lift me up	3705282
Freestyle	3710674	Like toy soldiers	3767384
Get right	3727106	Locked up	3769134
Get the party started	3707876	L'olivier	3746186
Goodies	3764457	Lose my breath	3783676
Hommes femmes	3759292	Ma philosophie	3798173
How we do	3749848	Make me feel	3758591
If i ain't got you	3727082	Mon essentiel	3707921
If there's any justice	3753597	My boo	3777958
If you're not the one	3780183	Nobody's home	3707127
It's like that	3781369		

SERIES CULTES

24h chrono - tic tac ... 3783672

24h chrono - générique de fin ... 3783425

24h chrono - CTU ... 3783724

Ally ... 3767521

Aily mc beal ... 3770717

Amicalement vôtre ... 3754238

Arabeque ... 3789651

Arnold et Willy ... 3782141

Benny Hill ... 3755679

Beverly hills ... 3716381

Buffy ... 3779938

Chapeau melon et ... 3779940

Chapi chapo ... 3779941

Cobra ... 3760543

Cosmos 1999 ... 3764437

Derrick ... 3789132

Fort boyard ... 3773329

Fraggle rock ... 3702611

Friends ... 3757851

Friends - Smelly Cat ... 3797313

Hawai police d'état ... 3782143

K2000 ... 3780071

La Famille Addams ... 3770733

TRANSFORME TON MOBILE EN TABLETTE

console de jeux

APPELE LE 08 99 70 55 99

Choisis un JEU D'ACTION, DE STRATEGIE, DE SPORT, et transforme ton portable en console ill...

PLANS FRIENDS, BIG LOVE, RENCOUNTERS GARANTIES AU TEL...

PAR TEL 08 92 68 19 73

ENVOIE PAR SMS PHOTO AU 61040

RECRUS SA PHOTO TOI MEME OU TU ZAPPE !!



Cold Winter

● Testé sur: PS2

Éditeur: VUG / Prix: 60 € env. / Genre: action / Joueurs: 1 à 16 / Âge: 18 ans et +



Sort le 03/06 sur:

● PS2 ● XBOX
● PC ● NGC

Inattendu et explosif, *Cold Winter* donne un bon coup de lance-flammes dans la fourmière des FPS sur PS2. Chaud devant !

Un FPS exclusif à la PS2? Qui plus est développé par un studio quasi inconnu? Voilà qui n'est pas sans rappeler l'expérience *Killzone*, le nerveux mais imparfait shoot futuriste promu à outrance par Sony. Mais ici, point d'annonces délirantes ni de plan de conquête du monde médiatique. Le mois dernier, *Cold Winter* a déboulé à la rédaction

sans crier gare... et nous a mis une bonne claque. Le test ne fait que confirmer nos premières impressions. Brutale, cette chasse à l'homme vire au carnage en flinguant au passage la plupart de ses concurrents. Dans une bonne odeur de poudre, *Cold Winter* s'impose comme l'un des meilleurs FPS sur console. Même si, officiellement, il n'existe plus,

l'agent du SAS Andrew Sterling est le principal artisan de ce succès. L'espion s'est fait capturer en Chine. Les autorités anglaises n'étant pas parvenues à négocier avec Pékin, il est effacé du fichier central de son employeur et abandonné à son sort de condamné à mort.

JETÉ AUX OUBLIETTES physiquement et administrativement, le sujet de sa Gracieuse Majesté est secouru par la charmante Kim, sa protégée de toujours, elle aussi agent très spéciale. Le sauvetage, bien sûr intéressé, est orchestré par Parish, un ancien compagnon d'arme.



Un FPS brûlant

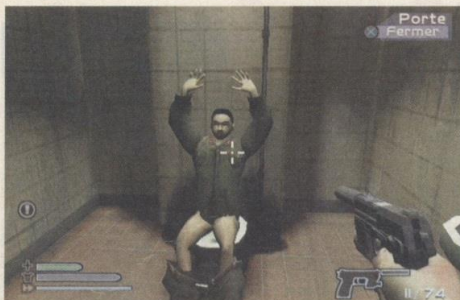
Envie de débiter l'été en compagnie d'un FPS sanglant ? En voici un qui n'a pas froid aux yeux !



Bâti de feu et de sang, *Cold Winter* immole la plupart des FPS sur PS2. Un jeu violent et explosif qui ne laissera pas les amateurs du genre de glace !



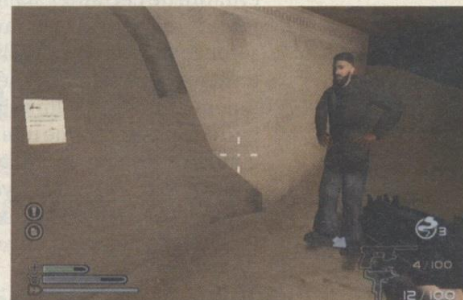
En Chine, au Proche-Orient comme dans le froid polaire, Andrew est capable de répandre la mort sous toutes les latitudes. Même contre un hélicoptère !



La localisation des dégâts est parfaite. Visez soigneusement avant d'appuyer sur la gâchette.



Le moteur physique est également réussi. Les bidons explosifs ont rarement aussi bien porté leur nom.



Ne gâchez pas vos balles sur les civils ! Certains d'entre eux vous offriront du soutien et des informations.

Celui-ci a besoin d'un homme inconnu sachant se rendre invisible – mais doté de la puissance de feu d'un char d'assaut – pour mener à bien une mission particulière. Sans identité ni attache, Andrew est l'incarnation de ce paradoxe. Pas vraiment révolutionnaire, la trame

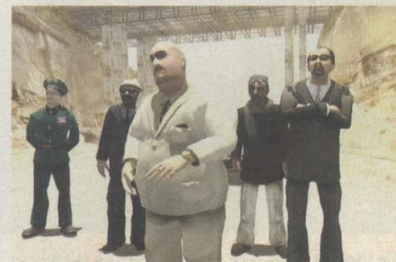
“Cold Winter s'impose comme l'un des meilleurs FPS sur console.”

de *Cold Winter* ne manque pourtant pas de qualités. Déjà, elle a le mérite d'offrir un cadre contemporain dépayasant dans un genre dominé par les shoots passésistes ou futuristes. Et surtout, elle bénéficie d'une narration extrêmement dynamique, portée par de réjouissantes cinématiques et des rebondissements sans doute prévisibles mais à l'efficacité indéniable. En outre, elle tire ➔



Bon(d) casting

À peine libéré, vous voici renvoyé au casse-pipe.



Sorti des geôles chinoises par Kim, vous voilà prêt à reprendre du service. Un méchant très méchant, un mystérieux vieil homme et quelques missiles... Le scénario est plus réussi qu'il n'en a l'air.

→ profit de l'incroyable personnalité de ses principaux acteurs, gentils hargneux ou méchants féroces. Des géôles chinoises au Grand Nord, en passant par une virée poussiéreuse (un peu longue) au Proche et au Moyen-Orient, la route d'Andrew est jonchée de soldats fortement armés. Mais prêts à être réduits en charpie sous le feu continu de son

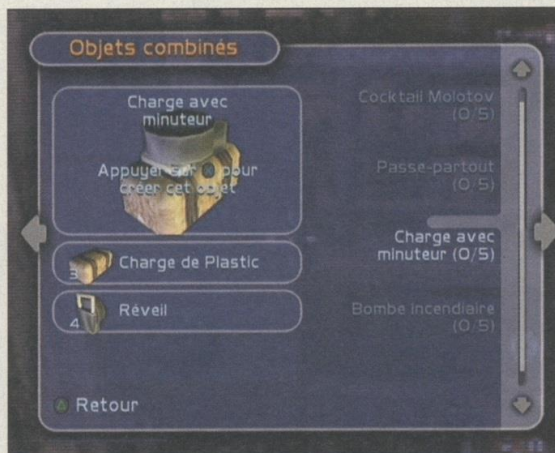
"Dans ce titre, tout a été conçu pour que vous ne restiez jamais bloqué."

équipement, composé d'un flingue et d'une arme lourde. Réjouissant par son rythme, *Cold Winter* l'est aussi par son ton "adulte". Les jurons fusent, le sang gicle et les membres se détachent des corps. Bien que la crudité comme la cruauté de certaines scènes ne soient jamais gratuites, les âmes sensibles seront prises de nausée. Elles passeront toutefois à côté d'une expérience d'une fluidité exemplaire. Ultra-linéaire, ce FPS barbare passe comme une balle de Dragunov au travers d'un crâne : en douceur. Tout a été conçu pour que vous ne restiez jamais bloqué : les niveaux ne souffrent d'aucun défaut majeur et vous ne pou-



Monsieur Bricolage

Andrew doit avoir un lien de parenté avec Mac Gyver. Sauf que lui, il n'est pas pacifique du tout.



Petite innovation, ce menu d'inventaire grâce auquel vous bricolerez divers objets et autres armes artisanales.



Trouvez les divers composants à assembler.



Vous pourrez confectionner des cocktails Molotov.

vez pas vous perdre grâce à un curseur indiquant toujours la localisation de votre prochain objectif principal, à la manière d'un *Project Snowblind*. Alors : le FPS de l'année ? Sans doute pas. Moins vif que certains adversaires et graphiquement bien en dessous de *Killzone*, *Cold Winter* n'en demeure pas moins un titre simple, efficace et accrocheur. ■ Florian Viel

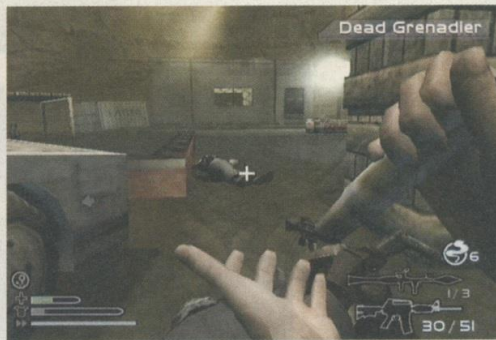


Une mécanique bien rodée

Impossible de rester coincé, tant le déroulement du jeu est fluide.



Ce titre est d'une rare accessibilité : un curseur indique en permanence la position et la distance du prochain objectif.



Dans la même logique, vous disposez d'une trousse de soin utilisable à volonté... à condition d'en avoir le temps.



Entre deux assauts d'anthologie à l'arme lourde, vous devez tout de même activer quelques interrupteurs et sauter de plate-forme en plate-forme. Ces phases, heureusement peu nombreuses, se révèlent vite fort indispensables.

Jeux Vidéo

LE VERDICT

Cold Winter

CRITÈRES

Jouabilité



Le contrôle du héros aurait pu être un poil plus vivace. Pas vraiment gênante en solo, cette mollesse se ressent réellement en multi.

Graphisme



Décors et persos manquent de variété comme de finition. Si le moteur graphique n'en impose pas, côté physique, *Cold Winter* propose de belles choses.

Bande-son



Nous n'attendions pas grand-chose de la VF intégrale. Surprise, elle fait honneur à la monumentale VO. Les thèmes musicaux sont, eux aussi, réussis.

Durée de vie



La campagne solo paraît courte tant il est difficile d'en décrocher. C'est linéaire et, évidemment, répétitif, mais il est impossible de lâcher la manette !

CONCLUSION



- Trame et héros
- Brutal
- Déroulement fluide



- Prise en main un peu molle
- Niveaux peu variés
- Temps de chargement

Contemporain, brutal et parfaitement narré, *Cold Winter* est le digne représentant de l'école action-arcade un peu trop négligée par les développeurs actuels. Un FPS guère novateur mais qui vise juste.

Note globale **16/20**



WILD WATER ADRENALINE

FÉATURING **SALOMON** 

Rouleaux, vagues, rochers :
la rivière devient votre terrain de jeux !

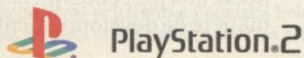


THE FREEDOM
ACTION SPORTS
EXPERIENCE

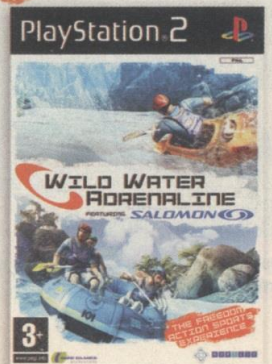
Le 1^{er} jeu de kayak freestyle et de raft sur PlayStation® 2 !

- ▣ **Kayak Freestyle ou raft** : 2 manières d'aborder la descente d'une rivière !
- ▣ **Un fun assuré** : Possibilité de jouer à 4 en même temps dans la descente en raft !
- ▣ **Sensations fortes garanties** : Pagaye avec les sticks analogiques !
- ▣ **Un réalisme décoiffant** : Réalisé avec l'aide de David Arnaud du Team SALOMON.
- ▣ **Un dépaysement assuré** : Des décors ultra soignés dans les 4 coins de la planète.

1^{er} coups de pagaie en juin !



© Indie Games Productions - Indie Games Productions and its logo are registered trademarks of Indie Games Productions - All right reserved. © Salomon - All right reserved. "PlayStation" and logo "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer, Entertainment Inc. Nobilis and the logo Nobilis are registered trademarks of Nobilis Groups. All other trademarks are the property of their respective owners.



agence-somora.com

Guerre et Paix

Vous pouvez bâtir votre domaine sur une terre pacifiée ou opter pour la conquête guerrière.



En mode Pacifique, on peut prendre le temps de regarder vivre son peuple, sans se soucier d'une éventuelle attaque ennemie.



Lors des batailles massives, comme la prise d'une place forte, il règne parfois une certaine confusion.



Trébuchets, mangonneaux, balistes... Ces machines de guerre sont nécessaires pour prétendre vous emparer d'une forteresse ennemie. Conçues pour l'attaque, elles peuvent être efficaces en défense.



Vous serez parfois amené à reconstruire des ponts ou des donjons. Chose curieuse, ce ne sont pas des maçons et des charpentiers qui se chargent de ces tâches, mais des moines.



Organiser des festins est idéal pour augmenter votre caractéristique de prestige.



Le jeu propose un éditeur de scénarios. Un excellent moyen de prolonger sa durée de vie.

Stronghold

● Testé sur : PC

Éditeur : Take 2

Fort d'un tout nouveau moteur, le must de la simulation médiévale repart à l'assaut.



Disponible sur :

● PC ● XBOX
● PS2 ● NGC

Après *Stronghold* et sa suite intitulée *Crusader*, *Stronghold 2* (troisième épisode de la série, donc) revient assiéger les amateurs d'histoire médiévale. Ce nouvel opus s'est doté d'un moteur 3D qui gomme les soucis de visibilité inhérents à la 3D isométrique des précédents épisodes. À cela s'ajoutent un graphisme sensiblement amélioré et l'arrivée d'infrastructures et d'unités flamboyantes. Bref, des atouts suffisants pour nous convaincre de remplir. Comme ses prédécesseurs, *Stronghold 2* se décline en deux modes distincts. Le mode Pacifique met l'accent sur la gestion et le développement économique, tout en vous familiarisant avec les mécanismes du jeu. Il est donc recommandé aux joueurs débutants, puisque le didacticiel, succinct, n'aborde que les aspects généraux. Vous pourrez ainsi apprendre à gérer l'exploitation des ressources minières, l'agriculture et la transformation des matières premières en produits finis sans risquer l'agression d'un voisin aux visées expansionnistes. Tout au plus devrez-vous lever une petite milice pour tenir à l'écart une meute de loups affamés ou repousser les attaques de brigands. Un mode plaisant où, devant la qualité du graphisme, on se surprend parfois à simplement regarder vivre et travailler ses serfs.

LE MODE BELLIQUEUX, quant à lui, s'adresse plus particulièrement aux vétérans des précédentes campagnes, déjà rodés aux mécanismes des manœuvres militaires. En effet, *Stronghold 2* reste fidèle aux préceptes de la série qui, en matière de développement, fait la part



Forteresses historico-ludiques

À vous les châteaux en Espagne !



La forteresse d'Hastings, que Guillaume le Conquérant fit rebâtir.



Aux pieds des Pyrénées espagnoles, le château de Javier.



La citadelle de Stolzenfels, près de Coblençe, en Allemagne.



Le château gallois de Criccieth : deux tours et deux murs d'enceinte.

Id 2

Interactive / Prix : 30 € env. / Genre : stratégie / Joueurs : 1 à 8 / Âge : 12 ans et +

belle à l'art de la guerre. Dans ce mode, il faut bâtir des casernes, fabriquer les armes qui équiperont ses troupes et recruter des ingénieurs afin qu'ils conçoivent divers engins (béliers, trébuchets et autres balistes) pour assiéger ses ennemis. En parallèle, vous devez pourvoir aux besoins de tout ce beau monde en veillant à leur bien-être. Il s'agira de les nourrir, d'organiser des fêtes, d'ériger des églises et toutes autres infrastructures nécessaires à leur contentement. **LE DÉROULEMENT** des batailles s'effectue en temps réel dans le pur style des jeux de stratégie. Vous pouvez sélectionner un individu ou un groupe de combattants, ordonner à ces derniers d'adopter une formation spécifique et d'exécuter une consigne, comme tenir une position, patrouiller dans un secteur, etc. Mais la clé de la réussite dans l'attaque d'un fort réside dans la bonne utilisation des ingénieurs affectés à la confec-

tion des machines de guerre. Petit bémol en ce qui concerne le mode Siège, dans lequel il faut attaquer ou défendre une dizaine de châteaux authentiques. Les forces prédéfinies ne semblent pas toujours bien équilibrées. Du coup, on réussit à dix reprises une offensive pour

"La clé de la réussite réside dans la bonne utilisation des ingénieurs."

échouer autant de fois en position défensive. Dommage, car l'ambition de ces sièges n'est pas de coller à la réalité historique en termes d'effectifs. En faisant peu neuve et en apportant des nouveautés, *Stronghold 2* demeure un jeu de stratégie de référence. ■ **Christophe Pottier**



Le capital au Moyen Âge

L'exploitation des ressources joue un rôle essentiel dans le développement.



Transformez les matières premières en produits finis en construisant des moulins et des ateliers pour les artisans.



Les carrières de pierre et les scieries permettent d'acquérir les matériaux de construction.



Il faut également tenir compte des besoins en nourriture en cultivant la terre et en chassant le gibier.



Jeux Vidéo LE VERDICT

Stronghold 2

CRITÈRES

Jouabilité ★★★★★
Avec une interface simple et ergonomique, l'aspect gestion ne pose pas de problème. Cela s'avère plus complexe dans le domaine militaire.

Graphisme ★★★★★
Des éclairages remarquables et des scènes de la vie quotidienne qui fourmillent de petits détails font de *Stronghold 2* un jeu très vivant.

Bande-son ★★★★★
Les musiques reposantes sont de circonstance. Mais dans le domaine des voix, à trop vouloir bien faire, on frise le grotesque.

Durée de vie ★★★★★
Avec deux modes de jeu aussi riches l'un que l'autre, *Stronghold 2* a les arguments pour vous accrocher de longues heures durant.

Compatibilité
Retrouvez le test de ce jeu sur 22 configs p. 103

CONCLUSION

- | | |
|--|---|
| <p>+</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le graphisme • L'aspect gestion • La stratégie militaire | <p>-</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les voix • Didacticiel un peu juste • Combats de masse confus |
|--|---|

Avec un didacticiel réduit au minimum, *Stronghold 2* s'adresse principalement aux vétérans du premier volet. Les nouveaux venus devront s'accrocher.

Note globale **15/20**



7 Sins

● Testé sur : PC

Transposer les sept péchés capitaux en jeu vidéo était osé, à tous points de vue !



Disponible sur :

● PC ● PS2
● XBOX ● NGC

Ce 7 Sins réussit là où le jeu *Playboy* a échoué : offrir de l'érotisme avec un poil d'humour autour. Cela ne suffit pas pour autant à en faire un hit. Le but des deux jeux est pourtant similaire : se servir des autres pour arriver au sommet. *Playboy* vous poussait à gagner du fric, 7 Sins se contente d'accumuler les péchés capitaux, avec une forte prédilection pour la luxure.

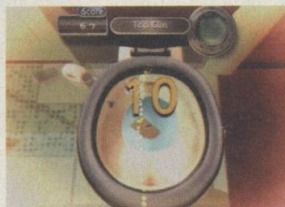
VOUS PASSEREZ en effet le plus clair de votre temps à séduire des donzelles en vue de les culbuter sauvagement. La passion sexuelle que vous suscitez est donc votre meilleur atout pour devenir le roi d'Apple City, ville corrompue inspirée de New York où même les plus sages ont des fantasmes inavouables. Comme vous êtes beau gosse, cela semble facile. Le hic,

ce sont vos bas instincts. En pervers guère pépère que vous êtes, libido, stress et colère sont vos pires ennemis. Si vous les gérez mal, vous pétez les plombs au risque de réduire à néant vos efforts pour charmer bimbos, rombières et autres hommes d'affaires vicieux. Le mécanisme, très répétitif, est simple : papotez pour trouver le péché mignon de votre proie, calmez vos nerfs via un minijeu simpliste et finissez le boulot, souvent par une partie de jambes en l'air.

Ces dernières sont plutôt excitantes (avec des filles bien roulées !), et parfois drôles (dompter une vieille coincée ou une maîtresse SM). Ensuite, c'est une affaire de goût : me taper un travelo fut une rude épreuve ! Reste que, si les objectifs varient et que la difficulté augmente au fil des niveaux (magasin, restaurant, boîte de nuit, club de gym, etc.), 7 Sins manque de renouvellement pour accrocher vraiment. Or, pour être un bon coup, il faut savoir varier les plaisirs. ■ **Axel Belliard**

Pétage de plombs

Libido, stress et colère sont à craindre.



Pour calmer ses nerfs, votre héros peut, au choix, pisser partout, frapper quelqu'un, exploser des animaux ou picoler jusqu'à en vomir...

Éditeur : Atari / Prix : 40 € env. / Genre : gestion / Joueurs : 1 / Âge : 16 ans et +

Jeux Vidéo

LE VERDICT

7 Sins

CRITÈRES

Jouabilité



Très simplifiée pour un jeu à la Sims : les paramètres à gérer se comptent sur les doigts d'une main et les interactions sont minimales. Idéal pour les paresseux.

Graphisme



Les sept décors sont variés mais étriqués. Les personnages, eux, sont plutôt bien animés mais peu nombreux. Rien de bien gourmand pour votre PC.

Bande-son



Voix "chewing-gum" à la Sims de rigueur, musique en boucle pour chaque environnement : c'est peu. Vous avez dit "avarice" ?

Durée de vie



Chacun des sept niveaux a sa problématique. On rame parfois au début et, soudain, tout se débloque rapidement. On continue par orgueil, pas toujours par envie.

Compatibilité

Retrouvez le test de ce jeu sur 22 configs p. 103

CONCLUSION



- Perversité assumée
- Humour
- Sexy !



- Répétitif
- Manque de rythme
- Un peu court

Répétitif et souvent agaçant, 7 Sins sait assumer son côté "luxure à tout prix", contrairement à *Playboy: The Mansion*. Ce n'est pas encore du porno, mais on s'en rapproche. Âmes délicates s'abstenir.

Note globale **11/20**

Du cul, du cul, du cul !

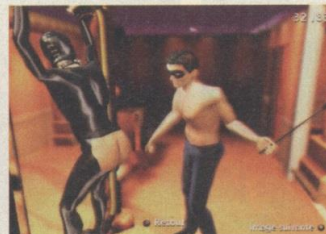
Certes, il y a 7 péchés capitaux, mais la luxure reste le number one !



Draguer, ça excite. Examiner le matos permet de vider le trop plein de libido.



Assurez avec votre secrétaire et vous deviendrez un pro des photocopies !



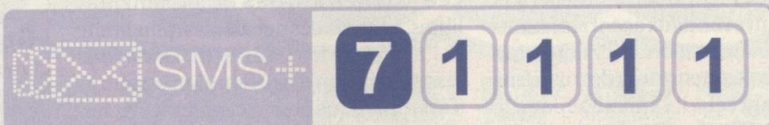
Chaque perso a ses envies. Certaines rencontres sont même... marquantes !

astuces®

30 000 ASTUCES 1 300 SOLUTIONS POUR 4 000 JEUX VIDÉO !

astuces à la demande par sms

NOUVEAU!



Comment ça marche ?

Très simple! Envoyez par SMS au 71111
TIPA(espace)console(espace)3 lettres du nom
du jeu recherché.
Liste des consoles: PS2, XB, PS, GC, GB, GBA, PC.
Exemple: pour les astuces de GTA San Andreas sur
Playstation 2, envoyez par SMS "TIPA PS2 SAN" au
71111. **Exemple 2:** TIPA XB GAI pour les astuces
de Ninja Gaiden sur Xbox...
71111: 0,50E+prix du sms.

Fonctionne avec tous les mobiles

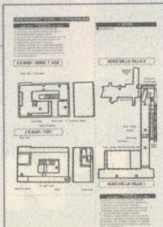
Minitel, plans, sms, téléphone : choisissez votre tactique !

3615 astuces

Tout astuces® par minitel
30000 astuces, 1000 solutions et guides en
vous connectant sur le 3615 ASTUCES à
partir d'un minitel ou émulateur de minitel
sur PC. 24h/24 7j/7.

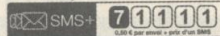
3617 astfax

Plans par fax ou courrier
Connectez-vous sur le 3617 ASTFAX,
choisissez parmi nos centaines de plans
exclusifs (exemple ci-contre: Resident Evil
outbreak), vous le recevrez immédiate-
ment par fax ou quelques jours plus tard
par courrier! 24h/24 7j/7.



SMS+ 71111

30000 astuces par sms
Envoyez TIPA+Console+3 lettres du
nom du jeu au 71111, vous accé-
derez instantanément à toutes nos
astuces! **Exemple:** pour les astuces
de Driver 3 sur PS2, envoyez par
SMS "TIPA PS2 DRI" au 71111.
24h/24 7j/7



0892 687 223

Tout astuces® par téléphone
30000 astuces, 1000 solutions et guides en
appelant le 0892 687 223 à partir de n'im-
porte quel téléphone fixe ou mobile. 24h/24 7j/7.
0900 70 200
0901 701 501



Pudibonderie?

Oh, mon Dieu, ils ont tué Singles !



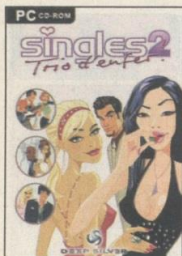
Les personnages dorment en sous-vêtements, et une mosaïque couvre les parties masculines. Par contre, les filles ne subissent pas la censure.

Singles 2: Trio d'enfer !

● Testé sur : PC

Éditeur : Ubisoft / Prix : 30 € env. / Genre : simulation / Joueurs : 1 / Âge : 16 ans et +

Vous vous attendiez au grand retour des captures d'écran salaces. Modérez vos ardeurs...



Disponible sur :

- PC ● XBOX
- PS2 ● NGC

Singles nous proposait de vivre la grande aventure humaine de la colocation... avec histoires d'amour et de sexe à la clé. *Trio d'enfer* reprend ce principe mais l'étend à trois colocataires au lieu de deux. Partager son appartement avec deux accortes jeunes filles, voilà une invitation alléchante. Mais n'espérez pas les mettre tout de suite dans votre lit. Avant cela, il va falloir réparer le frigo, passer l'aspirateur, sortir les poubelles... On n'a rien sans rien!

LE POINT FORT de cet épisode concerne l'introduction d'un mode scénarisé. Vous incarnez au choix Josh ou Anna, deux amoureux se retrouvant en colocation avec Kim, une charmante asiatique. Le jeu est alors rythmé par une dizaine de quêtes, qu'il vous faut remplir pour pro-

gresser dans l'action. Les objectifs à atteindre permettent au joueur novice d'appréhender l'ensemble des concepts. Pour préparer un dîner en amoureux, il faut par exemple se perfectionner en cuisine et décorer le salon de manière adéquate. Chaque nuit, le perso gagne des points d'expérience, en fonction de l'avancée des relations sociales. Cela permet ensuite d'améliorer ses compétences. **LES AUTRES MODES** de jeu sont plus libres. Le choix des persos n'est plus limité et l'aventure n'a pas de fin. Dans tous les cas, l'option d'accélération du temps s'avère pratique pour raccourcir les tâches les plus ingrates. A contrario, on peut mettre l'action en pause pendant les scènes les plus chaudes... Mais voilà, *Singles 2* délaisse le racolage et se montre faussement vertueux. Une mosaïque vient recouvrir l'anatomie masculine. Dommage, nous aurions volontiers refait des captures semblables à celles du test du premier épisode! ■ Fabien Pellegrini

Jeux Vidéo

LE VERDICT

Singles 2: Trio d'enfer !

CRITÈRES

Jouabilité ★★★★★
L'interface se montre plus explicite que celle du précédent épisode. Seule la caméra rechigne parfois à se placer exactement où l'on voudrait.

Graphisme ★★★★★
La qualité graphique est élevée, même si rien n'a vraiment changé depuis le premier volet. Décors et persos sont très correctement modélisés.

Bande-son ★★★★★
Les chansons qui illustrent *Singles 2* sont plutôt sympathiques mais trop peu nombreuses. Les personnages babillent toujours pour simuler le langage.

Durée de vie ★★★★★
Le mode scénarisé se termine relativement vite. Restent ensuite les divers modes de jeu libre, mais il faut vraiment être accro pour y retourner.

Compatibilité
Retrouvez le test de ce jeu sur 22 configs p. 103

CONCLUSION

- +
- Quêtes
- Assez joli
- Prix modéré
-
- Mosaïques
- Sous-vêtements
- Répétitif

Annoncé comme plus chaud que le précédent volet, *Singles 2* nous assène une douche froide avec ses mosaïques. Le mode Histoire sauve la mise.

Note globale 12/20



C'est la vie...

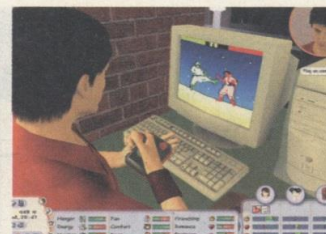
Pas d'aventure ni d'évasion, c'est la vie quotidienne qu'il faut gérer.



Au début, les "relations à trois" consistent à regarder la télé ensemble.




Le bar situé sous l'appartement permet de faire de nouvelles rencontres.



Quel est le comble du geek? Jouer à un jeu vidéo à l'intérieur d'un jeu vidéo!

DES MILLIERS D'AUTRES ASTUCES ET D'AUTRES SOLUCES PAR TÉLÉPHONE AU

08 926 88 926

 **0900 702 11**

(pas les mêmes que sur 3615 ASTU et 3615 SOLU)



**LA
PLUS**



61500
écrans minitel

GROSSE

BANQUE D'ASTUCES ET DE SOLUCES


composez
sur votre Minitel



les nouveautés
les anciens jeux

tout pour
vous débloquent

3615 ASTU
3615 SOLU

NUDGE Interactive  3615 0,34 €/mn
0892 0,34 €/mn
0900 0,45 €/mn

LA BANQUE N°1 EN EUROPE

(tous supports confondus: magazines, CD, Internet, Minitel...)

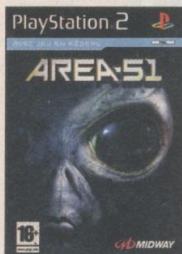


Area 51

● Testé sur : PS2

Éditeur : Midway / Prix : 60 € env. / Genre : FPS / Joueurs : 1 à 4 / Âge : 16 ans et +

Les ruines d'une base futuriste et des mutants qui bavent. Un titre pas novateur mais efficace.



Disponible sur :

● PS2 ● XBOX
● NGC ● PC

Pendant que les "esthètes" continuent de débattre sur les mastodontes très (trop ?) attendus que furent *Doom 3*, *Half-Life 2* et *Halo 2*, de modestes jeux de tir conçus par des artisans du genre débarquent discrètement sur nos consoles. Aux côtés de *Cold Winter* (testé dans ce numéro), *Area 51* renoue avec une efficacité à l'ancienne. Au premier contact, entre le style du héros cloné sur Gordon Freeman, et les armures vertes pompées du jeu *Halo*, une violente impression de déjà-vu se fait sentir.

QUANT À la progression en continu, sans ellipse, elle doit tout ou presque à *Half-Life*. Un produit de bonne facture mais sans surprise, donc. Pourtant, au bout d'une heure ou deux, *Area 51* ne vous lâche plus. Plus étonnant pour le genre,

il vous pousse à la persévérance sans vous lasser. Le mérite en revient à un vrai talent narratif, qui articule avec soin l'action au fil de péripéties accrocheuses. Celles-ci présentent une vitalité surprenante grâce à votre interaction avec les soldats qui vous accompagnent. Et lorsque ces derniers disparaissent, c'est pour céder la place à votre alter ego mutant, issu d'une contamination qui vous a saisi en traître. Il en découle de nouveaux pouvoirs, qui impliquent plus de finesse. Il faut passer au bon moment de l'enveloppe humaine, surarmée, à l'enveloppe mutante, capable de lancer des missiles à tête chercheuse. Sans révolutionner les FPS, et sans même apporter les trouvailles d'un *Cold Winter*, *Area 51* présente les caractéristiques d'un divertissement grand public. Il apporte fluidité, prise en main intuitive, violence sans excès, esthétique personnalisée et laisse assez de marge de manœuvre pour compenser une progression somme toute linéaire.

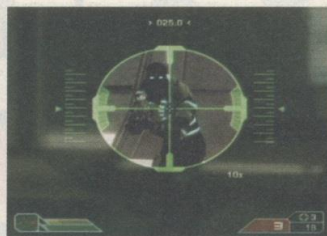
■ Marc Hopfcr

Bons calibres

Griffes, flingues, fusil sniper, tout est bon pour se battre dans Area 51.



Sous sa forme mutante, le joueur peut lancer des missiles à tête chercheuse.



Le fusil sniper est l'une des armes préférées de tout bon fan de FPS.



Les créatures ennemies, très mobiles, doivent être rapidement abattues.



Méchant QI

Y a pas que le muscle dans la vie !



La progression demande un peu de jugeote, ne serait-ce que pour lutter contre des ennemis plutôt futés et déceler des passages bien cachés.

Jeux Vidéo

LE VERDICT

Area 51

CRITÈRES

Jouabilité



Si les commandes d'un jeu répondent facilement en pleine action à vos inspirations subites, il est jouable. De fait, *Area 51* l'est vraiment.

Graphisme



L'aspect grossier et les éclairages jaunâtres n'emballent pas de prime abord. Mais l'ensemble reste tout de même plutôt convaincant.

Bande-son



Que demander à un jeu d'action qui vous oppose à des aliens baveux, sinon des hurlements et des roulements de tambour militaire ? Gagné !

Durée de vie



Pour une fois, l'aventure en solo n'a pas été conçue en "bonus" pour les joueurs en réseau, mais se veut à la fois longue et aboutie.

CONCLUSION

+

- Prise en main intuitive
- Péripéties inventives
- Mutations du héros

-

- Copieur multirécidiviste
- Concept sans surprise
- Un peu trop linéaire

Tranchant avec la mode actuelle, *Area 51* ne joue jamais sur la mise en scène spectaculaire ni le graphisme à l'épate. Les amoureux d'action énergique y trouveront largement leur compte.

Note globale **15/20**



JEUX



MUSIQUE



FILM



GPS



MESSAGERIE



PHOTO



ANTARES
MULTIMEDIA

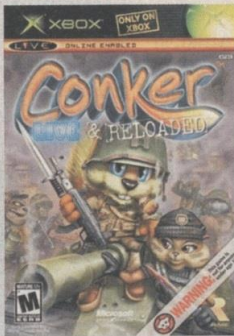
www.antares-multimedia.com

SORTIE NATIONALE LE 27 MAI

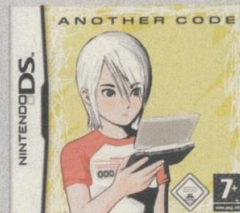
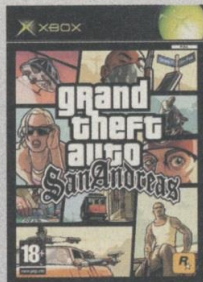
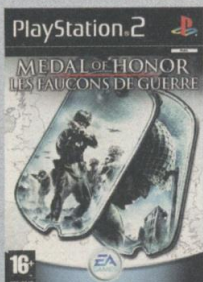


POUR TOUT ACHAT DE LA CONSOLE
LE TEE-SHIRT COLLECTOR OFFERT !!!*

LE PORTE CLEF RADIO OFFERT*
POUR TOUTE RESERVATION DU JEU Conker : Live & Reloaded



Les hits du mois :



- Magasins ANTARES MULTIMEDIA
- 09 PAMIERES 05 34 01 02 14
 - 24 PERIGUEUX 05 53 55 54
 - 34 BEZIERS 04 67 28 28 78
 - 34 SETE 04 67 46 16 18
 - 37 AMBOISE 02 47 57 09 72
 - 40 DAX 05 58 74 00 58
 - 45 ORLEANS 02 38 62 76 76
 - 59 VALENCIENNES 03 27 47 30 60
 - 60 CREPY EN VALOIS 03 44 59 20 10
 - 62 CALAIS 03 21 17 03 17
 - 62 BOULOGNE SUR MER 03 21 30 20 95
 - 64 BAYONNE 05 59 25 56 31
 - 65 LOURDES 05 62 42 30 68
 - 76 DIEPPE 02 35 84 63 90
 - 78 MAISONS LAFFITTE 01 34 93 77 19
 - 78 ST GERMAIN EN LAIS 01 34 51 05 50
 - 80 ABBEVILLE 03 22 24 90 80
 - 84 CAVAILLON 04 90 76 15 92
 - 86 CHATELLERAULT 05 49 21 47 35
 - 92 BOULOGNE BILLANCOURT 01 41 41 92 92
 - 92 LEVALLOIS FERRET 01 47 48 91 04

- Magasins partenaires du groupe
- 01 BOURG EN BRESSE 04 74 23 13 54
 - 02 CHAUNY 03 23 38 00 10
 - 04 MANSOUEUX 04 92 87 59 77 NOUVEAU
 - 06 NICE 04 93 44 71 44
 - 06 NICE 04 93 92 92 10
 - 06 ST LAURENT DU VAR 04 93 14 14 21
 - 08 ANNONAY 04 75 67 09 39
 - 08 CHARLEVILLE 03 24 57 24 99
 - 08 SEDAN 03 24 27 97 41 NOUVEAU
 - 10 BAR SUR AUBE 03 25 92 19 33
 - 10 ROMILLY SUR SEINE 03 25 24 68 65
 - 10 TROYES 03 25 73 67 29
 - 12 RODEZ 05 65 68 56 07
 - 12 ST AFRIQUE 05 65 49 74 40
 - 13 ARLES 04 90 49 86 40 NOUVEAU
 - 17 ROCHEFORT 05 46 87 25 40
 - 20 BASTIA 04 95 30 20 86
 - 21 DIJON 03 80 58 95 94
 - 21 SEMUR EN AUXOIS 03 80 96 62 81
 - 22 DINAN 02 96 87 95 86
 - 22 LOUDEAC 02 96 28 26 30
 - 24 MESSIDAN 05 53 83 14 93
 - 24 SARLAT 05 53 59 56 14
 - 25 MONTBELIARD 03 81 94 17 09
 - 26 ROMANS 04 75 72 78 34
 - 26 VALENCE 04 75 78 09 68
 - 27 VERNEUIL SUR AVRE 02 32 32 17 63
 - 28 BREUX 02 37 43 78 02
 - 29 BREST 02 98 46 11 46
 - 29 QUIMPER 02 98 64 29 15
 - 30 ALES 04 66 91 01 97
 - 31 PLAISANCE DU TOUCH 05 34 51 70 06
 - 31 TOULOUSE 05 61 25 00 73
 - 33 BORDEAUX 05 56 52 78 78
 - 34 AGDE 04 67 21 32 71
 - 34 PEZENAS 04 67 00 00 67
 - 35 FOUGERES 02 99 94 21 00
 - 35 RENNES 02 99 38 69 02
 - 35 VITRE 02 23 55 10 37
 - 38 BOURGOIN JALLIEU 04 74 28 68 65
 - 38 LA TOUR DU PIN 04 74 83 31 45
 - 38 PONT DE CHEUV 04 37 42 50 20
 - 38 VIENNE 04 74 31 74 50
 - 39 LONS LE SAUNIER 03 84 24 41 59
 - 39 POLIGNY 03 84 37 28 70
 - 40 CABRETON 05 58 41 89 72
 - 42 ROANNE 04 77 78 09 20
 - 43 BRIOUDE 04 71 74 32 85
 - 43 LE PUY EN VELAY 04 71 09 12 00
 - 44 ST NAZAIRE 02 40 66 55 89
 - 46 FIGEAC 05 65 34 68 55
 - 47 MARMANDE 05 53 89 30 50
 - 48 MENDE 04 66 65 05 41
 - 49 SAUMUR 02 41 50 30 60
 - 51 REIMS 03 26 49 14 66
 - 53 MAYENNE 02 43 00 95 83
 - 54 FROUARD 03 83 24 38 65
 - 54 JARNY 03 82 33 41 19
 - 54 LONGWY 03 82 23 63 79
 - 54 LUZEVILLE 03 83 73 33 27
 - 54 NANCY 03 83 35 49 33
 - 54 PONT A MOUSSON 03 83 81 13 67
 - 55 VERDUN 03 29 84 28 63
 - 56 LORIENT 02 97 21 69 73
 - 56 PLOERMEIL 02 97 74 21 14
 - 56 PONTIVY 02 97 25 05 25
 - 56 VANNES 02 97 63 24 24
 - 57 METZ 03 87 74 95 58
 - 57 SARREGUEMINES 03 87 28 18 66
 - 59 ARMENTIERES 03 20 44 70 27
 - 59 DUNKERQUE 03 28 59 20 75
 - 59 FOURMIES 03 27 87 58 09
 - 59 HAZEBROUCK 03 28 50 10 16
 - 59 LILLE 03 20 51 44 75
 - 59 MARCUIS 02 37 58 21 10
 - 59 MARCQ EN BAROEUL 03 20 31 15 20
 - 59 SOMAIN 03 27 86 00 05
 - 59 ST AMAND LES EAUX 03 27 40 78 43
 - 60 COMPIEGNE 03 44 40 29 18
 - 60 NOYON 03 44 44 37 90
 - 60 PONT ST MARICE 03 44 70 23 46
 - 61 ARGENTAN 02 33 36 82 18
 - 62 ETAPLES 03 21 09 90 72
 - 62 ST OMER 03 21 88 45 39
 - 64 OLRON STE MARIE 05 59 36 09 44
 - 64 ORTHEZ 05 59 69 21 97
 - 64 ST JEAN DE LUZ 05 59 26 46 35
 - 65 TARBES 05 62 44 92 92
 - 67 MUTZIG 03 88 38 23 95
 - 67 SELESTAT 03 88 58 49 48
 - 69 LYON 04 72 56 06 61
 - 69 LYON 04 78 37 93 17
 - 70 RIOZ 03 84 91 88 22
 - 72 SABLE SUR SARTHE 02 43 95 79 15 NOUVEAU
 - 73 BOURG ST MAURICE 04 79 07 19 26
 - 73 BOZEL 06 62 11 69 34
 - 75 PARIS 01 56 24 46 47
 - 78 RAMBOUILLET 01 30 88 69 76
 - 85 FONTENAY LE COMTE 02 51 50 07 08
 - 85 LES SABLES D'OLONNE 02 51 96 86 30
 - 85 MONTAIGU 02 25 15 97 81 NOUVEAU
 - 90 BELFORT 03 84 22 75 14
 - 91 ARPAJON 01 69 17 11 45
 - 91 ETAMPES 01 60 80 17 47
 - 92 CHAVILLE 01 47 50 08 94
 - 93 VILLETANEUSE 01 42 35 25 95
 - 94 LA VARENNE ST HILAIRE 01 49 76 27 26
 - 94 VINCIENNES 01 53 66 10 66
 - 94 VILLIERS SUR MARNE 01 49 30 48 71
 - 95 SARCELLES 01 39 92 47 16
 - 97 SAINT MARTIN 05 90 87 22 56
 - 97 LE TAMPON 02 62 27 43 51
 - 11610 L'UNION SAURON 03 87 26 845 770

ANTARES MULTIMEDIA ☎ 05 53 80 23 61 yves@groupe-antares.com

*voir conditions en magasins, photos non contractuelles, magasins participants à l'opération, dans la limite des stocks disponibles.

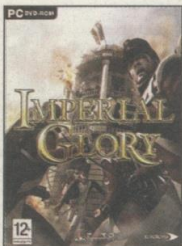


Imperial Glory

● Testé sur : PC

Éditeur : Eidos / Prix : 50 € env. / Genre : stratégie / Joueurs : 1 à 4 / Âge : 12 ans et +

Tour par tour ou temps réel? Avec le très bon *Imperial Glory*, vous n'aurez pas à choisir.



Disponible sur :

● PC ● XBOX
● PS2 ● NGC

Décidément, l'époque napoléonienne semble être à la mode ces temps-ci. Après *Cossacks 2* le mois dernier, c'est aujourd'hui *Imperial Glory* qui se propose de nous faire revivre les conflits ayant marqué la fin du XVIII^e siècle et le début du XIX^e. Quelques batailles fictives ou historiques (Waterloo, Austerlitz...) sont disponibles indépendamment de la campagne solo. Dans ce cadre, pas de gestion de ressources, on se contente de diriger les troupes qui nous sont allouées.

MAIS LE CŒUR du jeu prend en réalité la forme d'un mode Conquête. Sur une carte stratégique qui rappelle Risk, on développe ses forces au tour par tour. Construction de bâtiments, entraînement d'unités, relations diplomatiques,

l'ensemble se montre très complet. À la manière d'un *Civilization*, il est même possible de faire de la recherche et d'adopter différents régimes politiques. D'autant que l'interface permet de tout gérer avec une grande simplicité. Bien sûr, la prise ou la défense d'un territoire passe par une bataille, terrestre ou navale, en temps réel. Sur terre, on contrôle plusieurs centaines d'hommes regroupés en bataillons. Sur mer, il faut manœuvrer les vaisseaux de la flotte un par un.

LA REPRÉSENTATION, très correcte, des décors et des unités est en 3D. Ainsi, si vous envoyez votre infanterie dans une forêt, vous verrez chacun de vos soldats se cacher derrière un arbre. On peut aussi investir les bâtiments, ce qui décuple les possibilités tactiques. Le jeu souffre hélas d'une caméra peu maniable. Il est également regrettable que le multi se limite à quatre joueurs et fasse l'impasse sur les phases en tour par tour. Sinon, c'est du tout bon!

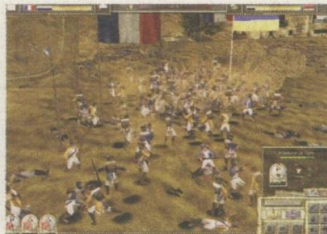
■ Fabien Pellegrini

Trois-en-un

Imperial Glory s'articule autour de trois phases de jeu distinctes.



La carte stratégique permet, notamment, de déplacer ses pions au tour par tour.



Une fois la bataille en temps réel déclenchée, c'est la boucherie tactique.



Les combats peuvent également se dérouler en pleine mer. À l'abordage!

Sans Risk

Fi de la gestion, allez à l'essentiel.



Si l'aspect "Risk" ne vous intéresse pas, vous pouvez plonger directement dans les batailles rapides : historiques ou fictives, terrestres ou navales.

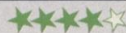
Jeux Vidéo

LE VERDICT

Imperial Glory

CRITÈRES

Jouabilité



L'interface du mode Tour par tour est quasiment exemplaire. En revanche, dans les phases en temps réel, le contrôle de la caméra 3D est assez malaisé.

Graphisme



La carte stratégique se montre très sympa. Malgré quelques éléments 2D dans le décor, la représentation des combats ne manque pas d'esthétisme.

Bande-son



Rien de très exceptionnel. La musique a tendance à être un poil trop répétitive, mais les cris des unités quand elles chargent parviennent à convaincre.

Durée de vie



Plusieurs dizaines d'heures sont nécessaires pour faire le tour du jeu. Campagne, batailles indépendantes, mode multijoueur : on ne chôme pas.

Compatibilité

Retrouvez le test de ce jeu sur 22 configs p. 103

CONCLUSION

- +
- Complet
- Intéressant
- Bien réalisé

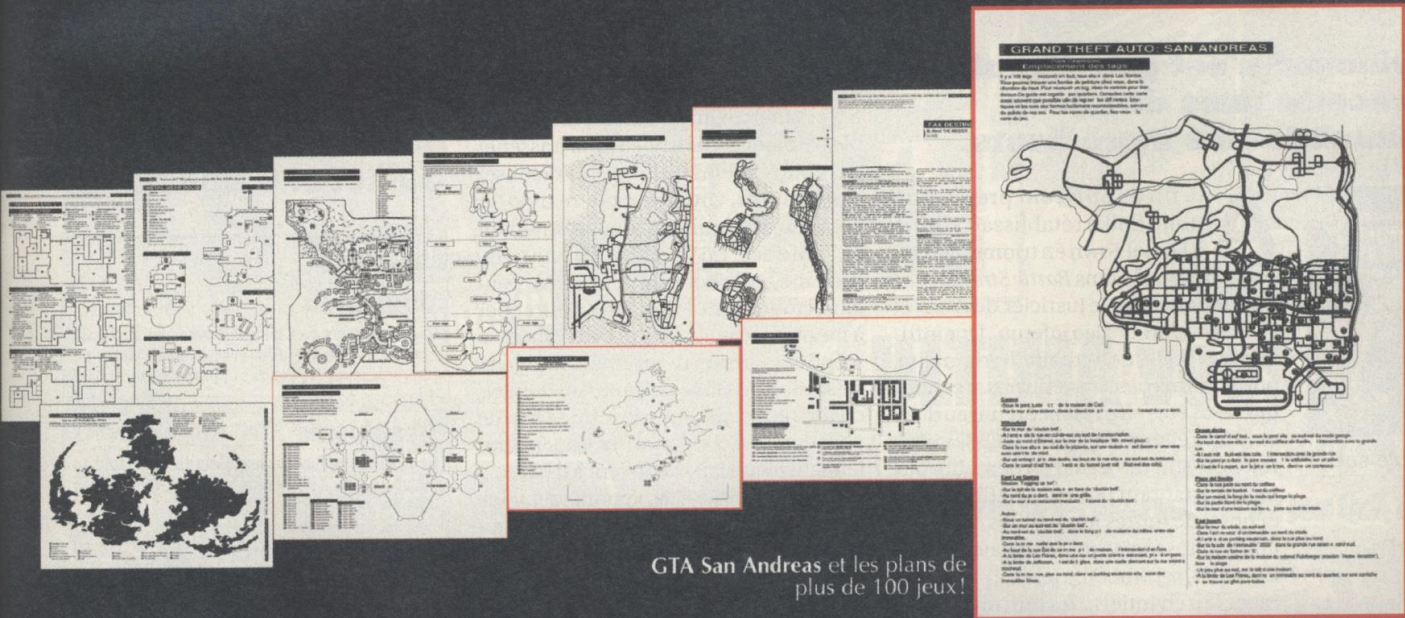
-
- Contrôle caméra
- Multi sans tour par tour
- Rien de très neuf

Les fans de Risk, *Rome Total War* ou *Cossacks 2* ne seront pas déçus par *Imperial Glory*. Ni médiocre ni daté, il s'est révélé à la hauteur de nos attentes.

Note globale **16/20**

+1000 SOLUTIONS PAR FAX / COURRIER!

3617 TIPS



GTA San Andreas et les plans de plus de 100 jeux!



COMMENT ÇA MARCHE?

1. Sélectionnez sur le minitel 3617 TIPS les astuces, solutions ou plans que vous souhaitez recevoir.
2. Toujours sur 3617 TIPS (ce sera indiqué sur l'écran), inscrivez votre numéro de fax ou votre adresse, selon que vous choisissez de recevoir vos articles par fax ou courrier.
3. Vous recevrez quelques minutes plus tard vos articles par fax. Dans le cas du courrier, il sera posté dès le jour même, au tarif rapide, pour toute demande passée avant midi.

0892688477 3615 TIPS

Astuces/solutions par **TÉLÉPHONE (8477-TIPS)**

Astuces/solutions par **MINITEL**

0900 70 233
0901 701 501

Astuces, solutions et plans pour jeux vidéo PC et Consoles.



Esprit de groupe

Leur point commun : la délicatesse.



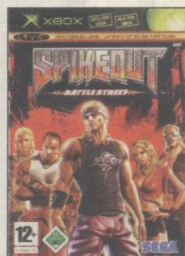
Spikeout Battle Street

Les coups forts permettent de tenir à distance les ennemis coriaces. S'ils se rapprochent trop, il vous reste toujours votre attaque spéciale.

● Testé sur : XBOX

Éditeur : Sega / Prix : 45 € env. / Genre : action / Joueurs : 1 ou 4 / Âge : 12 ans et +

Le principal n'est pas d'appliquer une recette mais de savoir accommoder les ingrédients.



Disponible sur :

- XBOX ● PS2
- PC ● NGC

À la fin de *Spikeout* premier du nom, Spike rétablissait l'ordre à Diesel Town en triomphant du gang "Inferno". Dans *Battle Street*, Spike Junior doit jouer le justicier des rues et vaincre le clan... "Neo Inferno". Une intrigue profonde, débordant d'originalité, qui confirme dès les premières secondes que vous êtes en présence d'un jeu d'arcade pur et dur. Reposant pour les neurones, le soft de Sega n'en demeure pas moins éreintant pour vos petits doigts, et possède toutes les qualités d'un bon défouloir... mais tous les défauts, aussi. Entrepôt, centre commercial, port, bâtiments en chantier... les huit niveaux ne surprennent pas et auraient gagné à être dignement texturés. L'écart graphique avec un *Jade Empire* ou *Ninja Gaiden* est

tel que le joueur a l'impression de retourner aux balbutiements de la Xbox. Quant à la prise en main, un peu dépassée mais plaisante, elle se borne surtout à asséner des coups faibles ou forts. Pour réaliser ces derniers, vous devez faire monter votre jauge de puissance en maintenant "Y" enfoncé. En fonction du temps de pression sur le bouton, votre perso peut ainsi étourdir ses adversaires, les frapper à nouveau avant qu'ils ne retouchent le sol ou exécuter un mouvement ravageur. Il est aussi possible de ramasser bouées, chaises et autres roues de camion afin de vous en servir comme arme. Cependant, leur efficacité laisse souvent à désirer. **À CHAQUE MISSION**, vous devrez vous familiariser avec les mouvements d'un nouveau héros, ce qui casse la monotonie de l'action. Une bonne idée parmi d'autres, qui ne fait pas oublier le sentiment d'inachevé que l'on ressent devant ce titre amusant mais peu prenant sur le long terme.

■ Éric Narbo

Jeux Vidéo LE VERDICT

Spikeout Battle Street

CRITÈRES

Jouabilité ★★★★★
Comme souvent avec les jeux moyens, les angles de caméra posent quelques problèmes de visibilité. Heureusement, les coups s'apprennent vite.

Graphisme ★★☆☆☆
Bon, *Spikeout* n'est pas laid. Cela dit, il faut tout de même se faire à l'idée d'acheter un jeu qui aurait presque pu tourner sur Dreamcast.

Bande-son ★★★★★
De la musique électronique bien rythmée avec des morceaux de techno hardcore dedans. Baissez le volume des bruitages pour en profiter.

Durée de vie ★★☆☆☆
Il faut recommencer un niveau depuis le début quand son personnage meurt. La durée de vie s'en trouve rallongée, mais d'une heure ou deux à peine.

CONCLUSION

- 100 % arcade
- Bonne prise en main
- Jouable en ligne
- Trop court
- Graphiquement dépassé
- Pas assez varié

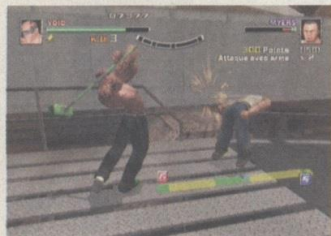
Spikeout est un bon défouloir, mais une fois terminé, vous n'y reviendrez pas. Attendez que le jeu soit disponible d'occasion ou mettez la pression à un ami pour qu'il l'achète... Il vous le prètera vite.

Note globale **10/20**



De l'utilité des armes

Se battre avec une arme contre un ennemi démuné est déloyal. Qu'importe !



Rien ne remplace le balai pour faire le ménage dans les coins et les recoins.



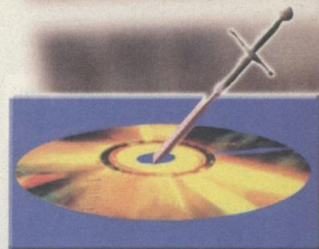
Ne croyez pas la publicité, nous l'avons vérifié : une seule lame suffit.



Cette barrière de chantier est intéressante contre les petits groupes.

ULTIMA

ON A TOUT A GAGNER



**ACHÈTE ET ÉCHANGE CASH
DEPUIS PLUS DE VINGT ANS
TOUS VOS JEUX PC, CONSOLES ET DVD-VIDÉO !!!**

GIZMONDO



Déjà disponible!

PSP Sony



Préparez-vous !!!



Sélection du mois

DISPONIBLE DANS VOTRE MAGASIN !



Retrouvez toutes les nouveautés
Jeux consoles & PC et DVD-Vidéo!!



**NOUVEAU
ASTUCES & SOLUTIONS
DE JEUX PAR SMS**

Envoyez **ULT** suivi des 3 premières lettres du nom
du jeu suivies du nom du magasin au **71009**

Exemple : Pour Resident 3 sur PlayStation 3, Envoyez R3Tresor3@71009 au 71009
Codes des formats : PC, PS1, PS2, XBOX, GAMEBOY, GBA

ULTIMA VOUS OFFRE*
1PORTE-CLES JUICED™

Pour toute pré-réservation du jeu (ps2, xbox, et pc)

*Offre valable du 14/04/05 au 16/06/05 dans les magasins participants
et dans la limite des stocks disponibles.



Listes de nos Magasins

RÉGION PARISIENNE

- 75 PARIS/ALESIA 01.45.42.80.69
- 75 PARIS/GOBELINS 01.47.07.33.00
- 91 BRUNOY 01.69.39.55.82
- 92 ASNIERES 01.47.91.49.47
- 92 ISSY LES MOULINEAUX 01.46.44.46.04
- 92 LEVALLOIS 01.47.37.02.55
- 93 AULNAY/BOIS 01.48.19.69.59
- 94 NOGENTS/MARNE 01.53.99.10.10
- 94 SAINT-MAUR 01.48.89.90.19

PROVINCE

- 10 TROYES 03.25.73.67.29
- 11 CARCASSONNE 04.68.47.80.58
- 12 MILLAU 05.65.60.00.19
- 12 RODEZ 05.65.68.41.79
- 14 CAEN 02.31.86.84.84
- 17 LA ROCHELLE 05.46.41.80.81
- 20 AJACCIO 04.95.20.25.81
- 20 BASTIA 04.95.34.94.94
- 24 BERGERAC 05.53.73.28.04
- 28 CHARTRES 02.37.21.60.50

- 29 BREST 02.98.80.62.14
- 29 CONCARNEAU 02.98.60.75.50
- 30 ALES 04.66.91.01.97
- 31 BLAGNAC 05.61.71.65.53
- 31 CUGNAUX 05.61.92.41.89
- 31 MURET 05.61.54.84.41
- 32 AUCH 05.62.05.32.62
- 33 BORDEAUX 05.56.94.51.99
- 33 LIBOURNE 05.57.25.50.11
- 35 RENNES-CESSON 02.23.45.07.07
- 35 ST BRIEUC 02.96.52.07.07
- 35 ST MALO CENTRE VILLE 02.23.18.18.23
- 35 ST MALO C.CIAL LA MALEINE 02.99.19.83.16
- 41 BLOIS CENTRE VILLE 02.54.55.09.90
- 41 BLOIS C.CIAL AUCHAN 02.54.20.37.36
- 44 NANTES 02.40.48.57.05
- 44 ST NAZAIRE 02.40.53.83.80
- 49 ANGERS 02.41.43.74.23
- 53 LAVAL CENTRE VILLE 02.43.53.36.80
- 53 LAVAL C.CIAL LA MAYENNE 02.43.68.30.76
- 54 NANCY 03.83.35.49.33
- 56 LORIENT 02.97.21.69.73
- 56 PONTIVY 02.97.27.84.36

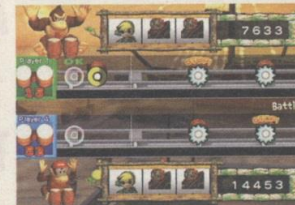
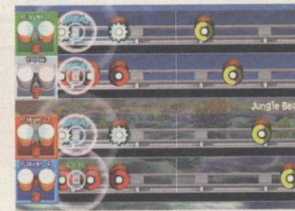
- 58 NEVERS 03.86.61.35.16
- 59 DOUAI 03.27.71.60.70
- 59 ROUBAIX 03.20.73.58.67
- 60 COMPIEGNE 03.44.40.48.97
- 61 FLERS 02.33.64.39.44
- 62 ARRAS 03.21.23.10.10
- 62 BETHUNES 03.21.53.38.48
- 62 LENS 03.21.42.62.63
- 63 CARREFOUR RIOM 04.73.38.13.77
- 63 CLERMONT FERRAND (CENTRE VILLE) 04.73.34.08.12
- 63 CLERMONT FERRAND (LA PARDIEU) 04.73.28.15.45
- 64 BAYONNE 05.59.25.56.31
- 64 PAU 05.59.27.18.86
- 67 STRASBOURG 03.88.52.03.52
- 71 CHALON/SAONE 03.85.93.45.08
- 81 CASTRES 05.63.59.28.03
- 82 MONTAUBAN 05.63.66.44.85

Vous avez le projet d'ouvrir un magasin ou vous avez déjà un magasin et vous désirez changer d'enseigne, alors rejoignez ULTIMA et bénéficiez de : 20 ans d'expérience et de savoir faire. Une communication nationale importante. 1ère centrale d'achat de France de magasins indépendants. Aucun droit d'entrée. Pour plus d'informations, contacter : ULTIMA CONCEPT.



Donkey Hits volume 2

Tout ce que vous aimiez déjà (ou pas)!



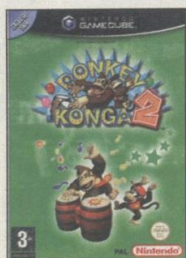
Habillage modeste, principe simple : les minijeu sont légers. Mais pouvoir slammer sur La Bamba ou Losing my Religion, cela n'a pas de prix!

Donkey Konga 2

● Testé sur : NGC

Éditeur : Nintendo / Prix : 40 € env. / Genre : jeu musical / Joueurs : 1 à 4 / Âge : tous publics

Ému par les bravos, Donkey Konga revient sur scène combler son public. Un rappel réussi.



Sort le 03/06 sur :

● NGC ● PS2
● PC ● XBOX

Connaissez-vous *Donkey Konga*? C'est le fameux jeu musical qui fait fureur dans les soirées bobo. On lâche la cravate, on ouvre la chemise et on réveille le "King of the Bongo" anesthésié par une journée de boulot.

LE PRINCIPE est d'une simplicité toute biblique (mais version gospel). Pendant que la musique défile, vous tapez en rythme sur vos petits bongos, comme cela est indiqué à l'écran, pour gagner des bananes. Lesquelles servent à acheter minijeu, nouveaux sons et nouvelles plages musicales. En solo, *Donkey Konga* vous arrachera un sourire. Mais c'est évidemment en multijoueur qu'on passera les meilleurs moments. Seuls les jeux à plusieurs peuvent en effet provoquer de tels fous rires autour d'une console. Les

présentations étant faites, voyons ce que propose cette seconde édition. De nouvelles mélodies, bien sûr, mais pas seulement. Davantage tourné vers le multijoueur, le jeu s'est étoffé en conséquence. En fin de partie, chacun écope d'un petit score de synchronisation ainsi que d'un titre amusant comme "étoile montante" ou encore "super singe", qui sera sauvegardé avec le score – ouvrant ainsi la porte à une vraie compétition. Cet opus propose également un mode Libre pour s'organiser un petit "boeuf" facilement. Alors qu'un paysage défile suivant un certain rythme, on improvise ce que l'on veut. Avec un peu de pratique, il doit être possible de se refaire des classiques... Enfin, pour les plus démunis, un mode Partage offre de jouer à deux avec un seul bongo. Mais ce serait passer à côté de quelque chose de grand! Qu'on se le dise : si vous avez envie de faire chauffer le "combomètre" et de rendre les voisins dingos, vous avez tout intérêt à inviter les copains.

■ Reyda Seddiki



Boeuf à plusieurs

L'intégralité du jeu est réalisable en Coopération. Saine émulation!



Le jeu solo vous impose un niveau d'exigence matérialisé par cette jauge.



Si vous aimez "jammer" entre potes, le mode Libre vous occupera un moment.



Le système des combos a été un peu remanié (remarquez le coffre ci-dessus).

Jeux Vidéo

LE VERDICT

Donkey Konga 2

CRITÈRES

Jouabilité



Est-il possible de faire plus simple, surtout avec les kongas dédiés du jeu? On regrette juste le "clap" qui se montre parfois trop sensible.

Graphisme



Pas spécialement enjôleur. Cependant, l'aspect visuel n'entre pas vraiment en ligne de compte dans ce style de titre, c'est la clarté qui prime avant tout.

Bande-son



Un grand éventail de titres, qui va de la musique classique aux tubes rock de notre (lointaine?) adolescence. Gageons que cette variété plaira à tous.

Durée de vie



Comme tout jeu de ce genre, la longévité ira croissant en fonction des amis que vous convertirez. Plus on est de fous, plus il y a de rythme!

CONCLUSION



- Accessible!
- Orienté multijoueur
- Bongo agréable

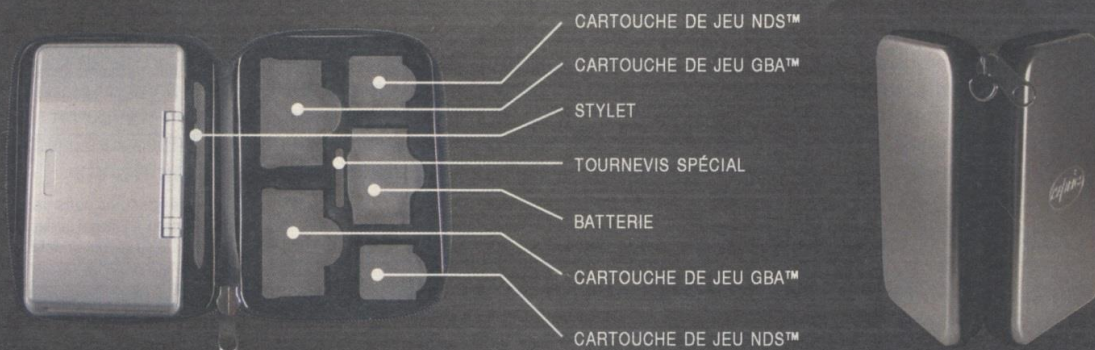
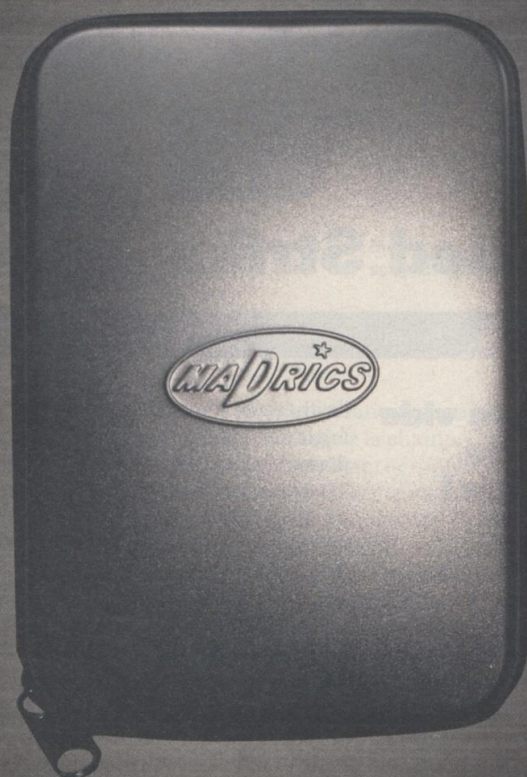


- Principe inchangé
- Minijeu moyens

On pourrait croire que ce *Donkey Konga 2n* apporte rien de neuf. Erreur : nouvelles chansons, nouveaux modes pour profiter du jeu à plusieurs. On vous le recommande, même si vous possédez le premier.

Note globale **15/20**

PROTECTION TOTALE ASSUREE



CARTOUCHE DE JEU NDS™

CARTOUCHE DE JEU GBATM™

STYLET

TOURNEVIS SPÉCIAL

BATTERIE

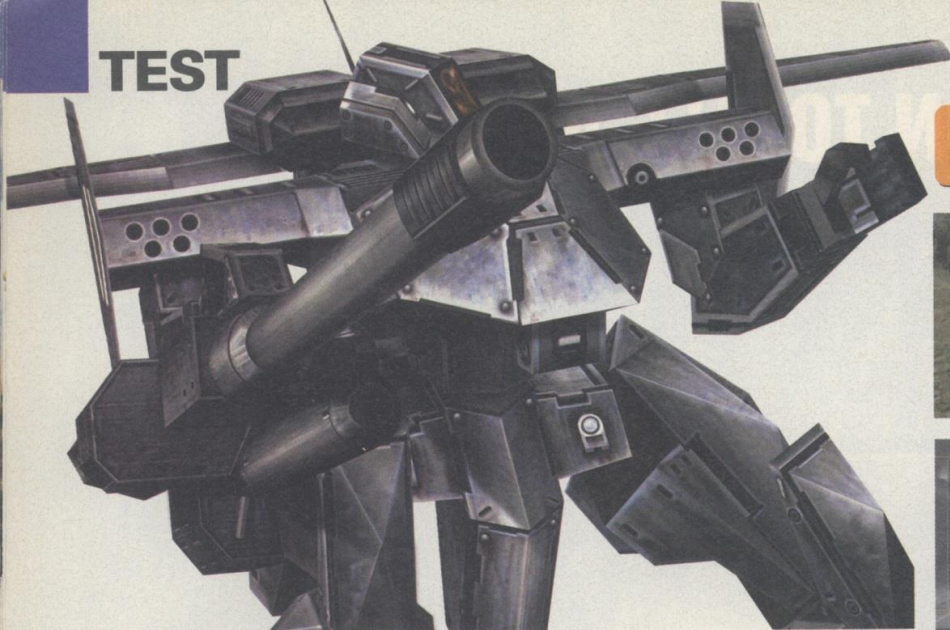
CARTOUCHE DE JEU GBATM™

CARTOUCHE DE JEU NDS™

EN MARS, NE MANQUEZ PAS CET ETUI INDISPENSABLE POUR VOTRE NDS™. DECOUVREZ EGALEMENT NOTRE NOUVELLE GAMME DE PRODUITS POUR NDS™.

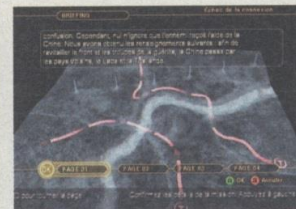
Madrics Média France | 43 Rue De La Blanche Porte | 59200 Tourcoing
Tel: 03 20 27 07 17 | Fax: 03 20 46 61 07 | E-Mail: france@madrics.com





Attirail de ferrailles

À chaque type d'arme son ennemi !



Gungriffon : Allied Strike

Une fois votre compagnon choisi, sélectionnez votre robot et modifiez son armement en fonction du type d'ennemi que vous allez rencontrer.

● Testé sur : XBOX

Éditeur : Tecmo / Prix : 60 € env. / Genre : action / Joueurs : 1 à 8 / Âge : 12 ans et +

Tecmo tente de combler un vide en matière de jeu de robots de combat. Mais à quel prix !



Disponible sur :

- XBOX ● PS2
- PC ● NGC

Sorti au début de l'année sur Xbox, *Mechassault 2 : Lone Wolf* n'est certes pas parfait. Mais le titre de Microsoft a su s'imposer comme une référence grâce à sa jouabilité simple et ses missions prenantes. Domination facilitée par la faiblesse de la concurrence ? Peut-être bien. Il n'en fallait pas plus pour attiser la convoitise de Tecmo, qui tente sa chance avec *Gungriffon : Allied Strike*.

IL YA QUELQUES ANNÉES, ce titre aurait sans doute été jugé comme satisfaisant. Aujourd'hui, il laisse comme un curieux goût de clou rouillé. On regrette ainsi les décors ternes et, pour tout dire, assez laids, la palette de couleurs limitée, l'épais brouillard de pollution bouchant l'horizon et les textures bien trop primaires. Bref,

l'esthétique souvent médiocre frise parfois le ridicule. Les ennemis, eux, sont sans doute détaillés, mais la faiblesse du moteur 3D ne permet de les voir distinctement qu'au dernier moment, ce qui rend les affrontements plus ardu qu'ils ne le sont déjà. Pour ne rien arranger, vos adversaires ont beau être stupides, leurs tirs sont presque impossibles à éviter. Quelles que soient la distance à laquelle ils se tiennent et les munitions qu'ils utilisent, leurs salves, par on ne sait quel miracle, atteignent toujours leur cible. Frustrant ! Et si vous avez le choix entre cinq robots différents, tous répondent avec un temps de retard désagréable. La jouabilité s'en trouve sclérosée. Enfin, si vous placiez vos derniers espoirs dans la variété des missions, sachez que vous aurez le sentiment de réaliser les mêmes actions, quel que soit l'objectif. Petite touche d'acier inoxydable dans cet océan de rouille, la bande-son. Voilà qui ne risque guère de suffire pour emporter les suffrages. ■ **Éric Narbo**



C'est l'histoire d'un mech...

Sur le champ de bataille, il est bon de se sentir épaulé par ses alliés.



Les ennemis se fondent complètement dans les décors. Franchement crispant !



Le radar vous indique la position de votre compagnon de mission.



Une croix rouge sur le sol, c'est la certitude de trouver de quoi se ravitailler.

Jeux Vidéo

LE VERDICT

Gungriffon : Allied Strike

CRITÈRES

Jouabilité



On distingue mal les ennemis et leurs tirs sont difficiles à éviter. Changer d'arme ne pose peut-être aucun problème, mais cela ne suffit pas.

Graphisme



Tecmo a fourni quelques efforts sur la modélisation des robots. Mais les décors sont tristement vides et flous. Pauvre Xbox...

Bande-son



Les musiques militaires entraînantes accompagnent bien l'action. Dommage que les voix de vos équipiers ne soient pas en français.

Durée de vie



Les onze missions vous tiendront en haleine un bon moment. Ceux qui parviendront à passer outre les défauts en auront pour leur argent.

CONCLUSION



- Les musiques
- L'ambiance réaliste
- Rien d'autre



- Jouabilité médiocre
- Moche
- Trop difficile

Une déception monumentale, dont l'unique qualité est de s'aventurer dans un genre boudé par les développeurs. Si cet argument ne vous suffit pas, il n'y a aucune chance que ce titre vous plaise.

Note globale **08/20**



Doom 3



Quoi, ma gueule ?

Une conversion vraiment réussie.



Malgré son exigence technique sur PC, *Doom 3* ne souffre pas trop de son passage sur Xbox. Le graphisme reste globalement impressionnant.

● Testé sur : XBOX

Éditeur : Activision / Prix : 60 € env. / Genre : FPS / Joueurs : 1 à 4 / Âge : 18 ans et +

Sans ménagement, *Doom 3* débarque enfin sur Xbox. Taches de sang sur l'écran garanties !



Disponible sur :

- XBOX ● PC
- NGC ● PS2

Culte et incontournable sur PC, la série *Doom* a, par le passé, fait quelques excursions sur console. Mais cette conversion Xbox est sans conteste la plus aboutie. Pourtant, on pouvait craindre le pire. Car sur PC, le succès de ce troisième épisode s'appuie surtout sur les prouesses du moteur 3D. Bonne surprise, la Xbox soutient honorablement la comparaison. Certes, les textures sont moins détaillées, la résolution moindre et les chargements plus fréquents, mais l'ensemble reste hautement convaincant et réjouissant. **NERVEUX**, violent, bourrin et flippant : *Doom 3* possède de quoi ravir tous les amateurs d'action. On avance, on tue et on recommence ! Différentes armes et une belle brochette d'ennemis viennent

jouer quelques variations sur un même thème : l'abattage à la chaîne. On peut bien sûr faire semblant de s'intéresser au scénario en lisant les messages récoltés sur le PDA du héros, mais rien ne vaut les poussées d'adrénaline survenant aux détours d'un couloir. Le jeu use et abuse de l'effet de surprise, avec des monstres qui surgissent des placards alors que vous êtes plongé dans le noir. Du coup, on ne parcourra la campagne solo qu'une seule fois, les événements devenant trop prévisibles au deuxième passage.

LA GRANDE NOUVEAUTÉ de cette version réside dans la présence d'un mode Coopératif, jouable sur le Xbox Live. Cette fois, c'est avec un réel plaisir que l'on retournera sur les lieux de nos crimes. À deux, c'est mieux ! *Doom 3* reste toutefois réservé à un public pour lequel l'action pure prime. Si vous recherchez une IA évoluée, c'est peine perdue. Mais si vous voulez buter du zombie à tour de bras, c'est du tout bon ! ■ Fabien Pellegrini

Jeux Vidéo

LE VERDICT

Doom 3

CRITÈRES

Jouabilité



Les contrôles ont été très correctement adaptés. Quasiment aussi nerveux sur Xbox que sur PC, le jeu vous plonge directement dans l'action.

Graphisme



Voilà une conversion Xbox extrêmement réussie graphiquement. Certains passages sont hélas trop sombres pour qu'on puisse les apprécier pleinement.

Bande-son



La VF est un poil moins convaincante que la VO, mais demeure de qualité. Quant aux bruitages, soyez assuré que certains vous feront sursauter.

Durée de vie



Malgré l'ajout bienvenu d'un mode Coopératif, la durée de vie n'est guère plus longue que sur PC, sachant que la "rejouabilité" en solo est quasiment nulle.

CONCLUSION



- Flippant
- Bien adapté
- Mode Coop'



- Dégâts peu localisés
- IA limitée
- Image trop sombre

Difficile de résister aux charmes de cette version Xbox, qui conserve à 100% l'esprit violent de la série et procure des sensations fortes, faites de peur et de rage. Bête et méchant... mais jouissif.

Note globale **16/20**

Enfer et contre tous



Le jeu ne lésine pas sur les effets gore, d'où son classement "18 ans et +".



La célèbre lampe-torche peut mettre au jour des scènes sanglantes et malsaines.



L'arme culte de la série *Doom* répond une nouvelle fois à l'appel.



Le bestiaire inspire peu confiance. Deux solutions : tuer ou être tué.



Juiced

● Testé sur : PS2

Éditeur : THQ / Prix : 60 € env. / Genre : course / Joueurs : 1 à 6 / Âge : 12 ans et +

Pas pressé, Juiced sort enfin du shaker. Hélas, même secouée, la pulpe reste au fond.



Sort le 17/06 sur :

● PS2 ● XBOX
● NGC ● PC

Un an après sa sortie avortée, *Juiced* envoie enfin la sauce. Un retard bienvenu pour les développeurs, qui ont ainsi pu améliorer une version proche à l'époque du plantage. Alors, qu'en est-il aujourd'hui de ce jeu de course axé tuning ? Si les motifs de satisfaction sont bien là, de gros défauts persistent, anéantissant les espoirs d'une guerre à trois, avec, sur le front, *Midnight Club 3* et *Need For Speed Underground 2*. **DOMMAGE**, car cela partait plutôt bien. Nouvelle interface, graphisme plus soigné, possibilité d'empiéter sur les trottoirs pour ajuster sa trajectoire (ce n'était pas le cas auparavant), le plaisir est présent. Customiser sa caisse, parier du blés sur un adversaire disputant une course dans une catégorie supérieure, mettre en jeu

son véhicule dans un duel en un-contre-un, *Juiced* offre un programme intéressant. Y compris dans les courses par équipe, où vous donnerez des ordres en temps réel à vos partenaires. Alors, *Juiced* est-il au-dessus des autres jeux de la même famille ? Non. Deux problèmes majeurs viennent briser ses espoirs, et non des moindres. L'IA est "défectueuse". En tête avec 300 mètres d'avance sur le second, attendez-vous à vous faire harponner à l'abord du dernier virage ! L'autre gros défaut concerne la mauvaise balance des gains. Il n'est pas évident de retrouver sa mise de départ, tant les réparations ajoutées au tuning coûtent cher, bien plus qu'une victoire ne rapporte. *Juiced* n'est pas un mauvais cheval, mais si cette année de développement supplémentaire a permis de gommer des abus, elle en a engendré d'autres. C'est regrettable, car ce titre avait le potentiel pour figurer parmi les meilleurs jeux de la catégorie sur PS2. ■ A. de Bourrouse

Contrôle technique OK

Juiced garde le meilleur et réajuste le mauvais pour redresser sa trajectoire.



Grosse évolution depuis la première version : on peut monter sur les trottoirs.



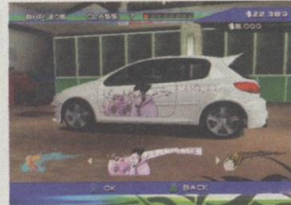
La frime est l'une des disciplines où il faudra exceller pour être reconnu.



Le turbo procure une sensation de vitesse incroyable, à la *Burnout 3*.

Jus de chaussette

Le jeu laisse un arrière-goût d'inachevé.



En dépit de bonnes idées tirées du milieu du tuning, *Juiced* part dans le mur, balancé par une IA déplorable, confondant course et stock-car.

Jeux Vidéo

LE VERDICT

Juiced

CRITÈRES

Jouabilité



Le pilotage arcade n'est pas mis en cause. Le principal accusé n'est autre que cette IA exécration façon "Starsky et Hutch" : "qui gagne toujours à la fin".

Graphisme



Juiced n'arrive pas à la cheville d'*Enthusia*, mais se défend plutôt pas mal, avec des décors et des véhicules assez bien modélisés.

Bande-son



Rien d'exceptionnel à déclarer, si ce n'est de la bonne musique ad hoc et une ambiance convenant plutôt bien au milieu du tuning.

Durée de vie



À moins de ne jouer que sur le Live de la version Xbox, rien ne nous retient avec ce titre certes sympa, mais gangrené par une intelligence artificielle exécration.

CONCLUSION



- Ambiance tuning
- Sensation de vitesse
- Déformation des véhicules



- IA mal calibrée
- Manque d'adhérence

En rectifiant quelques erreurs commises l'an passé au moment de sa sortie manquée, *Juiced* s'est replacé dans le droit chemin. Mais, cette fois-ci, c'est l'IA qui lui fait quitter la route précipitamment.

Note globale **11/20**

FANTASY WARRIOR™ 2

EVIL

FANTASY WARRIOR™ 2

GOOD

LE COMBAT ENTRE LE BIEN ET LE MAL !

Un monde autrefois paisible est désormais gouverné par des monstres. Mène le combat en incarnant Vera, la belle et redoutable comtesse vampire, ou Rento, guerrier et aventurier.



Ce jeu de rôle se distingue par d'excellents graphismes, des monstres uniques, des armes enchantées et un scénario extraordinaire. Au fur et à mesure de leurs victoires sur leurs ennemis, Vera et Rento gagnent de l'expérience et deviennent plus puissants et plus expérimentés.

Quel côté vaincra ? Le Bien ou le Mal ?



Retrouvez Fantasy Warrior 2 sur le portail mobile Orange World
[Orange World > Jeux/musique > Jeux à télécharger > Nouveautés](#)

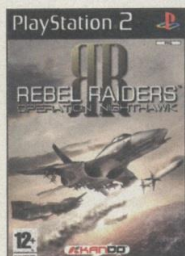


Rebel Raiders

● Testé sur : PS2

Éditeur : Kando Games / Prix : 20 € env. / Genre : action / Joueurs : 1 / Âge : 12 ans et +

Oubliez Ace Combat! Voici un hommage touchant aux jeux vidéo d'autrefois qui fait mouche.



Disponible sur :

● PS2 ● PC
● XBOX ● NGC

Pas facile de trouver un sujet qui colle aux moyens de développement limités d'un premier jeu. Forts de leur expérience, les développeurs de Kando (des anciens du studio Darkworks, auteur d'*Alone in the Dark: The New Nightmare*) ont su viser un objectif raisonnable, sans perdre de vue les intérêts du joueur. Qui n'a jamais pesté sur ces simulateurs de vol si fastidieux en repensant avec nostalgie aux *AfterBurner* (ou autres *G-Loc*) ? Pour ceux qui se sentent concernés, Kando livre, avec un certain succès, sa version du hit de Sega. **À BORD** d'un appareil futuriste, vous partez en guerre contre des flottes d'avions belliqueux, des forteresses volantes et des drones de combat. Nous sommes en 2050, vous êtes un chef d'escadrille de

la force rebelle... Un petit air de *Star Wars* et de *Robotech* se glisse dans ce scénario au héros "top-gunesque". Dans des environnements dépouillés mais agréables, vous devez tirer parti de quelques fonctions simples (esquives, mitrailleuse, missiles ou turbo) pour sauver votre peau. Si les premières vagues ennemies s'écrasent contre un arsenal ravageur, les suivantes gagnent en efficacité et vous donneront du fil à retordre. Les poursuites dans les canyons et sur des ponts suspendus feront frissonner les plus blasés, même si un choc ne signifie pas "game over" !

LA PRISE EN MAIN et les enjeux très arcade de *Rebel Raiders* le servent autant qu'ils le perdent. Car, malheureusement, les batailles deviennent vite répétitives en dépit de quelques rebondissements et appareils supplémentaires. Cependant, la seule présence de ce titre dans le désert absolu de cette catégorie autrefois reine en fait une solution de choix pour les adeptes de shoot 3D. ■ Vincent Oms



Pilotage automatique

Scènes classiques et rythme soutenu.



Attaque d'une forteresse volante, destruction de points de défense antiaérienne en rase-mottes ou poursuite à Mach 2 dans des canyons.

Jeux Vidéo

LE VERDICT

Rebel Raiders

CRITÈRES

Jouabilité



Très arcade, *Rebel Raiders* bénéficie d'une prise en main simple et intuitive. On a tôt fait de se prendre pour le Laverdure du futur.

Graphisme



Quoique assez dépouillé, le jeu dispose de quelques beaux effets et d'un rythme effréné qui font un peu oublier les ennemis redondants.

Bande-son



Une bande-son récurrente mais qui colle parfaitement à l'action, et des bruitages quelconques. Efficace et sans fioritures.

Durée de vie



Débloquer tous les appareils et niveaux bonus constitue un bon challenge. Recommencer un niveau s'avère même très agréable !

CONCLUSION



- Action à gogo
- Pas de prise de tête
- Réalisation honnête



- Pas de mode 2 joueurs
- Parfois répétitif

Rebel Raiders est un bon petit shoot à l'ancienne, qui conserve les défauts comme les qualités de l'époque antique des jeux vidéo. Un bon moment pour les vétérans, et une découverte à petit prix pour les nouveaux !

Note globale **13/20**



Oiseaux de guerre

S'envoyer en l'air peut se faire de différentes manières.



Équipé d'un fusil à pompe (!), voilà un appareil efficace en combat rapproché.



Une aile volante à l'inertie prononcée, mais à la puissance inégalable.



Une double mitrailleuse déchiquette l'empennage ennemi en une rafale.

Les Animaniacs : The Great Edgar Hunt

Éditeur: Nobilis
Prix: 30 € env.
Genre: action/
aventure
Joueur: 1
Âge: 3 ans et +

Testé sur: ● PS2



Disponible sur:
● PS2 ● XBOX
● NGC ● PC

Flagrant délire chez les Toons !

Les titres destinés aux plus petits bénéficient rarement d'une bonne réalisation. *Les Animaniacs : The Great Edgar Hunt* constitue l'exception qui confirme la règle. Trois personnages aux caractéristiques distinctes (Yakko, Wakko et Dot), six décors différents (western, horreur, Égypte...) et une aventure truffée d'humour. Une bonne surprise, dans laquelle les plus jeunes déjoueront les plans de l'infâme Cyril Coupe Deville. ■ William Petit

Alien Hominid

Éditeur: Zoo Digital
Prix: 20 € env.
Genre: FPS
Joueurs: 1 à 2
Âge: 12 ans et +

Testé sur: ● XBOX



Disponible sur:
● XBOX ● PS2
● NGC ● PC

Un flash qui fait mal aux doigts.

À l'origine disponible gratuitement en flash sur le Net, *Alien Hominid* s'invite sur console. Voici un jeu de tir ultra classique au graphisme et personnages délirants. Pour une fois, on joue un alien désireux de manger du "men in black", ça change! Mais AH garde les défauts de son support d'origine: une difficulté parfois inhumaine, frustrante, et une réalisation trop pauvre pour les consoles actuelles. Dommage, pour une fois qu'humour et originalité étaient au rendez-vous! ■ Vincent Oms

Brave

Éditeur: Sony
Prix: 50 € env.
Genre: action/
aventure
Joueur: 1
Âge: 3 ans et +

Testé sur: ● PS2



Disponible sur:
● PS2 ● XBOX
● PC ● NGC

Un brave qui mérite les bravos.

Un jeune indien suit l'enseignement de son grand-père pour devenir un vrai shaman. C'est alors qu'un ignoble démon attaque le village, réduisant la meilleure amie du héros à l'état d'esclave. N'écouter que son courage, il part à la recherche d'un esprit légendaire... Si le scénario est très classique, la réalisation agréable et les nombreuses idées de jouabilité font de *Brave* un titre idéal pour les plus jeunes. En effet, la difficulté n'est pas vraiment au rendez-vous, mais la richesse du titre est louable. ■ Vincent Oms

Jeux Vidéo

LE VERDICT

Réalisation correcte, humour omniprésent, minijeu sympathiques... Ce titre constitue une bonne surprise, surtout à 30 euros, destiné à nos chères têtes blondes.

Note globale **12/20**

Jeux Vidéo

LE VERDICT

Des aliens rigolos, des minijeu sympas et une réalisation d'un autre âge: voilà qui était encourageant. Mais une difficulté bien trop rageante gâche tout le plaisir.

Note globale **11/20**

Jeux Vidéo

LE VERDICT

Destiné aux plus jeunes, *Brave* n'est pas tombé dans le piège classique du jeu médiocre. Mignon, varié et nanti de quelques bonnes idées, il mérite votre attention.

Note globale **14/20**

Cocoto Kart Racer

Éditeur: Ubisoft
Prix: 20 € env.
Genre: course
Joueurs: 1 à 4
Âge: 3 ans et +

Testé sur: ● NGC



Disponible sur:
● NGC ● PS2
● XBOX ● PC

Un petit prix pour un petit jeu.

Si on comprend la volonté d'Ubisoft de sortir *Cocoto Kart Racer* sur DS avant d'avoir affaire à *Mario Kart*, on se demande ce qui leur est passé par la tête pour cette version GC. Non pas que le jeu soit une daube infâme: les karts sont maniables et offrent même des subtilités de pilotage. Mais, l'ensemble demeure trop peu engageant graphiquement et le petit nombre de circuits ne pourra contenter les amateurs de courses délirantes. Ce petit jeu ne fera pas frémir la queue d'un Yoshi sur Kart. ■ Stéphane Pilet

Jeux Vidéo

LE VERDICT

Cocoto se glisse dans le sillage de *Mario Kart*... mais avec trop de choses en moins. Et ce n'est pas parce qu'il est à un prix abordable qu'on vous le conseillera davantage.

Note globale **08/20**

Delta Force Xtreme

Éditeur: Ubisoft
Prix: 20 € env.
Genre: FPS
Joueurs: 1 à 32
Âge: 16 ans et +

Testé sur: ● PC



Disponible sur:
● PC ● XBOX
● PS2 ● NGC

Francs tireurs et tire-au-flanc.

Le titre de Novalogic est le parent pauvre de *Battlefield Vietnam*. Conduire des véhicules, prendre d'assaut des points stratégiques, jouer à 32 via Internet, les possibilités offertes n'apportent rien au genre... si ce n'est un parfait exemple à ne pas suivre. *Delta Force* aurait pu tirer son épingle du jeu en soignant sa maniabilité et sa réalisation, mais il n'en est rien. Consacrez plutôt vos économies à un titre qui en vaut vraiment la peine. Sur PC, ce n'est pas ce qui manque. ■ Éric Narbo

Jeux Vidéo

LE VERDICT

S'acheter *Delta Force Xtreme*, c'est un peu comme manger des châtaignes en oubliant de retirer la bogue. Ne vous laissez pas piéger par son prix: ce soft est indigeste.

Note globale **06/20**

L'Entraîneur 5

Éditeur: Eidos
Prix: 60 € env.
Genre: gestion
Joueur: 1
Âge: tous publics

Testé sur: ● PS2



Disponible sur:
● PS2 ● PC
● XBOX ● NGC

Un abonné au siège éjectable.

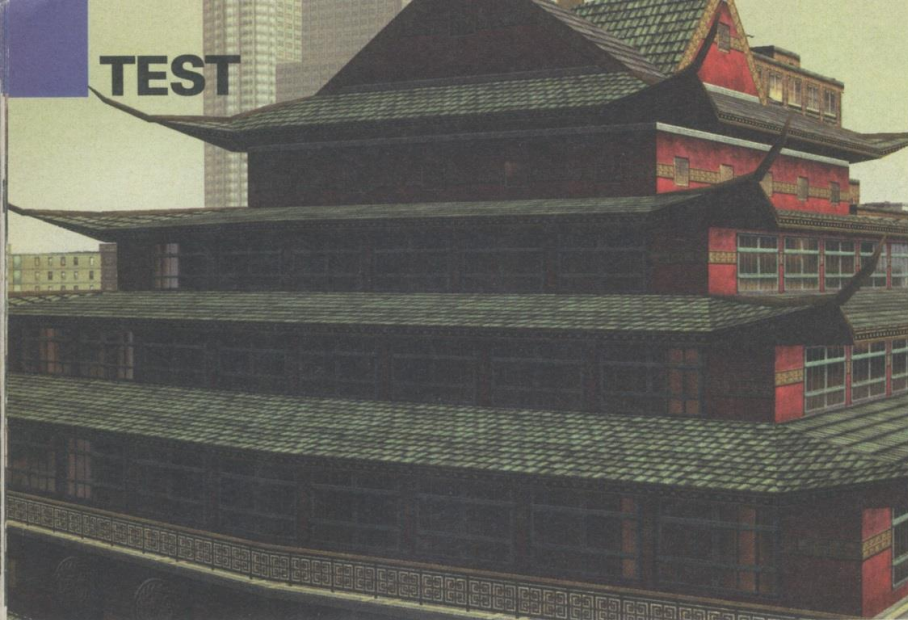
Après s'être fait corriger par l'excellent *Football Manager 2005* (FM) sur PC, *L'Entraîneur 5* version consoles subit un second revers face à *Roger Lemerre 2005*. Certes, le changement d'interface est louable, mais ce jeu de gestion de foot souffre dans tous les autres domaines de jeu. Navigation peu ergonomique, absence des retransmissions en 3D, la liste des griefs est longue. Force est de constater que le départ des développeurs de SI Games (FM) aura scellé le sort de cet *Entraîneur*. ■ Alexandre de Bourrousse

Jeux Vidéo

LE VERDICT

Avouons que sa prestation console est meilleure que celle qu'il offre sur PC. Mais avec un bagage technique aussi limité, ses jeux de jambes ne trompent personne.

Note globale **09/20**



Comme au cinéma

Premiers pas dans la matrice.



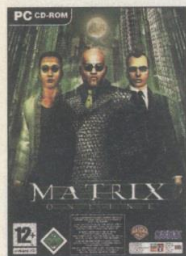
On commence par choisir son personnage, et c'est parti pour une initiation fidèle à celle du film. Salle blanche, dojo, cabine téléphonique...

The Matrix Online

● Testé sur : PC

Éd. : Sega / Prix : 50 € env. (+ 13 € par mois) / Genre : MMORPG / Joueurs : des milliers / Âge : 12 ans et +

Ouf, voilà enfin un jeu *Matrix* honorable. Loin d'être parfait, ce MMO reste digne d'intérêt.



Disponible sur :

● PC ● XBOX
● PS2 ● NGC

Un MMO basé sur l'univers de *Matrix*? En voilà une bonne idée! Tout comme les films de la trilogie, ce genre de jeu mélange allègrement réel et virtuel. Et *The Matrix Online* joue habilement sur ce parallèle. Ainsi, après la création de votre perso, vous devrez choisir entre une pilule rouge et une bleue. Prenez la bleue, et vous êtes bon pour un retour sous Windows. Prenez la rouge, et l'aventure peut commencer.

L'ACTION SE DÉROULE après la défaite de l'Agent Smith. Une trêve est conclue entre les machines et les humains, et ces derniers obtiennent le droit de réveiller quelques dormeurs de temps à autre. Le jeu nous plonge dans l'univers virtuel créé par la Matrice, soit une ville américaine du XXI^e siècle. Vous vous dépla-

cez librement et pouvez entrer dans quasiment n'importe quel bâtiment. La sensation d'être immergé dans une dimension parallèle est forte. Les effets spéciaux rappellent en permanence la nature numérique du monde qui vous entoure. Ils représentent des circuits électroniques ou les fameuses cascades de caractères verts. De plus, le système de combats permet d'enchaîner d'impressionnantes figures d'arts martiaux. Enfin, on peut faire évoluer son personnage de nombreuses manières. On s'y croirait!

Mais l'accessibilité est sacrifiée sur l'autel de la richesse et de l'originalité. Les combats demandent un certain temps avant d'être maîtrisés. Et surtout, tout est en anglais : commandes, menus, dialogues, support technique... Concluons enfin le chapitre des défauts en regrettant le caractère répétitif de l'action. C'est certes le lot de la majorité des MMORPG. Mais certains font mieux passer la pilule que d'autres... **Fabien Pellegrini**



Quand on arrive en ville...

L'action se déroule dans la Matrice, donc dans une mégapole.



Votre objectif? Réveiller les dormeurs. Certains agents n'apprécient pas.



Le système de combats fait la part belle aux mouvements d'arts martiaux.



Plein de bâtiments à visiter, des malfrats dans la rue: *City of Heroes* n'est pas loin.

Jeux Vidéo

LE VERDICT

The Matrix Online

CRITÈRES

Jouabilité



En matière de jouabilité, *World of Warcraft* sert dorénavant de maître étalon pour les MMORPG. Et *The Matrix Online* n'est vraiment pas aussi accessible.

Graphisme



L'univers urbain est fidèlement représenté, mais ses teintes glauques manquent d'attrait. Les effets spéciaux à base de code binaire sont sympathiques.

Bande-son



Certaines voix et musiques sont totalement fidèles au film. La bande sonore contribue à nous plonger de manière convaincante dans l'ambiance *Matrix*.

Durée de vie



Comme pour tous les MMORPG, la durée de vie est gigantesque. Mais la Matrice sera-t-elle encore online dans deux ans? Impossible de le savoir.

Compatibilité

Retrouvez le test de ce jeu sur 22 configs p. 103

CONCLUSION



- Ambiance *Matrix*
- Ville ouverte
- Évolution du perso



- Répétitif
- Peu accessible
- En anglais

Tout en anglais et parfois perturbant en matière de jouabilité, *The Matrix Online* n'est pas conseillé aux débutants. Les fans du film peuvent se laisser tenter.

Note globale

13/20

Midnight Club 3: DUB Edition

Éditeur: Rockstar
Prix: 60 € env.
Genre: course
Joueurs: 1 à 6
Âge: 12 ans et +

Testé sur: ● XBOX



Disponible sur:
● XBOX ● PS2
● PC ● NGC

Trop rapide, trop furieux!

Compromis parfait entre course "tuning" et "arcade", *Midnight Club 3* est une réussite. Jouabilité et difficulté sont en parfaite symbiose pour une durée de vie et un plaisir maximaux! La réalisation fait "maximal", elle aussi. La conduite est jouissive, notamment grâce à des pouvoirs attribués à chaque classe de véhicules. Mention spéciale à la bande-son très rap, très rock, très bonne. Sans parler du multi, complet et prenant... foncez l'acheter!

■ Vincent Oms

Pariah

Éditeur: Hip Interactive
Prix: 60 € env.
Genre: FPS
Joueurs: 1 à 16
Âge: 16 ans et +

Testé sur: ● XBOX



Disponible sur:
● XBOX ● PC
● NGC ● PS2

Une réussite pour Pariah Xbox.

Il est toujours agréable d'accueillir un nouveau FPS. Ici, l'éditeur de cartes constitue un atout relativement rare – à vrai dire, c'est même le meilleur du genre. Et grâce au Xbox Live, les utilisateurs peuvent s'échanger leurs créations. Ajoutons à cela la disponibilité prochaine de maps officielles et nous obtenons une réussite en multi. Pour le solo en revanche, la plupart des autres FPS font mieux. Certains points agacent cependant, nous vous conseillons de vous reporter au test PC pour en savoir plus (p. 68).

■ Fabien Pellegrini

Project Freedom

Éditeur: MC2
Prix: 40 € env.
Genre: action
Joueur: 1
Âge: tous publics

Testé sur: ● PC



Disponible sur:
● PC ● PS2
● XBOX ● NGC

Beau graphisme mais trop facile.

Wing Commander a inspiré quantité de jeux de combat spatial. *Project Freedom* remet le genre au goût du jour en nous faisant boulinguer aux quatre coins du système solaire. Le graphisme est flamboyant et n'a rien à envier aux photos de Hubble. L'essentiel de l'action consiste en des combats contre des hordes de chasseurs ennemis et quelques gros vaisseaux-mère ainsi que des missions au sol. Un jeu somptueux qui dissimule mal une très faible durée de vie.

■ Christophe Pottier

Jeux Vidéo

LE VERDICT

Tout comme sur PS2 le mois dernier, *Midnight Club 3* sur Xbox est un titre absolument incontournable pour quiconque aime le tuning, les courses arcades, voire les deux.

Note globale **17/20**

Red Ninja

Éditeur: VUG
Prix: 30 € env.
Genre: action/
infiltration
Joueur: 1
Âge: 18 ans et +

Testé sur: ● PS2



Disponible sur:
● PS2 ● XBOX
● NGC ● PC

Un jeu d'infiltration trop raide.

Dans la même veine que *Tenchu*, *Red Ninja* propose d'incarner un guerrier de l'ombre à l'époque du Japon féodal. La réalisation, à peine digne de la PS2 rebute un peu, la maniabilité est perfectible... On se prend pourtant à insister, pour découvrir un jeu très convenu, des ennemis bêtes comme du tofu et une héroïne à l'histoire classique. Quelques petits bonheurs comme la course sur les murs, le grappin ninja ou les évergences viennent rythmer un jeu qui en manque cruellement.

■ Vincent Oms

Jeux Vidéo

LE VERDICT

Guère transcendant ni complètement naze, *Red Ninja* est un peu le roi des jeux moyens. Pour joueurs peu exigeants et aimant l'ambiance façon *Tenchu* (premier du nom).

Note globale **10/20**

Jeux Vidéo

LE VERDICT

Si votre Xbox est en manque de FPS, *Pariah* saura étancher sa soif. En revanche, si vous n'avez pas fini *Halo 2*, *Riddick* et *Doom 3*, pas de précipitation!

Note globale **14/20**

Tenchu: Fatal Shadows

Éditeur: From Software
Prix: 60 € env.
Genre: action/
infiltration
Joueur: 1
Âge: 18 ans et +

Testé sur: ● PS2



Disponible sur:
● PS2 ● PC
● XBOX ● NGC

De bien piètres ninjas...

Si *Tenchu* a contribué à faire naître le genre infiltration, il semble aujourd'hui très motivé à l'enterrer. Face à une caméra refusant obstinément de montrer quoi que ce soit d'utile à la progression, à des ennemis à l'intelligence aléatoire (malin, pas malin, ça dépend... mais de quoi?) et à un graphisme immonde, il faut se demander si le challenge ne repose pas uniquement sur un combat incessant contre les bugs et autres approximations. Mais il y aura toujours des défenseurs.

■ Marc Hopfcri

Jeux Vidéo

LE VERDICT

On a coutume de dire que la série *Tenchu* n'évolue pas, ici elle semble régresser. Son ambiance fait toc, sa narration bâclée, sa réalisation absente. À fuir.

Note globale **09/20**

The Day After

Éditeur: Nobilis
Prix: 30 € env.
Genre: stratégie
Joueurs: 1 à 2
Âge: 12 ans et +

Testé sur: ● PC



Disponible sur:
● PC ● PS2
● XBOX ● NGC

Octobre 62, l'humanité déjante.

En 1962 Kennedy et Kroutchev ont appuyé sur le bouton rouge et déclenché l'apocalypse nucléaire. Le jeu se déroule au tour par tour sur des cartes tactiques à grande échelle. Lorsque deux unités ennemies se rencontrent, la stratégie en temps réel prend la relève. Mais, dans la pratique, essayer d'organiser une colonne de chars devient un cauchemar, sans parler des fantassins propres à rien. Malgré un scénario très réaliste et documenté, le jeu n'entrera pas dans les annales de la stratégie.

■ Christophe Pottier

Jeux Vidéo

LE VERDICT

The Day After n'apporte rien de nouveau sur le front des jeux stratégie en temps réel. Il a, certes, quelques qualités, mais ses nombreux défauts prennent le dessus.

Note globale **09/20**

TOPS 5 La rédaction vous fait partager ses jeux préférés.

Jeux Vidéo

PLAYSTATION 2

Pro Evolution Soccer 4
JVM 47
sport 17/20



GTA San Andreas JVM 49
action 19/20



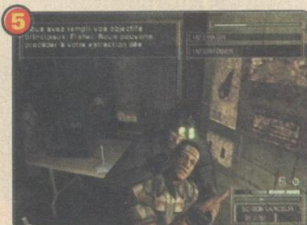
ICO JVM 19
action/aventure 16/20



MGS3: Snake Eater JVM 52
action/infiltration 18/20

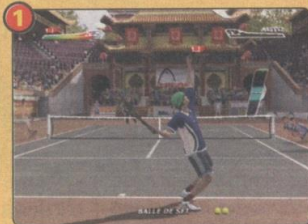


Splinter Cell Chaos Theory JVM 53
action/infiltration 18/20



XBOX

Top Spin
JVM 37
sport 18/20



Project Gotham 2 JVM 38
course 18/20



Halo 2 JVM 49
FPS 18/20



Fable JVM 48
action/RPG 18/20



Full Spectrum Warrior JVM 45
action/tactique 15/20



GAMECUBE

Resident Evil 4
JVM 52
action 19/20



Zelda Wind Waker JVM 32
action/aventure 18/20



Mario Party 6 JVM 52
jeu de société 17/20



Animal Crossing JVM 46
inclassable 17/20



Zelda Four Swords JVM 50
action/aventure 17/20

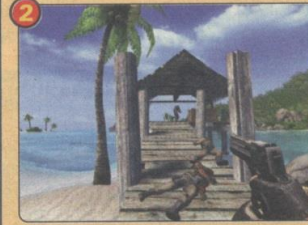


PC

World of Warcraft
JVM 51
MMORPG 19/20



Far Cry JVM 42
FPS 18/20



Football Manager 2005 JVM 49
gestion 18/20



Half-Life 2 JVM 50
FPS 19/20



Doom 3 JVM 46
FPS 18/20



Un PC pour jouer : composants et budgets

Pour monter ou améliorer un PC, il faut faire des choix pertinents. Découvrez les nôtres, répartis selon trois budgets.

Processeur	Carte vidéo	Mémoire vive	Carte son
Les processeurs AMD Sempron et Athlon profitent d'une baisse de prix générale de 10 euros. C'est toujours bon à prendre. C. 1: AMD Sempron 2800+ (env. 90 €) ↘ C. 2: AMD Athlon 64 3200+ (env. 160 €) ↘ C. 3: Intel Pentium 4 660 (3,6 GHz) (env. 600 €) =	Malgré l'arrivée des TurboCache et HyperMemory sur le marché des cartes graphiques, pas de bouleversement dans notre classement. Config 1: GeForce 6600 (env. 140 €) ↘ Config 2: GeForce 6600 GT (env. 200 €) = Config 3: Ati X850 XT (env. 530 €) =	Baisse de prix non négligeable sur l'entrée et le haut de gamme. Espérons que le cours de la mémoire continue de suivre ce mouvement. C. 1: 768 Mo DDR PC3200 (env. 80 €) ↘ C. 2: 1 Go DDR PC3200 (env. 140 €) = C. 3: 2 Go DDR PC4200 (env. 350 €) ↘	Les atouts de la SoundBlaster Audigy 4 Pro concernent plus les musiciens que les joueurs. L'Audigy 2 ZS suffit amplement dans un cadre ludique. C. 1: intégrée à la carte mère = C. 2: Intégrée à la carte mère 5.1 = C. 3: SoundBlaster Audigy 2 ZS (env. 90 €) =
Écran	Disque dur	Lecteur optique	Graveur optique
Le CRT vit ses dernières heures. Avant la fin de l'année, il devrait être quasiment impossible d'en trouver encore chez les revendeurs. Config 1: CRT 17" (env. 140 €) = Config 2: LCD 17" 8 ms (env. 360 €) = Config 3: LCD 19" 8 ms (env. 400 €) =	Calme plat en ce qui concerne les disques durs. À environ 60 centimes le Go, il faut dire que les prix sont déjà très bas. C. 1: 160 Go, 7200TPM, 8 Mo de cache (env. 80 €) = C. 2: 250 Go, 7200TPM, 8 Mo de cache (env. 140 €) = C. 3: 250 Go, 7200TPM, 8 Mo" (env. 140 €) =	Allez c'est promis, le mois prochain on fait disparaître cette rubrique. Vu le prix des graveurs, pourquoi s'encombrer d'un lecteur ? Config 1: lecteur DVD 16x/48x (env. 30 €) = Config 2: lecteur DVD 16x/48x (env. 30 €) = Config 3: lecteur DVD 16x/48x (env. 30 €) =	La différence de prix entre les graveurs DVD 16x double couche et les simple 8x devient quasi négligeable. À vous de voir. Config 1: graveur DVD 8X (env. 60 €) = Config 2: graveur DVD 16x double couche (env. 80 €) = Config 3: graveur DVD 16x double couche (env. 80 €) =

Trois configs et un coût fin

Nous avons défini trois types de configurations. La première est destinée aux utilisateurs désirant jouer à moindre coût. La seconde privilégie le meilleur rapport qualité/prix. Enfin, la dernière correspond à une machine de rêve. Dans celle-ci comme dans les autres, il est toujours possible de piocher une bonne idée pour améliorer votre machine actuelle. Attention, le marché de l'informatique étant extrêmement réactif, les prix sont donnés à titre purement indicatif.

L'addition

Pour obtenir un PC complet, il faut ajouter aux éléments ci-dessus une carte mère (entre 100 et 250€), un kit clavier/souris (entre 20 et 200€), un couple boîtier/alimentation (entre 150 et 400€) et quelques accessoires (ventilateurs, lecteur de disquettes, câbles).

Total configuration 1: environ 1 000 €

Total configuration 2: environ 1 500 €

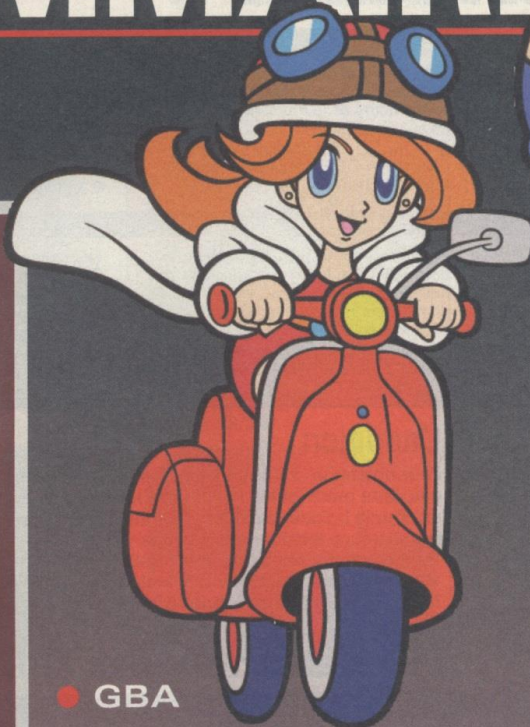
Total configuration 3: environ 3 200 €

CONFIGURATIONS

Les performances selon votre PC

Configurations	650 à 950 MHz				1 GHz à 2 GHz				2 GHz et plus																																																																																																																																																																																																																																										
	Aujourd'hui un processeur cadencé à 1 GHz constitue quasiment le minimum nécessaire pour jouer correctement. En dessous, la fluidité n'est pas garantie. Au-delà de 2 GHz, les conditions de jeu sont, en revanche, idéales.				■ Disque dur 15 Go - DirectX 9.1 - Carte son compatible DirectSound - CD 24X				■ Disque dur 30 Go - DirectX 9.1 - Carte son compatible DirectSound - CD 24X				■ Disque dur 60 Go - DirectX 9.1 - Carte son compatible DirectSound - CD 40X																																																																																																																																																																																																																																						
RAM	128 Mo				256 Mo				128 Mo				256 Mo				256 Mo		512 Mo																																																																																																																																																																																																																																
Nous sommes passés du standard 128 Mo de RAM à 256 Mo, ce qui nous semble être le minimum pour jouer. L'idéal est d'avoir 512 Mo, surtout sous Windows XP, très gourmand en mémoire. Carte vidéo: Il est désormais indispensable de posséder une carte gérant le T&L (GeForce ou Radeon), car la plupart des jeux 3D refusent carrément de se lancer dans le cas contraire.	<table border="1"> <thead> <tr> <th rowspan="2">Carte vidéo</th> <th colspan="4">GeForce/GeForce2/Radeon</th> <th colspan="4">GeForce/GeForce2/Radeon</th> <th colspan="4">GeForce/GeForce2/Radeon</th> <th colspan="4">GeForce/GeForce2/Radeon</th> <th colspan="2">GeForce/GeForce2/Radeon</th> <th colspan="2">GeForce/GeForce2/Radeon</th> </tr> <tr> <th>GeForce 4MX/Radeon 7500</th> <th>GeForce 4MX/Radeon 7500</th> <th>GF 3, FX 5200 / Radeon 8500, 9000, 9200</th> <th>GF 4 Ti, FX 5600 / Radeon 9500, 9600</th> <th>GeForce 4MX/Radeon 7500</th> <th>GeForce 4MX/Radeon 7500</th> <th>GF 3, FX 5200 / Radeon 8500, 9000, 9200</th> <th>GF 4 Ti, FX 5600 / Radeon 9500, 9600</th> <th>GeForce 4MX/Radeon 7500</th> <th>GeForce 4MX/Radeon 7500</th> <th>GF 3, FX 5200 / Radeon 8500, 9000, 9200</th> <th>GF 4 Ti, FX 5600 / Radeon 9500, 9600</th> <th>GeForce 4MX/Radeon 7500</th> <th>GeForce 4MX/Radeon 7500</th> <th>GF 3, FX 5200 / Radeon 8500, 9000, 9200</th> <th>GF 4 Ti, FX 5600 / Radeon 9500, 9600</th> <th>GF 3, FX 5200 / Radeon 8500, 9000, 9200</th> <th>GF 4 Ti, FX 5600 / Radeon 9500, 9600</th> <th>GF 3, FX 5200 / Radeon 8500, 9000, 9200</th> <th>GF 4 Ti, FX 5600 / Radeon 9500, 9600</th> </tr> </thead> </table>																Carte vidéo	GeForce/GeForce2/Radeon				GeForce/GeForce2/Radeon				GeForce/GeForce2/Radeon				GeForce/GeForce2/Radeon				GeForce/GeForce2/Radeon		GeForce/GeForce2/Radeon		GeForce 4MX/Radeon 7500	GeForce 4MX/Radeon 7500	GF 3, FX 5200 / Radeon 8500, 9000, 9200	GF 4 Ti, FX 5600 / Radeon 9500, 9600	GeForce 4MX/Radeon 7500	GeForce 4MX/Radeon 7500	GF 3, FX 5200 / Radeon 8500, 9000, 9200	GF 4 Ti, FX 5600 / Radeon 9500, 9600	GeForce 4MX/Radeon 7500	GeForce 4MX/Radeon 7500	GF 3, FX 5200 / Radeon 8500, 9000, 9200	GF 4 Ti, FX 5600 / Radeon 9500, 9600	GeForce 4MX/Radeon 7500	GeForce 4MX/Radeon 7500	GF 3, FX 5200 / Radeon 8500, 9000, 9200	GF 4 Ti, FX 5600 / Radeon 9500, 9600	GF 3, FX 5200 / Radeon 8500, 9000, 9200	GF 4 Ti, FX 5600 / Radeon 9500, 9600	GF 3, FX 5200 / Radeon 8500, 9000, 9200	GF 4 Ti, FX 5600 / Radeon 9500, 9600																																																																																																																																																																																										
Carte vidéo	GeForce/GeForce2/Radeon				GeForce/GeForce2/Radeon				GeForce/GeForce2/Radeon				GeForce/GeForce2/Radeon					GeForce/GeForce2/Radeon		GeForce/GeForce2/Radeon																																																																																																																																																																																																																															
	GeForce 4MX/Radeon 7500	GeForce 4MX/Radeon 7500	GF 3, FX 5200 / Radeon 8500, 9000, 9200	GF 4 Ti, FX 5600 / Radeon 9500, 9600	GeForce 4MX/Radeon 7500	GeForce 4MX/Radeon 7500	GF 3, FX 5200 / Radeon 8500, 9000, 9200	GF 4 Ti, FX 5600 / Radeon 9500, 9600	GeForce 4MX/Radeon 7500	GeForce 4MX/Radeon 7500	GF 3, FX 5200 / Radeon 8500, 9000, 9200	GF 4 Ti, FX 5600 / Radeon 9500, 9600	GeForce 4MX/Radeon 7500	GeForce 4MX/Radeon 7500	GF 3, FX 5200 / Radeon 8500, 9000, 9200	GF 4 Ti, FX 5600 / Radeon 9500, 9600	GF 3, FX 5200 / Radeon 8500, 9000, 9200	GF 4 Ti, FX 5600 / Radeon 9500, 9600	GF 3, FX 5200 / Radeon 8500, 9000, 9200	GF 4 Ti, FX 5600 / Radeon 9500, 9600																																																																																																																																																																																																																															
Jeux testés	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Jeux</th> <th colspan="4">650 à 950 MHz</th> <th colspan="4">1 GHz à 2 GHz</th> <th colspan="4">1 GHz à 2 GHz</th> <th colspan="4">2 GHz et plus</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>7 Sins</td> <td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td> <td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td> <td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td> <td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td> <td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td> </tr> <tr> <td>Boiling Point</td> <td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td> <td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td> <td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td> <td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td> <td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td> </tr> <tr> <td>Domination</td> <td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td> <td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td> <td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td> <td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td> <td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td> </tr> <tr> <td>Dungeon Lords</td> <td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td> <td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td> <td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td> <td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td> <td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td> </tr> <tr> <td>Guild Wars</td> <td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td> <td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td> <td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td> <td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td> <td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td> </tr> <tr> <td>Imperial Glory</td> <td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td> <td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td> <td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td> <td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td> <td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td> </tr> <tr> <td>Pariah</td> <td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td> <td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td> <td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td> <td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td> <td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td> </tr> <tr> <td>Singles 2</td> <td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td> <td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td> <td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td> <td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td> <td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td> </tr> <tr> <td>Stronghold 2</td> <td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td> <td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td> <td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td> <td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td> <td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td> </tr> <tr> <td>The Matrix Online</td> <td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td> <td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td> <td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td> <td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td> <td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td> </tr> </tbody> </table>																Jeux	650 à 950 MHz				1 GHz à 2 GHz				1 GHz à 2 GHz				2 GHz et plus				7 Sins	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	Boiling Point	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	Domination	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	Dungeon Lords	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	Guild Wars	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	Imperial Glory	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	Pariah	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	Singles 2	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	Stronghold 2	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	The Matrix Online	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
Jeux	650 à 950 MHz				1 GHz à 2 GHz				1 GHz à 2 GHz				2 GHz et plus																																																																																																																																																																																																																																						
7 Sins	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●																																																																																																																																																																																																																															
Boiling Point	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●																																																																																																																																																																																																																															
Domination	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●																																																																																																																																																																																																																															
Dungeon Lords	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●																																																																																																																																																																																																																															
Guild Wars	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●																																																																																																																																																																																																																															
Imperial Glory	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●																																																																																																																																																																																																																															
Pariah	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●																																																																																																																																																																																																																															
Singles 2	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●																																																																																																																																																																																																																															
Stronghold 2	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●																																																																																																																																																																																																																															
The Matrix Online	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●																																																																																																																																																																																																																															
Fonctionnement du jeu: ● mauvais ● moyen ● bon ● excellent																																																																																																																																																																																																																																																			

SOMMAIRE



Opinion



Alexandre de Bourrousse

Ce mois de mai a été riche en enseignements.

Nous en avons ainsi appris un peu plus sur deux consoles.

Tout d'abord sur la Gizmondo. Après plusieurs semaines d'atermoiements, nous avons enfin pu la toucher et tester deux de ses jeux... qui nous ont laissé sceptiques. Le plus inquiétant au sujet de cette machine atypique, c'est son catalogue de titres à venir: excepté *Richard Burns Rally*, aucune grosse licence n'est au programme.

En revanche, inutile d'être madame Irma pour prédire à la PSP, l'autre console, un avenir tout en rose.

La portable de Sony, qui débarquera le 1^{er} septembre dans notre contrée, s'affiche comme un concurrent sérieux à la DS déjà bien implantée (plus de 500 000 exemplaires en Europe). Seul bémol pour les moins fortunés, le prix de la PSP: 250 euros.

● GBA

Wario Ware Twisted!

Avec ses minijeux hilarants qui rendent fous, Wario frappe encore dans le mille.



Actus

Gizmondo: ce qu'il faut savoir sur cette nouvelle console.



En test

GIZMONDO

Fathammer Classics	117
Trailblazer	117

GAME BOY ADVANCE

Star Wars III: La Revanche des Sith	112
Wario Ware Twisted!	118
Boktai 2: Solar Boy Django	119

DS

Pac-Pix	110
Ridge Racer DS	114
Yoshi Touch & Go	116
Cocoto Kart Racer	121

N-GAGE

The Roots: Gates of Chaos	120
WWE Aftershock	120

TÉLÉPHONE

Midnight Pool	119
Predator	120
Buffy: The Vampire Slayer	121
Iznogoud	121

La Gizmondo entre dans l'arène

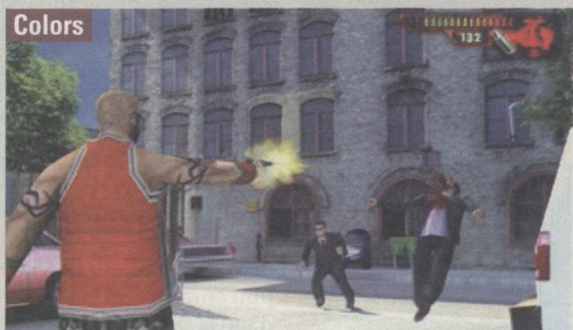
Après la GBA et la DS, la Gizmondo s'attaque au marché de la console portable. Avec ses jeux et fonctions multimédias, à qui s'adresse-t-elle ?

Londres, 18 avril 2005. Après plusieurs reports de sa présentation, il aura fallu traverser la Manche pour, enfin, la voir et la toucher. Elle, c'est la Gizmondo, la nouvelle console portable disponible depuis peu dans la contrée de Shakespeare, et qui déboulera fin mai dans l'Hexagone.

Personne ou presque n'a entendu parler de cet exocet, et pourtant, il est là. Sa légèreté (150 g) et sa bonne ergonomie (en dépit de boutons L et R trop écartés) rendent ce premier contact plutôt satisfaisant. Mais la forme ne répond pas aux interrogations que suscite cette nouvelle console : que nous propose-t-elle de plus pour

oser s'aventurer sur un terrain outrageusement miné par Sony et Nintendo ? Et, surtout, quel public vise-t-elle ? Car c'est là que le bât blesse.

EN PLUS de jouer le rôle de console de jeu portable, la Gizmondo se positionne comme un outil multimédia très complet. Un compromis sur lequel le



LES JEUX

Disponibles à la sortie de la console :



■ Fathammer Classic Pack (Angel Fish, Stunt Car Extreme, Super Drop Mania)



■ Hockey Rage 2005



- Interstellars Flames 2
- Pocket Ping Pong 2005
- Motocross 2005
- Sticky Balls
- Toy Golf
- Trailblazer

Les principaux jeux à venir :

- Johnny Whatever
- Milo and the Rainbow Nasties
- Colors



- Outrun
- Sonic
- Richard Burns Rally



constructeur mise à fond. Ne risque-t-il pas cependant de la marginaliser, un peu comme l'est aujourd'hui la N-Gage ?

UNE CONSOLE pour jouer invétéré ? Certainement pas. Même sous la torture, il n'y a que peu d'espoir de voir celui-ci quitter, avec le sourire, l'univers de sa GBA, sa DS ou sa PSP pour se retrouver isolé, loin de sa communauté. Plus encore, la liste des jeux prévus, inconnus pour la plupart (certains grands éditeurs ont signé des accords pour céder les droits d'exploitation de leurs meilleures licences, mais cela ne garantit en rien la qualité de l'adaptation), ne l'incitera guère plus à tenter l'aventure, si belle soit-elle. Le joueur occasionnel, lui, semble donc dessiner les contours d'une cible davantage à la portée de la

Gizmondo, car c'est avant tout dans ses fonctions multimédias que se cachent ses armes de séduction les plus flagrantes. Lecteur MP3 ou vidéo, SMS, MMS, GPS, appareil photo numérique : elle semble maîtriser son sujet... contrairement au domaine du jeu, où elle n'a encore rien prouvé.

MANQUE d'expérience, image de marque encore floue, catalogue pas franchement excitant : cette nouvelle machine aura bien du mal à manger une part du gâteau que constitue le marché des consoles portables, littéralement trusté par Nintendo et Sony. Mais ne tirons pas trop vite sur l'ambulance, et reconnaissons que seule la qualité des jeux décidera du succès de la plus inattendue des consoles portables.

■ **Sortie : fin mai 2005.**



FICHE TECHNIQUE

Dimensions/poids : 138 x 82 x 32 mm / 150 g

Écran TFT couleur de 2,8" (soit 7 cm de diagonale), résolution : 240 x 320 pixels en 65 536 couleurs

Mémoire SD RAM Flash Pioneer 64 Mb

Microsoft Windows CE.NET

Processeur Samsung 400 MHz ARM9

Accélérateur graphique 128 bits nVidia GeForce 3D 4500

Lecteur MP3

Appareil photo numérique (format 640 x 480, 0,3 millions de pixels)

Système de localisation GPS

Technologie GSM tri-bande

Bouton huit directions

Connexions : USB, Bluetooth 2

Lecteur de carte MMC/SD

Lecteur vidéo MPEG-4

Envoi et réception d'e-mails

GPRS et WAP 2.0

SMS/MMS (avec fonction prédictive)

Vibreur

Autonomie : 4 h en mode jeu, 3 h en mode film 12 h en mode audio et 100 h en veille

Plate-forme de téléchargement musical : accès à plus de 360 000 titres



EN SAVOIR PLUS

Carte SD : c'est sur cette carte mémoire standard que seront stockés les morceaux de musique ainsi que les films et autres images.

GPS : "global positioning system" ou "géolocalisation par satellite". Permet de voir en temps réel votre position sur une carte. Très utile également en voiture, pour vous rendre le plus rapidement possible d'un point à un autre, sur des trajets à petite comme à grande échelle.

GPRS : il offre un débit trois fois supérieur au GSM, et concernera tout ce qui tourne autour des téléchargements (images, vidéos, musiques). Avec la norme Bluetooth 2 en série sur la console, il augmentera le confort pour les parties en multijoueur.

La touche Alerte : comme son nom l'indique, cette touche n'est utile qu'en cas de gros problèmes (panne d'essence, accident...). Si vous appuyez dessus, un message sera envoyé aux quatre numéros de téléphone que vous aurez au préalable saisis dans vos favoris. Averti par SMS (qui indiquera votre emplacement via le GPS), vous ne tarderez pas à voir arriver les secours. Excepté, bien sûr, si les quatre personnes contactées sont parties ensemble aux Seychelles. Et là, vous pourrez toujours attendre !

La PSP sort le 1^{er} septembre

La console portable de Sony sera vendue 250 euros.

Le 26 avril dernier, Sony a fini par sortir du bois, dévoilant enfin la date officielle de la sortie de la PlayStation portable (PSP). Annoncée pour mai, puis juin, puis repoussée à l'été, c'est finalement le 1^{er} septembre qu'elle sera commercialisée en Europe. Quant au prix, le "Value Pack" sera, sans surprise, fixé à 249 euros, soit 100 euros de plus que la DS. L'offre comprendra une PSP

avec une housse de protection, une carte mémoire de 32 Mo, une batterie, un casque, une alimentation et un disque UMD (format propriétaire de Sony) comprenant quelques démos de vidéos, des musiques et des jeux. Concernant ces derniers, Sony n'a pas encore dévoilé l'identité des titres qui seront disponibles pour le lancement de la console. Après ces mois



d'incertitude sur la date de sortie, ils n'allaient quand même pas tout nous dire non plus, hein...

À VENIR

■ **Mauvais œil**
Nous avons longtemps cru que le mythique *GoldenEye* N64 serait adapté sur DS. Hélas, c'est bien le titre édité par Electronic Arts, *GoldenEye: Au service du mal*, qui verra le jour sur la console double écran. Comme un mauvais présage, la désastreuse prestation des versions PS2, Xbox et GameCube, déjà sorties, nous incite à émettre quelques réserves quant à la qualité du volet DS.

Another Code : double mémoire

Êtes-vous prêt pour une nouvelle aventure ?

Une adolescente qui part à la recherche de son père, c'est le cœur du scénario de ce tout premier jeu d'aventure sur la console DS prévu en Europe. Pour cette nouvelle expérience, Nintendo a mis sur les spécificités de sa machine afin de la rendre la plus originale possible. L'écran supérieur diffusera des images de ce que voit notre héroïne, Ashley, tandis que l'écran inférieur dévoilera la jeune fille en vue de dessus.

Dans le jeu proprement dit, notre héroïne alternera phases d'exploration et de rencontres, mais devra également résoudre des énigmes qui ne se limiteront pas forcément à de simples mécanismes. C'est là que vous comprendrez ce qui fait de la DS une console vraiment à part. Pour préserver l'effet de surprise, nous n'en dévoilerons pas plus aujourd'hui... Fin de transmission.

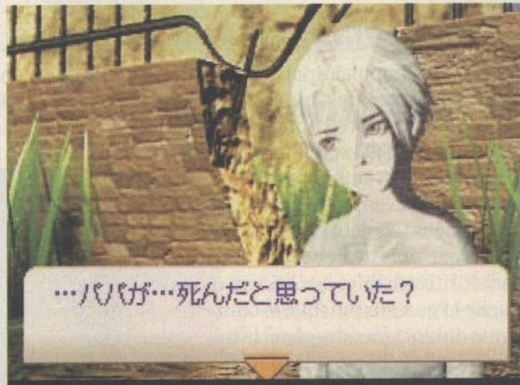
■ **Sur DS. Sortie : le 24 juin.**



あれが、あんたらがお探しの島だ



Avec *Another Code*, les développeurs japonais de Cing signent leur second jeu, après l'affligeant *Glass Rose* sur PS2.



…ババが…死んだと思っていた？



Résoudre des énigmes ou faire des rencontres : Ashley ne devra sous-estimer aucun élément pour faciliter ses recherches.



■ **La DS a du chien**
Les ventes de DS au Japon, qui grimpaient gentiment jusqu'ici, ont connu une fulgurante accélération la dernière semaine d'avril. Les raisons qui expliquent les 96 000 machines ayant trouvé preneur durant cette période sont multiples. La sortie de *Naruto* et de l'inclassable *Nintendogs* en plus de deux nouveaux coloris pour la double-écran sont de bonnes pistes. Ce chiffre porte ainsi à plus de 676 000 le nombre de DS en circulation au Japon.

EN BREF

■ 50^e réjouissant pour Namco

L'entreprise japonaise, qui vient d'être rachetée par Bandai, fête son cinquantième anniversaire en proposant une compilation de ses meilleurs jeux. *Namco Museum 50th Anniversary* regroupera 14 titres de légende, parmi lesquels on retrouvera *Pac-Man*, *Galaga* et *Pole Position II*. Ce beau paquet-cadeau n'a pas encore dévoilé la date de son arrivée sur GBA.



■ EA et le tuning

Electronic Arts vient d'annoncer la sortie cet automne de *Need For Speed Underground: Most Wanted* sur DS, GBA et PSP. L'éditeur américain espère ainsi redonner un coup de fouet à sa licence menacée par la concurrence – voir l'excellent *Midnight Club 3: DUB Edition* sur PS2 et Xbox. Sur le papier, *NFSMW* (à vos souhaits !) promet. Reste à confirmer sur l'asphalte.



Burnout Legends

Gros retard à l'allumage pour cette adaptation sur PSP.

Dire que cette adaptation de *Burnout 3* sur PSP déçoit est un doux euphémisme.

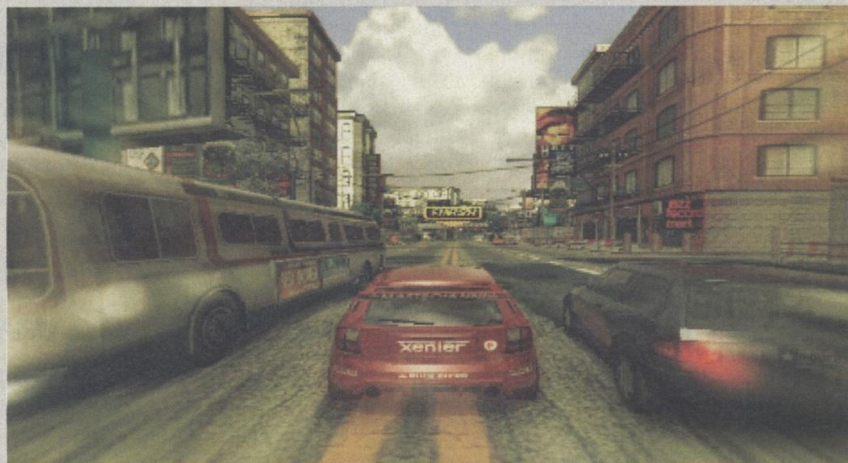
Excepté le catalogue musical inédit, ce troisième volet baptisé *Burnout Legends* ressemble en effet comme deux gouttes d'essence à son grand frère, aussi bien du point de vue graphique que dans son pilotage typé arcade. Un manque d'originalité qui se perçoit également lors des parties en multijoueur, où seuls un petit championnat en cinq manches et le mode Pour-suite seront disponibles. Enfin, pour achever un tableau guère excitant, on dénoncera l'impossibilité

d'envoyer aux amis son "fantôme" de course chronométrée ou le ralenti de la plus belle cascade réalisée.

Un oubli qui s'ajoute aux nombreuses carences dont souffre ce titre, manifestement pas encore prêt pour

un démarrage en trombe dans le monde mobile.

■ Sur PSP. Sortie : septembre 2005.



Meteos

Temps clair, aucun nuage à l'horizon.

Rendu populaire par le fameux *Tetris* au milieu des années 80, les jeux de réflexion connaissent aujourd'hui une embellie, qu'illustre *Meteos DS*. L'objectif ? Rassembler (par des déplacements exclusivement verticaux) des blocs d'une même couleur en vue de construire une fusée puis de l'envoyer détruire les météorites visibles sur l'écran du haut. Facile ? Pas si sûr puisque la chute incessante de blocs viendra gêner la trajectoire ou alourdir (s'ils sont de même couleur) le poids de votre ingénieuse création. Vous l'aurez compris, à l'instar du jeu *Polarium*, *Meteos* risque de nous prendre

durablement la tête. Mais là encore, on risque d'aimer ça.

■ Sur DS. Sortie : 4^e trimestre 2005.



Tetsuya Mizuguchi et Masahiro Sakurai (*Smash Bros. Melee*), sont à l'origine de *Meteos*.



Les déplacements horizontaux étant prohibés, la difficulté s'en trouve terriblement accrue.

Un "sous Wipeout"



Après quelques titres de meilleure facture, Nokia retombe dans ses travers avec *System Rush*. Ce jeu de course futuriste au graphisme rappelant celui de *Tron* est à mille lieues d'atteindre la performance de *X-Men Legends* ou *Pathway to Glory*. Jouabilité moyenne, faible sensation de vitesse : ce titre développé par la firme finlandaise n'augure rien de positif. Plutôt inquiétant à quelques semaines de sa mise sur le marché...

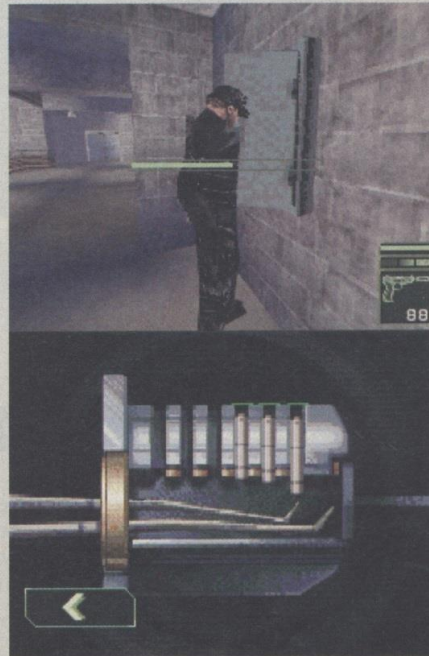
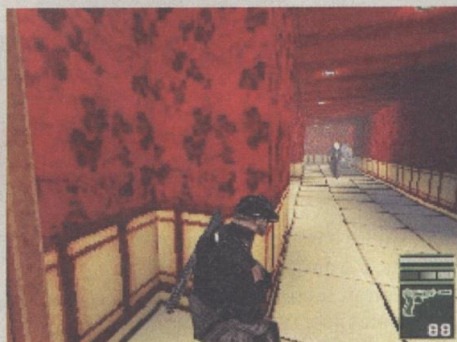
Splinter Cell: Chaos Theory DS

Moins chaotique que sur N-Gage?

C'est l'heure de la confirmation pour Sam Fisher. Après avoir croché avec succès les serrures des consoles de salon, l'agent de la NSA s'attaque à celle de la DS. Huit missions solo, du multi jusqu'à quatre : l'espion va s'initier pour la première fois au double écran dans ce *Chaos Theory* prometteur. Celui du bas devrait, a priori, ne pas déroger à la règle instaurée dans les

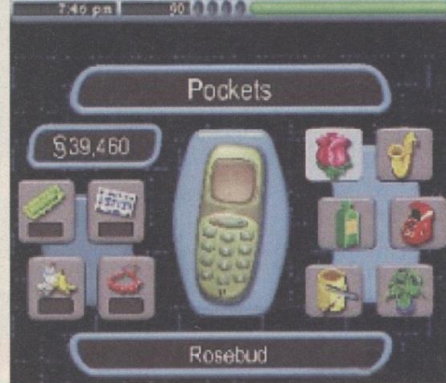
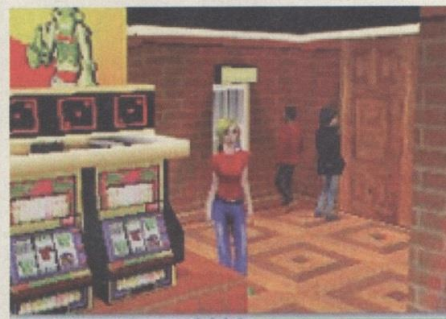
premiers jeux d'action DS, et servira au déplacement de caméra, à la visualisation du radar et à la gestion de l'inventaire. Affirmer dès aujourd'hui que Sam connaîtra la gloire sur la console de Nintendo est prématuré. Un doute persiste en effet. Gameloft, à l'origine de la décevante version sur N-Gage, a été reconduit pour s'occuper de *Chaos Theory* sur DS.

■ **Sur DS.**
Sortie : septembre 2005.



Après la version N-Gage, Gameloft prend en charge *Chaos Theory* sur DS. Espérons un meilleur résultat.

Les Sims 2 L'invasion recommence.



Les cinq millions d'exemplaires des *Sims 2* vendus à travers le monde ont visiblement ouvert l'appétit à Electronic Arts. Après le PC, les "simulateurs de vie" s'apprentent à investir



toutes les consoles de salon ou portables, téléphones compris. PSP, DS, GBA ou mobiles, *Les Sims 2* ne feront pas de jaloux... ni de quartier. Aux dernières nouvelles, pour marquer le coup, EA et le studio de développement Maxis travailleraient conjointement sur un système de jeu inédit afin d'offrir aux joueurs une nouvelle expérience, loin de celle sur PC. Bénéficiant d'une excellente cote de popularité, *Les Sims 2* sont bien partis pour réaliser (encore) un carton.

■ **Sur PSP, DS, GBA et téléphones mobiles.**
Sortie : automne 2005.

Plus collants qu'une rustine, *Les Sims 2* ne vous lâcheront plus dès la rentrée. PSP, DS, GBA ou téléphones mobiles : ils seront partout!

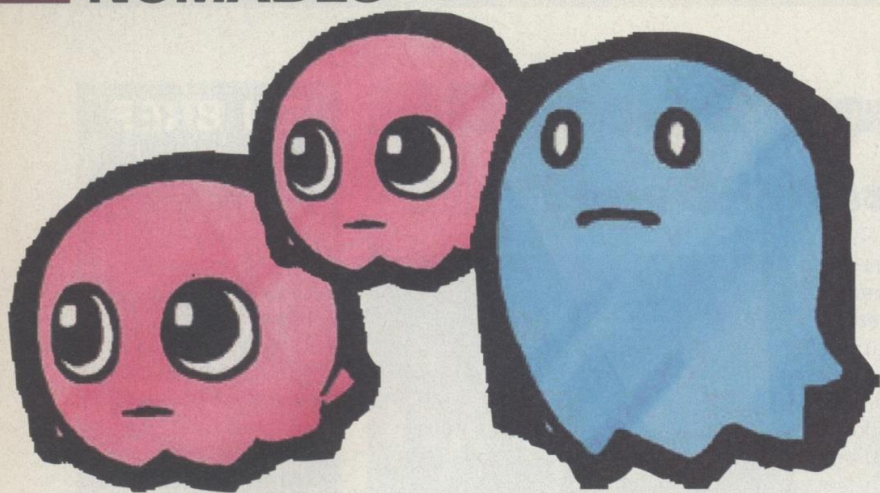
EN BREF

■ **La bonne étoile de THQ**
 Ayant obtenu la licence Star Wars pour les téléphones portables, THQ wireless s'apprête à envahir les cellulaires dans les semaines à venir. Avec huit jeux au programme, il y en aura pour tous les goûts. Shoot 2D, puzzle game, quiz... Force est de constater qu'avec le long-métrage et les jeux consoles dédiés, on frôle déjà l'indigestion!



■ **La PSP s'en va t'en guerre**
 Digital Illusions vient d'annoncer la sortie, au premier trimestre, de *Battlefield 2: Modern Combat* sur PSP, dont le développement sera confié au studio anglais d'EA. Ce FPS, qui nous replongera dans l'enfer de la guerre, s'annonce vraiment excitant. À condition qu'il soit tout d'abord bien réalisé et qu'il comporte ensuite un ou plusieurs modes multijoueurs.





Pac-Pix

● Testé sur : DS

Éditeur : Namco / Prix : 40 € env. / Genre : minijeu / Joueur : 1 / Âge : tous publics

Jaune comme un citron, rond comme un ballon, Pac-Man revient en pleine forme.



Disponible sur :

- DS ● GBA
- PSP ● N-GAGE
- GIZMONDO

À la suite de *Mario*, il fallait bien qu'une autre icône du jeu vidéo vienne se frotter à la DS. Moins de trois mois après la sortie de la console, Pac-Man fait donc son grand retour sur la portable Nintendo. Pour fêter l'événement, le citron sur pattes nous a réservé une belle surprise. Si son insatiable désir de croquer les fantômes est toujours d'actualité, sa morsure prend une tout autre densité, puisque le jeu n'est ni en 3D ni un labyrinthe en 2D.

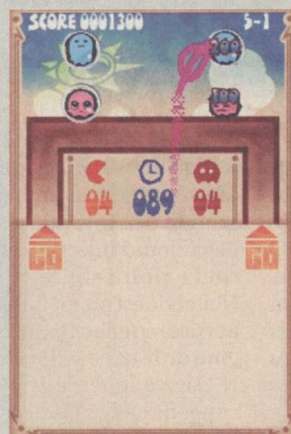
AUJOURD'HUI, notre ami (qui a laissé madame à la maison) nous invite à lui redessiner la face via le stylet. En respectant sa forme un minimum, vous allez donc pouvoir le reproduire, sur l'écran tactile, à la taille qui vous plaît. Bien sûr, plus il sera gros, moins les fantômes

auront de chance de lui échapper. Mais les petits malins qui suivront cet exemple s'apercevront vite de leur erreur, notamment dans les tableaux avancés du jeu. Si Pac-Man sort sur les côtés de l'écran, il ne reviendra pas. Du coup, vous êtes obligé de tracer des traits pour le maintenir à l'écran. Donc, plus il sera gros, moins son champ d'action sera important.

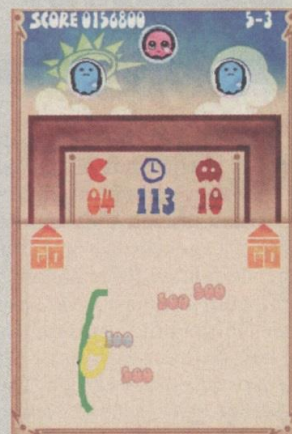
VOUS LEVERREZ par la suite, votre Pac-Man fait maison ne peut atteindre certains fantômes situés dans l'écran supérieur. En dessinant puis en lançant des flèches, vous ferez chuter les ennemis vers l'écran tactile, permettant au glouton jaune d'accomplir plus facilement son méfait. En résumé, bien amené par une difficulté progressive, des tableaux originaux et une jouabilité terriblement drôle et variée, le titre de Namco est une franche réussite. Pac-Man sous les traits de Pac-Pix signe son grand retour sur portable, avec un jeu à ne manquer sous aucun prétexte. ■ Alexandre de Bourrousse

Dessiner n'est pas gagné

Réflexes et adresse sont de rigueur.



Faites chuter les fantômes avec la flèche à débloquer.



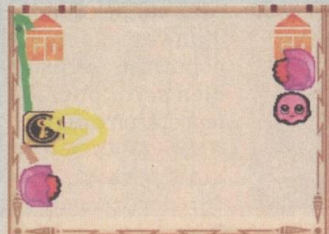
Difficile d'empêcher Pac-Man de "sortir" en traçant des traits.

Ce n'est "Pac" que pour les enfants

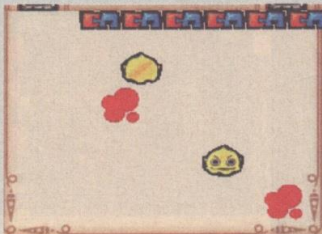
Pac-Pix regorge de subtilités par ses actions multiples et variées.



Difficulté progressive, certes, encore faut-il avoir du bon sens pour gagner.



Pour atteindre l'écran du haut, enclencher les mécanismes, ça aide !



Certains fantômes tacheront des parties d'écran : impossible de dessiner dessus.

Jeux Vidéo

LE VERDICT

Pac-Pix

CRITÈRES

Jouabilité



Si vous ne savez pas dessiner un camembert, oubliez *Pac-Pix* et remettez-vous aux décalcomanies. Pour les autres, éclatez-vous, il n'y a que cela à faire.

Graphisme



D'un côté, on retrouve l'ambiance qui a fait le succès de *Pac-Man*. De l'autre, vos talents de dessinateur feront le reste.

Bande-son



Pac-Pix reprend le bon vieux thème musical de la borne d'arcade. Forcément ad hoc, il n'en faut pas plus pour que cette musique nous adoucisse.

Durée de vie



Résolument addictif, *Pac-Pix* offre un bon moment de détente mais aussi de stress, tant la difficulté progressive est parfaitement gérée.

CONCLUSION

- +
- Difficulté progressive
- Terriblement addictif
- Durée de vie

-
- Savoir "dessiner"
- Devoir prêter le jeu

Retrouver Pac-Man dans de telles conditions ravit. *Pac-Pix* met à contribution les atouts de la DS et offre ainsi un plaisir de jeu vraiment original et très sympa. À essayer sans attendre.

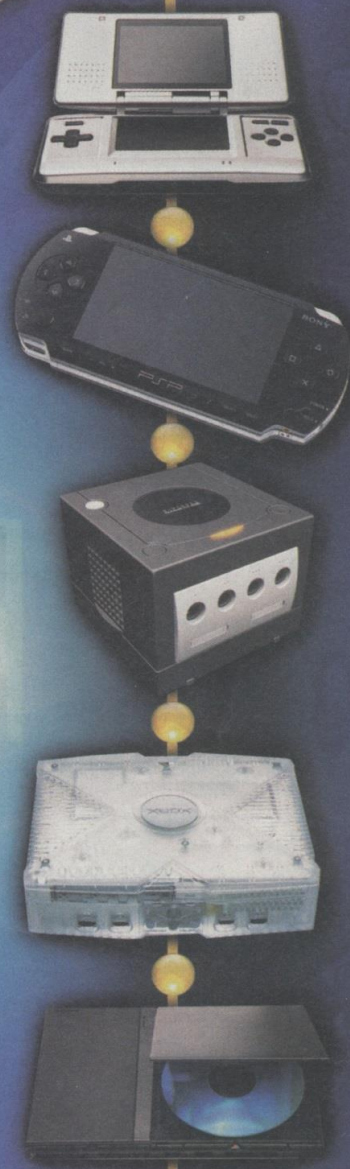
Note globale **15/20**



www.jeconsole.fr

JE CONSOLE

LE SITE



Les tests en avant première (imports et officiels)

L'actualité au quotidien

Dossiers PSP et prochainement consoles Nintendo, Microsoft et Sony nouvelles générations

Concours en partenariat avec différents éditeurs et constructeurs



Star Wars La Revanche des Sith

● Testé sur : GBA

Éditeur: Ubisoft / Prix: 45 € env. / Genre: action / Joueurs: 1 ou 2 / Âge: tous publics

En se lançant sur la GBA, les Jedis nous gratifient d'un des meilleurs jeux du genre.



Disponible sur :

● GBA ● DS
● PSP ● N-GAGE
● GIZMONDO

Tous les fondus de la saga Star Wars qui se sont précipités le 18 mai dernier au cinéma ont peut-être encore des étoiles dans les yeux. Si c'est votre cas et que vous souhaitez prolonger le plaisir sur tout petit écran, cette adaptation du dernier volet de la première trilogie, *La Revanche des Sith*, n'est pas dénuée de qualités. Conçu en 2D et doté d'un design très stylisé inspiré des comics, ce jeu donne l'occasion de s'adonner à des combats violents et jousifs que ne renierait pas un maître Jedi. Et ça tombe bien!

QUE VOUS AYEZ choisi d'incarner Anakin Skywalker ou Obi-Wan Kenobi, le plaisir est identique. Massacrer des clones et des droïdes par vagues entières demeure un véritable régal. Puissants,

les deux chevaliers possèdent chacun leurs coups spéciaux et pouvoirs, tels que la télékinésie, les soins ou le contrôle mental, tous utiles pour venir à bout de la vingtaine de missions. Nos héros se distinguent également dans leur maîtrise de la Force. Anakin fracasse les carcasses de ses ennemis avec violence, alors qu'Obi-Wan, serein, renvoie les tirs de laser pour gagner des points de Furie. En répartissant les points d'expérience acquis au fil de l'aventure, cette batterie de pouvoirs peut être améliorée.

MALGRÉ L'ASPECT répétitif de l'action dû au style du jeu, la prise en main efficace et la vaste panoplie de combats des protagonistes suffisent à assurer le spectacle. Un défaut largement surmontable donc. En outre, les joutes de *La Revanche des Sith* s'apprécient autant en mode Solo qu'en Coopération. Un indispensable pour les fans de l'univers de George Lucas comme des jeux d'action intense.

■ Richard Lenders

Force obscure ou sabre au clair

Avec la Force ou le sabre, les deux héros ont une vaste panoplie d'attaques.



Anakin est un violent! Chaque coup frappé augmente sa barre de Furie.



Obi-Wan repousse ses ennemis grâce à sa maîtrise parfaite de la télékinésie.

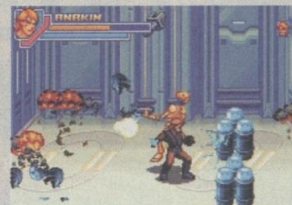
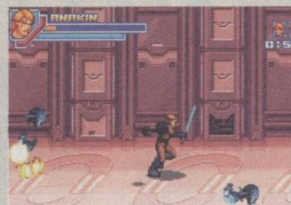


On accroît ses pouvoirs préférés en y appliquant des points d'expérience.



Elle a tout d'une grande

Cette version a presque tout pour plaire.



Avec un peu de bouteille, la plupart des niveaux se terminent facilement. Bien sûr, face à un boss la difficulté augmente. Observez avant de frapper!

Jeux Vidéo

LE VERDICT

Star Wars La Revanche des Sith

CRITÈRES

Jouabilité



On prend vite ses marques, et le maniement du sabre laser devient une seconde nature lors des combats fluides aux somptueuses chorégraphies.

Graphisme



Avec son look typé super héros de comics Marvel, *La Revanche des Sith* fait penser à une superbe bande dessinée. De quoi contenter les fans.

Bande-son



Ce n'est "que" de la GameBoy Advance, mais les grands thèmes musicaux de la célèbre saga sont facilement reconnaissables... et bienvenus.

Durée de vie



Cinq missions communes aux deux Jedis, huit propres à chacun et un mode Coopération efficace. Largement suffisant pour faire notre bonheur.

CONCLUSION

- | | |
|---|---|
| <p>+</p> <ul style="list-style-type: none"> • Graphisme superbe • Combats dynamiques • Mode Coopération | <p>-</p> <ul style="list-style-type: none"> • Assez répétitif • Peu lisible à deux • Certains boss difficiles |
|---|---|

Malgré une action qui devient vite répétitive, les joutes sont agréables et le mode Coopération permet quelques jolis coups d'éclat. Les fans de la trilogie et du genre seront séduits, c'est évident.

Note globale

15/20



Sequence News

- 06 Mandelieu
04.93.49.19.60
- 08 Sedan
03.24.27.97.41
- 11 Lézignan-Corbières
04.68.27.08.90
- 13 Arles
04.90.49.86.40
- 14 Caen
02.31.28.92.68
- 22 Lannion
02.96.46.46.59
- 22 Guingamp
02.96.40.03.02
- 22 Lamballe
02.96.50.02.71
- 22 Dinan
02.96.87.39.77
- 22 Paimpol
02.96.55.08.92
- 22 St-Brieuc
02.96.61.06.48
- 22 St-Brieuc - Géant
02.96.78.55.68
- 29 Quimper
02.98.64.21.51
- 29 Morlaix
02.98.62.06.06
- 35 Rennes
02.99.79.43.06
- 35 St Méen
02.99.09.59.93
- 56 Vannes
02.97.68.20.68
- 56 Lorient
02.97.21.34.35
- 56 Ploermel
02.97.74.21.45
- 72 Sable
02.43.95.79.15



NINTENDO DS™

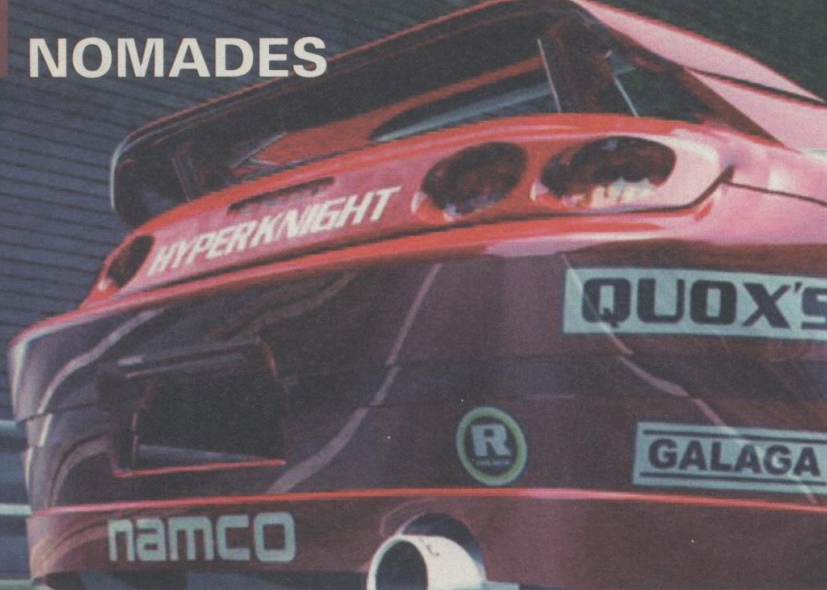
VS



PSP

Paiement en 3 fois
sans frais possible
dans ton :

Sequence News



Ridge Racer DS

● Testé sur : DS

Éditeur : Namco / Prix : 40 € env. / Genre : course / Joueurs : 1 à 6 / Âge : tous publics

Avant une course de prestige sur PSP, Ridge s'offre un dérapage sur DS... mal contrôlé.



Sort le 03/06 sur :

- DS ● GBA
- PSP ● N-GAGE
- GIZMONDO

Dix ans déjà que la série des *Ridge Racer* accapare les pilotes virtuels que nous sommes. Des salles d'arcade aux consoles de salon, il ne lui restait plus qu'à conquérir le marché des portables ! Avec cette adaptation DS, Namco tire sa première cartouche avant d'enchaîner prochainement sur une version PSP. Autant le dire tout de suite, les deux versions n'ont rien en commun, à part le sujet (la course arcade) et le titre. Une comparaison qui se révèle peu favorable à la console de Nintendo.

DÈS LES PREMIERS instants, le graphisme rappelle bien plus la version Nintendo 64 que celle de la PSone. Modélisé grossièrement et assorti de clignotements de polygones désagréables, l'ensemble n'est pas très beau. Reste un effet

de vitesse saisissant, qui donne tout de même envie de s'y mettre. La jouabilité "classique" au pavé directionnel permet de se faire plaisir sur des courses qui, au début, sont simples. On peut profiter alors au maximum du dérapage contrôlé, marque de fabrique de la série. Mais, très vite, les circuits plus complexes révèlent le caractère imparfait de la maniabilité. Impossible de réagir assez vite !

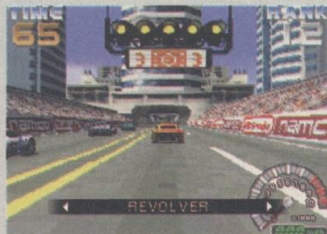
OUTRE CES DÉFAUTS que l'on découvre tardivement, des problèmes de collisions avec les véhicules adverses parsèment ces courses, pas si désagréables pour autant. C'est alors qu'il est temps d'exploiter la grande spécialité de cette version, le jeu sur écran tactile. Et là, c'est le drame ! Imprécise, la gestion du volant vous envoie valser dans le décor et "achève" ce qui aurait pu être un grand jeu. Seuls les malades de course arcade et fans absolus de *Ridge Racer* craqueront, les autres attendront sagement une meilleure opportunité. ■ Vincent Oms

100 % Ridge

Tout le charme de Ridge Racer dans la poche... ou presque.



Les voitures répondant aux noms de classiques Namco sont là.



Les retrouvailles avec les circuits et leur déco maison font plaisir.



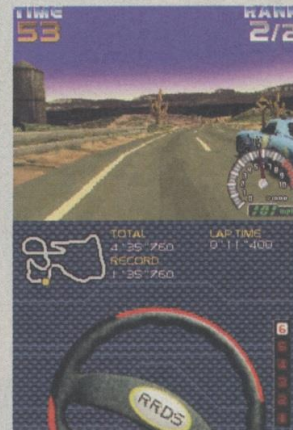
Les ralentis offrent d'admirer la science du dérapage utile.

Volant glissant

Dur de garder le cap sur l'écran tactile.



Suivre une ligne droite n'est pas simple, surtout derrière quelqu'un.



En mode "tactile", vous accélérez et freinez avec le pavé directionnel.

Jeux Vidéo

LE VERDICT

Ridge Racer DS

CRITÈRES

Jouabilité



Si les premiers tours s'apprécient, les circuits complexes révèlent des lacunes de jouabilité. Sans parler de la gestion "touch", ratée.

Graphisme



Proche de la version Nintendo 64, cette adaptation déçoit, surtout qu'on ne peut s'empêcher de la comparer à la version PSP.

Bande-son



Les musiques techno de *Ridge Racer* tentent de couvrir le crachouillis des moteurs avec les moyens du bord. Sans véritable succès.

Durée de vie



De nombreuses courses et voitures bonus sont à débloquer, et le challenge en multi jusqu'à six joueurs (avec une seule cartouche) peut vous amuser.

CONCLUSION

- | | |
|--|---|
| <p>+</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sensations • Jouable à six • "Ambiance" <i>Ridge</i> | <p>-</p> <ul style="list-style-type: none"> • Collisions • Jeu au "toucher" • Réalisation |
|--|---|

Vieux accros à la série (apparue il y a dix ans sur PSone) et joueurs indulgents trouveront en *Ridge Racer DS* un bon petit jeu de course. Mais rien de plus, si ce n'est une déception pour un tel titre.

Note globale **11/20**

LGD HIGH-TECH

CASQUE VIRTUEL VG-230

**GARANTIE
1 AN**



Le Casque VG-230 est un Casque virtuel en verre, avec dispositif visuel personnel de visionnement avec la conception des dernières technologies en étant relié aux sources visuelles externes (Lecteur DVD, VHS, Xbox, PC, PS2 etc...).

Vous pourrez enfin avoir un écran de 36 pouces portable de 200g avec un son stéréo de haute fidélité comme dans un cinéma privé.

Le VG-230 disposent d'une résolution supérieure à 230 400 Pixel, est semblable à des articles tel que des Glasstron coûtant plus de 1000€. Cette unité peut être employée sur divers produits multimédia, tels que les lecteurs portatifs (VCD/DVD, TV etc...) En outre, il peut être employé dans une voiture avec son alimentation portable (batterie lithium dernière génération).

Caractéristiques :

Taille virtuelle de l'écran 36 Pouce.
Distance virtuelle de l'écran 2 mètre.
2 micro écran de : 0.6cm x 0.6cm
Micro écran : 960x240 = 230400 pixel.
Vision d'angle Diagonal 26° degré
Poids Net sur la tête 186g.
Signal d'entrée PAL
Puissance d'énergie moins de 1.2W
Puissance fournie 6V-12V

Ajustement des Fonctions:

- Éclat.
- contraste.
- volume.

Accessoires :

- AC adaptateur 110V-220V.
- Pack batterie rechargeable (portable).
- Raccordements des différents lecteurs. (2 RCA, 1 Vidéo).
- Connecteurs mâle mâle.
- Manuel d'utilisation.

En Option :

- Batterie Lithium (portable).
- Transmetteur sans fil.
- Sacoche de transport.

Exemple d'environnements pour le VG-230 :

- Transport en commun.
- Dentiste
- Chez soi
- Tournois de Doom like (Plus de tricherie) etc...

Point Fort :

- Poids 200g.
- Résolution de plus de 230 milles pixel.
- Gain de place.
- Option sans file.
- Son haute qualité.
- Prix abordable.



275 € TTC

PSP PACK VALUE AVEC JEUX AU CHOIX

**FSP VALUE PACK
+
1 JEU AU CHOIX**
370 €
Ref : psp 2 en 1



**FSP VALUE PACK
+
2 JEUX AU CHOIX**
415 €
Ref : psp 3 en 1



**FSP VALUE PACK
+
3 JEUX AU CHOIX**
464 €
Ref : psp 4 en 1



PSP Pack Value Japonaise 100% compatible jeux et UMD français, US, et Jap, fournie en version française MAJ 1.5.
Contenu du pack : 1 PSP 1000K + sacoche + lanière + batterie + écouteurs + télécommande + carte mémoire 32Mo + adaptateur secteur FR.



ESPACE PRO

LGD Spécialiste des produits high tech, jeux vidéo, accessoires et consoles import à prix Discount.
UN SEUL NUMERO A RETENIR

04.93.68.42.88

BON DE COMMANDE
A renvoyer à LGD 85 Boulevard de la République, 06400 Cannes.

NOM.....PRENOM.....NE LE / /19.....

ADRESSE.....

VILLE.....C.P.....

MODE DE PAIEMENT :

Cheque (à l'ordre de : LGD)

Mandat

C-B Téléphone (04.93.68.42.88)

C.B : Nom du titulaire de la CB :.....
N° de la carte bleu :.....
Date expiration :..... Cryptogramme.....

Je Commande : VG-230 (275€) colissimo 48h (12€)

PSP 2en1 (370€) chronopost 24h (26€)

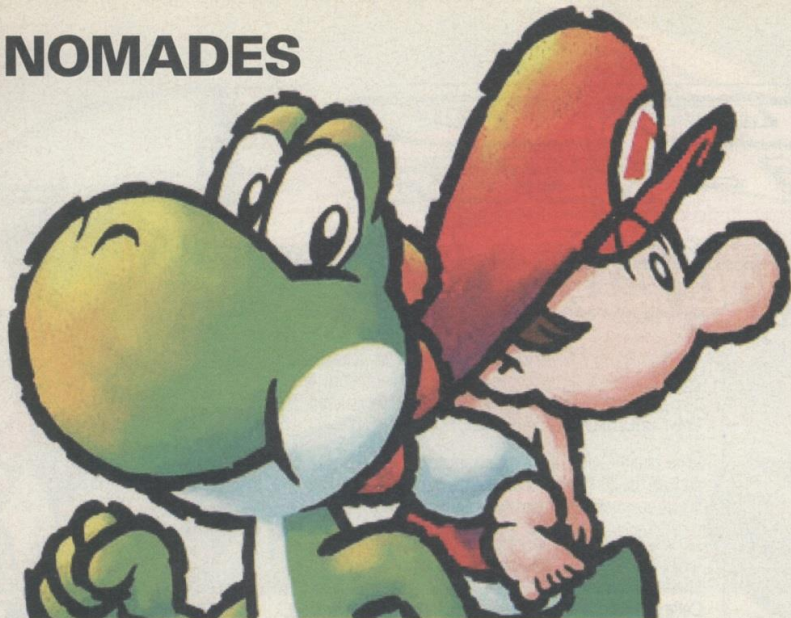
PSP 3en1 (415€) signature :.....

PSP 4en1 (464€)

Joindre Photocopie de la carte d'identité

Les informations ci-dessus restent complètement confidentielles !

WWW.LGD.FR



Yoshi Touch & Go

● Testé sur : DS

Éditeur : Nintendo / Prix : 45 € env. / Genre : plate-forme / Joueurs : 1 ou 2 / Âge : tous publics

Un parcours semé d'embûches vous attend avant de maîtriser toutes les subtilités de Yoshi.



Disponible sur :

- DS ● GBA
- PSP ● N-GAGE
- GIZMONDO

L' aventure débute calmement... Bébé Mario, accroché à trois ballons, descend du ciel pour rejoindre le plancher des vaches. Soudain, deux ennemis lui foncent dessus, tout en balançant des mines flottantes. Le joueur, équipé de son stylet magique, trace alors des lignes de nuages dans le but de bloquer temporairement les agresseurs, tout en réalisant des toboggans, afin d'orienter le marmot vers des pièces d'or. La tempête semble passée lorsque d'autres énergumènes tentent à nouveau de crever les ballons. En quelques mouvements circulaires, les voilà prisonniers de cumulus, qui les transforment instantanément en pièces supplémentaires. Après quelques sueurs froides, Mario touche enfin terre et enfourche Yoshi. Et

c'est parti pour une course où précipices, mines et ennemis de tous poils vont tenter de stopper sa progression. La moindre erreur et, comme le disait Jim Morrison, leader des Doors, "this is the end".

LES ACTIONS s'enchaînent ainsi sur un rythme effréné : création d'une barrière protectrice au-dessus de Yoshi, construction d'un pont de fortune pour franchir un gouffre, encerclement de monstres à la pelle, clics sur le dragon pour le faire sauter sur une plate-forme sécurisée... *YT&G*, c'est de l'adrénaline à l'état pur une fois que l'on maîtrise la bête. Un bijou de subtilité qui enchante les chasseurs de "meilleurs scores". D'autant que les défis sont variés : récolter le plus de pièces possible, parcourir la plus grande distance, courir contre la montre... Malgré ses niveaux aléatoires, sa subtilité, son rythme endiablé et son mode 2 joueurs bien pensé, *Yoshi* est trop répétitif. Seuls les fans de minijeu prendront un réel plaisir! ■ Richard Lenders

→ Droite, gauche : Yoshi tous azimuts

Créez des nuages au stylet pour protéger Bébé Mario et son ami le dragon.



Orientez la chute du perso en traçant des lignes de nuages sur l'écran tactile.



Yoshi se déplace beaucoup plus vite lorsqu'il court sur les cumulus.



Pour effacer les nuages, il suffit de souffler sur le micro de la DS!

→ Yoshi touche et coule

La jouabilité est pleine de finesse.



Les œufs rebondissent, pouvant abattre plusieurs ennemis d'un tir.



Entourer plusieurs adversaires ou pièces procure des points bonus.

Jeux Vidéo

LE VERDICT

Yoshi Touch & Go

CRITÈRES

Jouabilité



La prise en main immédiate rassure, mais il faut quelques temps avant d'assimiler toutes les finesesses d'une jouabilité concluante.

Graphisme



Mignon à souhait, l'univers est fidèle à celui de Mario avec ses formes rondouillardes et son design bon enfant. Un rendu général satisfaisant.

Bande-son



Les adeptes de Nintendo seront heureux de retrouver dans ce *Yoshi* les sons enfantins dignes de la Super Nintendo.

Durée de vie



Seul le désir de battre vos propres scores ou ceux d'un ami vous donneront l'envie de continuer à jouer. Sinon, passez votre chemin.

CONCLUSION

- | | |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> + • Jouabilité originale • Difficulté progressive • Marge de progression | <ul style="list-style-type: none"> - • Finalement limité • Pauvre en décors • Ambiance trop enfantine |
|---|---|

Exploitant parfaitement toutes les subtilités de la DS, *Yoshi Touch & Go* est un titre expérimental qui s'adresse à ceux qui aiment refaire inlassablement le même niveau jusqu'à réaliser le meilleur score.

Note globale **14/20**

Trailblazer

● GIZMONDO

Disponible sur: ● GIZMONDO ● DS ● PSP ● N-GAGE ● GBA

Éditeur: Gizmondo / Prix: 40 € env. / Genre: course / Joueurs: 1 / Âge: tous publics

Trailblazer ou l'histoire d'une vieille roue aux allures de pneu rechapé.

Pour son baptême du feu dans l'Hexagone, Gizmondo n'a pas cherché à faire compliqué, se contentant d'adapter un vieux titre déjà disponible depuis longtemps sur Pocket PC, entre autres. *Trailblazer* est un jeu de plate-forme basique, où le but est de piloter une roue sur une ligne droite parsemée d'embûches. Minimurs, rampes accélératrices et "décélétratrices": il faudra utiliser les uns et éviter les autres pour franchir

la ligne d'arrivée dans les temps. Amusant au début, *Trailblazer* s'essouffle rapidement, malgré une bonne réalisation graphique et une sensation de vitesse surprenante. Certes, ce titre propose plusieurs modes de jeu, mais il a omis d'offrir le plus divertissant, le multi. Un oubli qui sabre totalement sa durée de vie. Car, soyons objectifs, *Trailblazer* aura bien du mal à tenir la route en solo, tant il est répétitif... et cher. ■ Alexandre de Bourrousse

Jeux Vidéo

LE VERDICT

Après une quinzaine de niveaux, piloter cette roue dégonfle totalement notre intérêt. Le titre est certes assez joli, mais c'est bien insuffisant pour nous retenir bien longtemps.

Note globale **09/20**



Fathammer Classics

● GIZMONDO

Disponible sur: ● GIZMONDO ● N-GAGE ● PSP ● DS ● GBA

Éditeur: Gizmondo / Prix: 40 € env. / Genre: inclassable / Joueurs: 1 ou 2 / Âge: 12 ans et +

Trois jeux sont sur un bateau. Quand l'un tombe à l'eau, les autres suivent.

Seul intérêt de ce trois-en-un: démontrer la puissance de la carte graphique de la console (la GeForce 3D 4500, correspondant - excusez du peu - à une GeForce 2 sur PC) en proposant trois titres différents et assez inégaux. Nous avons, tout d'abord, *Angel Fish*, un jeu de tir spatial en 2D très sympa. Vient ensuite un soft de voitures 3D qui, bourré de bugs de collision, est desservi par un graphisme relativement grossier. Complétant le

tout, *Super Drop Mania* est un *Tetris*-like amusant, mais dont on peut aujourd'hui sans souci trouver le pendant en Flash sur Internet. En résumé, ces trois titres démontrent que la Gizmondo demeure certes une machine ambitieuse, mais qu'elle a encore énormément d'efforts à fournir avant d'espérer rivaliser avec la DS ou la PSP. Car, au vu de ses premiers titres, elle se rapproche malheureusement davantage d'une N-Gage. ■ A. de Bourrousse

Jeux Vidéo

LE VERDICT

Combiner trois jeux sur la même cartouche, l'offre aurait pu être intéressante... si deux d'entre eux n'étaient pas mauvais, ou disponible gratuitement sur le Net. *Angel Fish* sauve les meubles.

Note globale **08/20**





Des jeux bien secoués

Les développeurs sont vraiment fous !



Effectuer des jongleries, creuser un tunnel, allumer ou éteindre une bougie : il n'y a rien à comprendre ! Il faut juste le faire en moins de trois secondes.

Wario Ware Twisted !

● Testé sur : GBA

Éditeur : Nintendo / Prix : 45 € env. / Genre : minijeu / Joueur : 1 / Âge : tous publics

Wario n'en finit plus de jouer les déjantés de service. À nous en faire tourner la tête !



Disponible sur :

- GBA ● DS
- PSP ● N-GAGE
- GIZMONDO

Quelle idée géniale que la création d'un "anti-Mario" ! Depuis qu'il a vu le jour, Wario nous ravit par ses frasques sur les machines Nintendo. Après avoir usé de son irrévérence sur GameCube et DS, il nous revient dans des minijeu jubilatoires sur sa console de prédilection, la GBA. Et plutôt que de se contenter d'une suite convenue, il s'est armé d'un atout de poids : une bille de mercure.

FINI LA CROIX de direction, c'est l'orientation de la console qui décide de ce qui se passe à l'écran ! Après un calibrage rapide en début de partie, vous devrez venir à bout de la pléthore de saynètes proposées, dont il faudra comprendre instantanément le principe. Sauf qu'avec cette innovation, déjà présente dans *Yoshi*

Universal Gravitation, les choses se corsent. Faire tomber une petite balle, éviter des projectiles ou arroser avec le bon angle, d'accord : mais dans quel sens faut-il orienter sa GBA ? À la fois instinctif et déconcertant, le principe devient vite accrocheur. Toujours aussi allumés, les jeux proposés reprennent pêle-mêle des classiques Nintendo, des scènes débiles ou des challenges poilants.

Bref, c'est toute la force du concept "made in Wario" qui se voit décuplé par un aspect technique admirablement exploité. Les inconvénients ? Fous rires à répétition, expression faciale stupide lorsque votre voisin vous dévisage dans le métro et des centaines de jeux à débloquent ! Autre nouveauté sympa : à chaque boss de fin de niveau, un bonus sous forme de capsule Toy (gadget-surprise au Japon) débloque une activité rigolote ou un jeu plus élaboré dans la galerie associée. De quoi passer des heures à mettre votre GBA sens dessus dessous ! ■ Vincent Oms

Jeux Vidéo LE VERDICT

Wario Ware Twisted !

CRITÈRES

Jouabilité ★★★★★
Une fois qu'on a pris le coup de main, impossible de lâcher prise ! À moins de confondre sa droite et sa gauche, c'est du tout bon.

Graphisme ★★★★★
Même si les jeux sont sommaires, leur grand nombre, leur variété et leur côté systématiquement débile donne à l'ensemble un cachet savoureux.

Bande-son ★★★★★
Des musiques entraînantes (parfois accompagnées de voix digitalisées exceptionnelles !) et des bruitages rigolos ponctuent l'action.

Durée de vie ★★★★★
Débloquent tous les jeux demande quelques heures, mais y rejouer pour le plaisir risque d'occuper nombre de voyages.

CONCLUSION

- Concept redoutable
- Nouveaux jeux
- Débile, donc indispensable
- Pas de multi
- Air abruti dans les transports

Wario n'est pas revenu sur la GBA les mains vides. Il apporte avec lui un concept technique brillamment exploité pour des minijeu toujours aussi prenants. À moins d'être hermétique à son humour, forcez !

Note globale 17/20

Pochette surprise

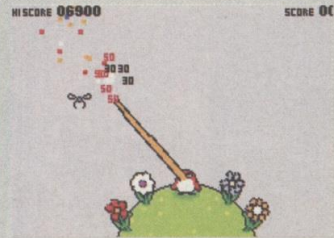
Après chaque boss, on obtient des jeux et des activités !



Scratchez comme un DJ sur la musique mythique de *Mario Bros*.



Un shufflepuck (hockey de table) qu'on aurait encore plus apprécié à deux.



Empêchez les insectes de venir butiner vos fleurs : mignon tout plein.

Boktai 2: Solar Boy Django

● GBA

Disponible sur: ● GBA ● DS ● PSP ● N-GAGE ● GIZMONDO Éditeur: Konami / Prix: 45 € env. / Genre: action-infiltration / Joueurs: 1 / Âge: tous publics

Malgré son système de jeu original, voici un titre particulièrement contraignant. Noctambules s'abstenir !

L'idée lumineuse de *Boktai*: utiliser un capteur spécial sur la cartouche GBA qui transforme l'énergie solaire (la vraie) en munitions (virtuelles) pour l'arme du héros. *Boktai 2* conserve ce système, qui permet aux joueurs d'affronter les vampires tout en bronzant. Si la jouabilité et le graphisme demeurent quasiment identiques à ceux du premier opus, cette suite se distingue néanmoins par une profondeur de jeu bien plus grande. Notre héros chas-

seur de vampires utilise une soixantaine d'armes (lances, marteaux et épées) pour des corps-à-corps bien plus tactiques. Les énigmes, elles, sont plus fouillées. *Boktai 2* reste une grande aventure, même si l'on rage de ne pas pouvoir la poursuivre une fois la nuit tombée. Notons enfin que le jeu, repoussé au mois de juin (pour une meilleure performance?), sera compatible avec *Mega Man Battle Network 5* pour des parties à plusieurs. ■ Richard Lenders

Jeux Vidéo

LE VERDICT

Novateur, fun et plus tactique que son prédécesseur, *Boktai 2* gagne en richesse. Un titre plus mature, mais qui reste très contraignant, puisque l'exposition au soleil est obligatoire !

Note globale **16/20**



Midnight Pool

● téléphones Java

Disponible sur: ● le site éditeur

Éditeur: Gameloft / Prix: 5 € env. / Genre: sport / Joueurs: 1 / Âge: tous publics

Passer sur le billard, ça peut faire perdre la boule, mais aussi mettre de bonne humeur, comme ici.

Efficacité et simplicité vont souvent de pair. Gameloft l'a bien compris et propose un jeu de billard "tout bête", mais diablement bien réalisé. Plusieurs types de jeux (8 américain, 8 anglais, 9 ball), un didacticiel qui vous enseigne les coups les plus techniques de ce sport: tout est en place pour mettre le joueur dans les meilleures conditions. Avec une difficulté progressive très bien ficelée et une jouabilité à la portée des néo-

phytes, le titre rentre la 8 dans le trou en trois bandes. Autant dire que cela faisait bien longtemps que l'on n'avait vu un jeu du genre aussi concluant sur téléphone. Alors, si vous êtes prêt à parier votre chemise sur une partie et prendre le risque de repartir la queue (de billard, évidemment) entre les jambes, tentez le coup, car *Midnight Pool* en vaut vraiment la peine.

■ Alexandre de Bourrousse

Jeux Vidéo

LE VERDICT

Pas besoin de savoir manipuler une queue comme un dieu pour s'amuser sur *Midnight Pool*. Le titre développé et édité par Gameloft est une belle réussite, très accrocheuse.

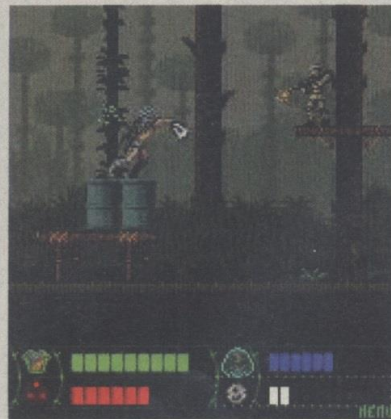
Note globale **15/20**



Predator

● Téléphones Java

Disponible sur : ● www.jeuemobile.com



Excellente, cette chasse à l'homme !

Lorsqu'un jeu reflète parfaitement l'ambiance du film dont il exploite la licence, on peut légitimement le qualifier de réussi. Avec *Predator*, ce contrat est rempli. Ce titre d'action, dans lequel vous incarnez l'alien, offre effectivement un plaisir de jeu bien réel. Plongé dans une forêt infestée de marines (c'est le monde à l'envers !), vous n'aurez pas trop des quatre armes fournies pour les tuer et hisser fièrement leur colonne vertébrale fraîchement arrachée. Griffes, disques, canon à plasma, invisibilité : en usant de la bonne technique au moment

opportun, vous devriez sortir vainqueur de cette aventure bien ficelée et prenante. Et ce, en dépit de quelques ralentissements. ■ Alexandre de Bourrousse

Jeux Vidéo

LE VERDICT

Cette version mobile de *Predator* est assez réussie, avec une bonne jouabilité et un graphisme fin et détaillé. On occultera sans problème les ralentissements, tant le jeu est satisfaisant.

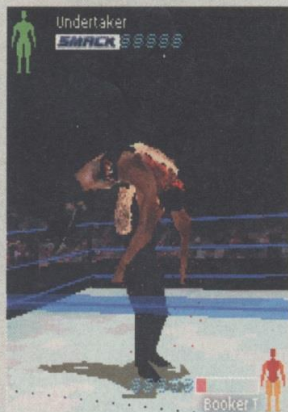
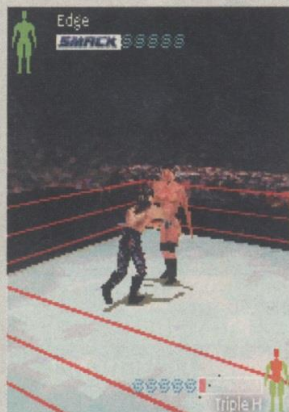
Note globale **14/20**

WWE Aftershock

● N-GAGE

Disponible sur : ● N-GAGE ● PSP ● DS ● GBA ● GIZMONDO

Éd. : THQ wireless / Prix : 30 € env. / Genre : combat / Joueurs : 1 ou 2 / Âge : 12 et +



Le combat du catch en France s'engage vraiment mal.

Après le base-ball avec *MLB Slam*, Nokia importe un autre sport américain avec *WWE Aftershock* : le catch. Peu populaire dans l'Hexagone, ce show sauce US aura du mal à faire sa propre publicité, car il faut bien avouer qu'avec un ambassadeur aussi pitoyable, le pari s'avère impossible à relever. Graphisme proche du néant, maniabilité inadaptée, gestion des collisions à pleurer (de rire ?) : *WWE* s'empêtre lamentablement dans les cordes. À un point tel que même les inconditionnels de catch auront bien du mal à retrouver leurs marques

dans ce maelström d'inepties. Seul ou en un-contre-un, *WWE Aftershock* ne mérite aucune attention. À moins d'aimer prendre des coups. ■ A. de Bourrousse

Jeux Vidéo

LE VERDICT

Genre niche, le catch n'a déjà pas la partie facile en France. Saluons donc *WWE Aftershock*, qui devrait réussir à rendre cette discipline encore plus impopulaire.

Note globale **05/20**

The Roots : Gates of Chaos

● N-GAGE

Disponible sur : ● N-GAGE ● PSP ● DS ● GBA ● GIZMONDO

Éditeur : Cenega / Prix : 30 € env. / Genre : RPG / Joueurs : 1 à 4 / Âge : 12 ans et +



Un bon jeu de rôle sur N-Gage, c'est possible.

Gates of Chaos constitue la bonne surprise du mois parmi les sorties de jeux N-Gage. En simplifiant tous les compartiments du jeu, *The Roots* a choisi la bonne option, nous offrant une aventure très engageante. Paladin ou sorcier (choisi parmi les cinq personnages disponibles), vous voilà parti sur les traces du Seigneur Démon. Tous les ingrédients à succès du genre sont présents : gestion d'inventaire, affrontements avec démonstrueuses créatures, nombreuses quêtes... C'est assurément sans se forcer que l'on avance au travers de décors réussis et

variés. En dépit de la présence de bugs de collision et d'effets de lumière assez moches, on ne peut qu'adhérer à ce jeu de rôle vraiment sympa. ■ A. de Bourrousse

Jeux Vidéo

LE VERDICT

The Roots n'offre pas toutes les garanties techniques, notamment en termes graphiques. Mais il préserve l'essentiel : l'amusement. Une aubaine pour les possesseurs de N-Gage.

Note globale **14/20**

Cocoto Kart Racer

● DS

Disponible sur : ● DS ● PSP ● GBA ● N-GAGE ● GIZMONDO

Éd.: Bigben / Prix: 30 € env. / Genre: course / Joueurs: 1 à 4 joueurs / Âge: tous publics



Cocoto est un Mario Kart allégé, manquant cruellement de pêche.

La série *Mario Kart* aura inspiré un nombre de clones incalculable... et plus ou moins heureux. *Cocoto Kart Racer* n'est pas le pire, et, à ce jour, il est le seul représentant du genre sur DS. Techniquement pas vilain, il propose championnat, course simple et parties en réseau. Premier bémol, le jeu à plusieurs est impossible avec une seule cartouche. Second bémol, le look insipide, voire affreux des pilotes. C'est un détail, mais il n'incite pas à enchaîner les courses. L'ensemble est pourtant assez soigné, le pilotage agréable, et la prise en

main rapide. *Cocoto Kart Racer* est l'exemple typique du jeu sympa mais pas top, qui devrait se faire oublier dès la sortie de *Mario Kart DS*. ■ Stéphane Pilet

Jeux Vidéo

LE VERDICT

Des courses rapides, un jeu maniable mais une grosse erreur de casting pour les pilotes rend *Cocoto Kart Racer* plus repoussant qu'une autre chose. N'est pas *Mario* ou *Crash* qui veut !

Note globale **07/20**

Iznogoud

Disponible : ● le portail i-mode

Éditeur: Exkee / Prix: 5 € env. / Genre: plate-forme / Joueurs: 1 / Âge: tous publics



Iznogoud: un jeu qui porte, hélas, un peu trop bien son nom.

Se cantonner à la BD, voilà ce qu'aurait dû faire ce pauvre Iznogoud, car son apparition sur mobiles ne restera pas dans les annales. Sa prestation est d'une pauvreté affligeante dans un jeu de plate-forme aussi creux qu'une assiette à soupe. Sauter, transformer des gardes abrutis en jarres et user d'autres pouvoirs démontrent les limites d'une jouabilité naïve et mal fichue. Un constat regrettable tant les à-côtés, notamment graphiques, s'annonçaient concluants, respectant l'identité visuelle de la BD. Au final, celui qui

voulait devenir calife à la place du calife, s'est pris les pieds dans son tapis volant, ne méritant absolument pas qu'on l'aide à se relever. ■ Alexandre de Bourrousse

Jeux Vidéo

LE VERDICT

Voilà l'exemple typique d'une adaptation sacagée. *Iznogoud*, excellente BD au demeurant, est un piètre jeu de plate-forme, totalement dénué d'intérêt. Le calife peut dormir tranquille.

Note globale **05/20**

Buffy: The Vampire Slayer

● Téléphones Java

Disponible sur : ● www.jeuxmobile.com

Éditeur: Indiagames / Prix: 4 € env. / Genre: action / Joueurs: 1 / Âge: tous publics



Quand elle se met au pieu, Buffy est vraiment irrésistible.

Oz, le petit copain de Willow, vient de se faire kidnapper par Drusila. Devinez qui s'y colle pour le secourir ? Buffy, bien sûr ! Faisant preuve de courage, mais aussi d'un soupçon de jugeote, la charmante chasseuse de monstres nous offre une petite aventure sympathique. Qui n'est pas sans rappeler, à bien des égards, celle du *Prince de Perse*, mise en scène par Gameloft. Même jouabilité, décors quasi identiques : l'impression de déjà-vu se fait curieusement ressentir. Au final, *Buffy: The Vampire Slayer* demeure un très bon

titre, mais n'apportera rien de plus à tous ceux qui se sont déjà excités sur *Harem's Adventures*, *Les Sables du Temps* ou *L'Âme du Guerrier*. ■ A. de Bourrousse

Jeux Vidéo

LE VERDICT

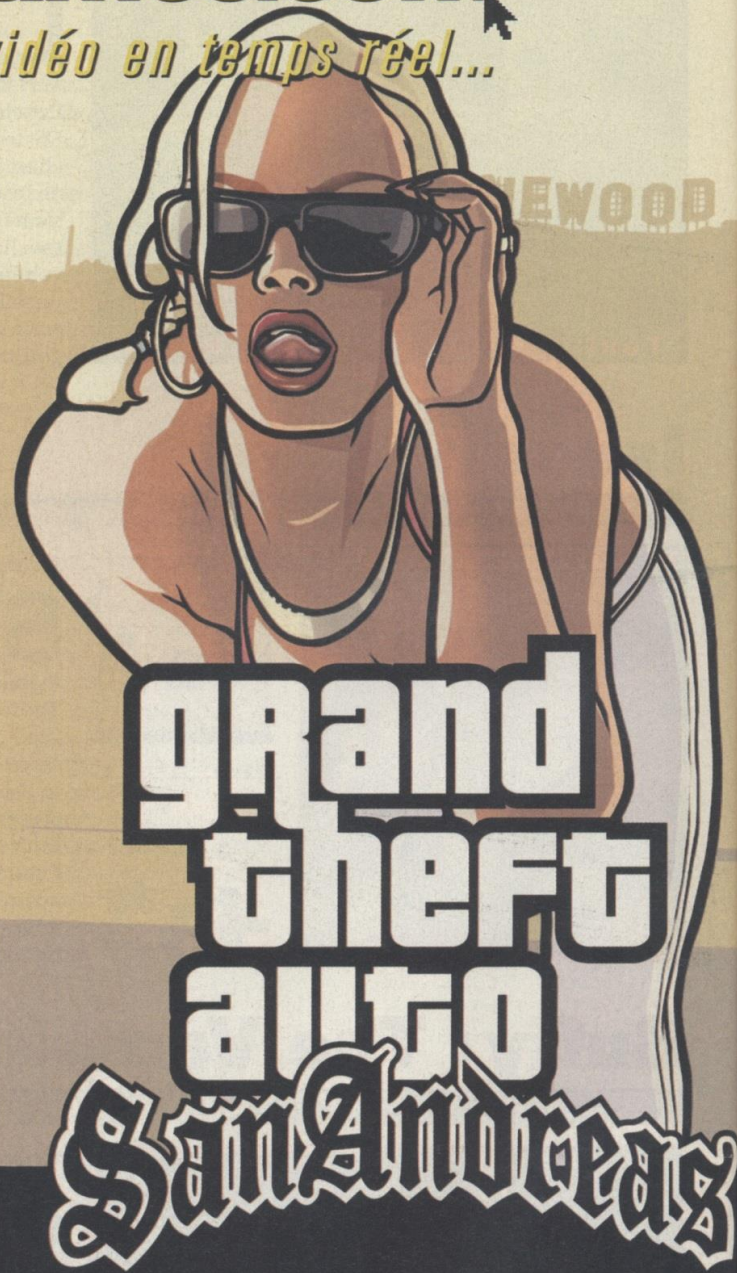
Si vous fantasmez sur Buffy et que vous voulez savoir ce qu'elle donne au pieu, foncez la rejoindre. Sauf si vous avez déjà consommé mille et une nuits avec le Prince de Perse.

Note globale **15/20**

DOCK GAMES

www.dockgames.com

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



grand theft auto San Andreas

DOCK GAMES S'ENGAGE

A VOUS OFFRIR LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS À PRIX DOCK GAMES

Référencement de toutes les grandes marques nationales du marché.

A VOUS FAIRE BÉNÉFICIER DES PRIVILEGES DE LA CARTE DE FIDÉLITÉ DOCK GAMES.

Delivrée gratuitement dans votre magasin.

A VOUS RACHETER CASH** VOS JEUX ET CONSOLES

Nos tarifs sont définis par notre argus remis à jour régulièrement.

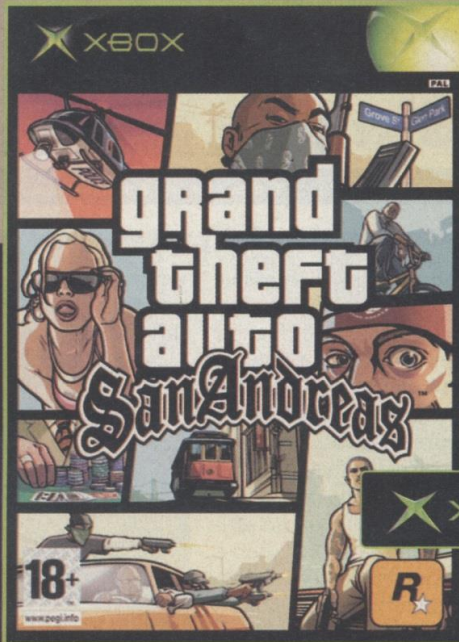
A VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN LARGE CHOIX DE JEUX ET DE CONSOLES D'OCCASION.

DOCK GAMES

Carte de Fidélité

Carte de Fidélité

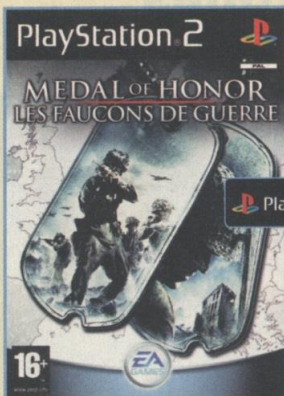
DEMANDEZ VOTRE CARTE DE FIDÉLITÉ AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT**



disponible sur PC CD-ROM

disponible sur PlayStation 2

© 2004 Electronic Arts Inc., Electronic Arts, EA, EA GAMES, le logo EA GAMES et Medal of Honor sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Electronic Arts Inc. ou d'autres sociétés dans d'autres pays. Tous droits réservés. Medal of Honor est une marque commerciale ou une marque déposée d'Electronic Arts Inc. ou d'autres sociétés dans d'autres pays ou de son groupe de sociétés affiliées. Tous droits réservés. Toutes les autres marques commerciales appartenant à leur propriétaire respectif. EA GAMES™ est une marque d'Electronic Arts™. PlayStation™ and the PS Family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.™. Newwood™ 2000. Les noms appartenant à leur propriétaire respectif. © 2004 Rockstar Games Inc., Grand Theft Auto: San Andreas, le logo Grand Theft Auto, Rockstar Games et le logo R sont des marques commerciales déposées de Take Two Interactive Software. Rockstar Games et Rockstar North sont des marques de Take Two Interactive Software Inc., "PlayStation" et le logo PS2 sont des marques commerciales déposées de Sony Computer Entertainment Inc. Tous les autres noms appartenant à leurs propriétaires respectifs. Tous droits réservés. Rockstar - Ça joue pas.



PlayStation 2

disponible sur XBOX
disponible sur GAMECUBE

DOCK GAMES

www.dockgames.com

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

NOUVEAUX MAGASINS

USSEL

3 rue Alsace Lorraine

Tél.: 05 55 72 26 43

BAYONNE

17 rue Poissonnerie

Tél.: en cours

NOUVELLE ADRESSE

TOURS CENTRE

6 rue Michelet-rue piétonne

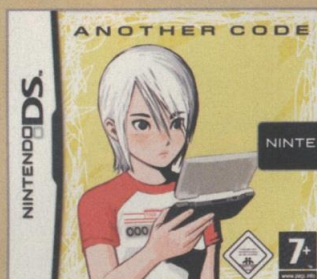
Tél.: 02 47 75 03 03

AGRANDISSEMENT RÉNOVATION

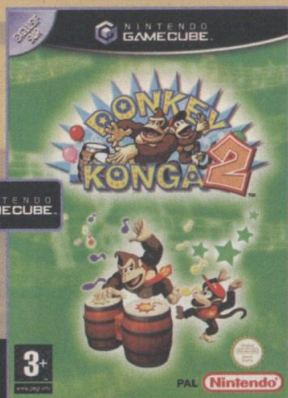
NIORT

7 rue Sainte Marthe

Tél.: 05 49 77 05 13



NINTENDO DS



NINTENDO GAMECUBE

FRANCE

AGEN	05 53 66 40 40	LA ROCHE SUR YON	02 51 47 39 52
ALBI	05 63 49 94 40	LA ROCHELLE	05 46 50 83 71
ALES	04 66 52 17 18	LE HAVRE	02 35 19 36 46
AMIENS	03 22 92 28 85	LE MANS	02 43 14 13 30
ANGLET	05 59 03 72 03	LENS	03 21 28 45 45
ANGOULEME	05 45 94 43 15	LILLE	03 28 38 18 78
ARLES	04 90 96 84 81	LIMOGES	05 55 12 16 12
ARRAS	03 21 23 45 25	METZ	03 87 75 22 75
AUXERRE	03 86 52 22 21	MONT DE MARSAN	05 58 06 39 51
AVIGNON	04 90 92 22 61	MONTELIMAR	04 75 01 75 82
BAYONNE NOUVEAU	Tél.: en cours	MONTLUÇON	04 70 03 22 22
BEAUVAIS	03 44 45 00 78	NANTES	02 40 47 00 44
BERCK SUR MER	03 21 09 48 13	NEVERS 2	03 86 61 38 29
BESANCON	03 81 81 67 09	NEVERS	03 86 61 23 32
BETHUNE	03 21 68 60 50	NIMES	04 66 21 81 33
BLOIS	02 54 78 97 38	NIORT	05 49 77 05 13
BORDEAUX	05 56 81 97 03	RENNES	02 99 31 11 26
BOURGES	02 49 70 38 10	ROMORANTIN	02 54 95 78 78
BREST	02 98 46 03 03	ROUEN	02 32 08 03 03
BRIVE	05 55 17 92 30	SAINTE	05 46 74 13 56
CALAIS	03 21 19 49 59	SALLANCHES	04 50 58 49 11
CAMBRAI	03 27 78 77 42	SETE	04 67 78 44 14
CASTRES	05 63 51 04 04	SOISSONS	03 23 53 25 75
CHALON SUR SAONE	03 85 42 98 58	ST BRIEUC	02 96 61 72 60
CHAMBERY	04 79 60 03 81	ST GERMAIN EN LAYE	01 39 73 66 42
CHATEAUXROUX	02 54 60 86 97	ST JEAN D'ANGELY Corner	05 46 32 56 02
CHATELLERAULT	05 49 21 80 76	ST OMER	03 21 88 14 15
CLERMONT-FERRAND	04 79 38 20 20	ST QUENTIN	03 23 05 19 19
COGNAC	05 45 35 07 45	TOULOUSE	05 61 21 18 42
COMPIEGNE	03 44 40 29 18	TOURS CENTRE	02 47 75 03 03
CREIL	03 44 25 56 64	TULLE	05 55 29 58 08
DAX	05 59 90 28 88	USSEL NOUVEAU	05 55 72 26 43
DUNKERQUE	03 28 66 73 73	VENDOME	02 54 67 19 10
FOSSES	01 34 68 42 25		
GAP	04 92 56 09 66		
		LUXEMBOURG	
		ESCH SUR ALZETTE	(00352)26530442

SUR MINITEL : 36 15 DOCKGAMES (1)

TRUCS & ASTUCES

PAR TÉLÉPHONE : 0 892 702 707 (1)

Si vous avez en projet l'ouverture d'un magasin de jeux vidéo dans votre ville, contactez nous : NOUS AVONS UNE SOLUTION À VOUS PROPOSER.

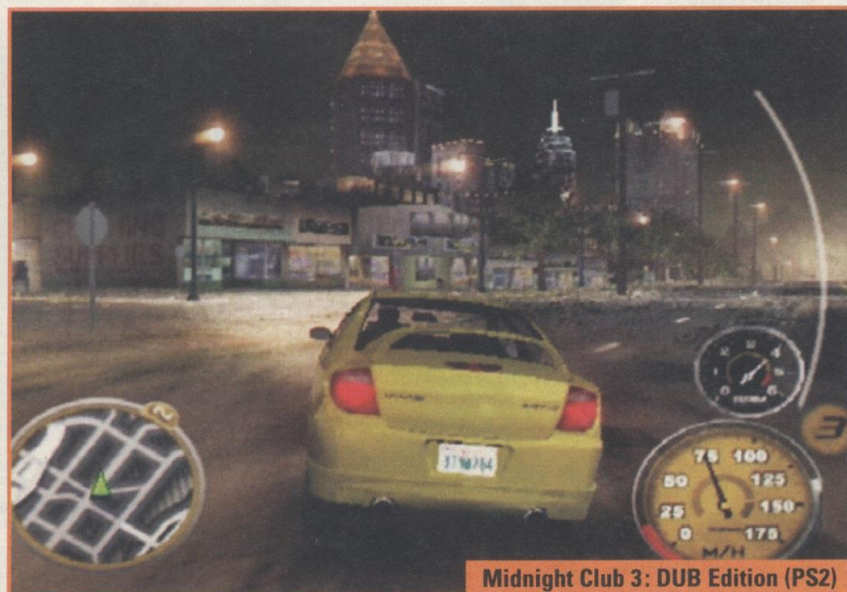
INTER DEAL Groupe DOCK GAMES Service Développement
Parc des Baumes - 638, avenue de la Libération - 13160 CHATEAURENARD

(a) Visuels non contractuels ** Selon le stock des magasins, l'état, la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement *** la carte de fidélité vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans



Découvrez les premières astuces vocales de l'Histoire avec Mario Party 6, les codes de Midnight Club 3, et les codes de toutes les versions du dernier Splinter Cell !

Stéphane Buret



Midnight Club 3: DUB Edition (PS2)

Midnight Club 3: DUB Edition

Xbox/PS2

Sur Xbox comme sur PS2, allez dans le menu **Codes** dans les options et tapez les mots ci-dessous en minuscules. Un message de confirmation s'affiche alors.

Les indestructibles

Entrez **ontheroad** pour que vos motos et voitures soient indestructibles en modes **Arcade** et **Carrière**.

Toutes les villes

Entrez **roadtrip** pour débloquer les villes d'**Atlanta** et de **Détroit**

en mode **Arcade**. Ainsi que de nouvelles courses dans la ville de **San Diego**.

1\$

Entrez **kubmir** pour gagner **1 dollar** à chaque fois, pour le mode **Carrière**. Oui, il faut être patient pour pouvoir s'offrir une voiture de rêve !

SPÉCIAL MOTARDS

Ces codes modifiant votre motard, vous devez évidemment faire en sorte de posséder une moto avant de pouvoir les utiliser. Les effets obtenus sont encore plus étranges quand on cumule les codes de motard en métal et de tête enflammée avec les autres...



Midnight Club 3: DUB Edition (Xbox)

Motard en métal
haveyouseenthisboy

Attention, à cause d'un bug le motard se retrouve tout noir sur Xbox!

Oreilles de lapin
getheadl

Tête enflammée
trythisathome

Tête de Smiley
getheadj

Tête de citrouille
getheadk

Tête de mort en métal
getheadn

Tête de bonhomme de neige
getheadm

Splinter Cell
Chaos Theory

PC/Xbox/PS2/NGC

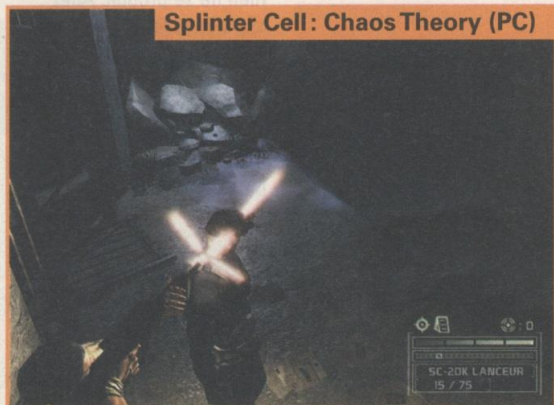
CODES PC

Lancez un programme de texte tel que Word, puis allez ouvrir le fichier **DEFAULT** (si vous jouez avec le profil par défaut) qui se trouve normalement dans le chemin d'accès suivant: C:\Documents and Settings\All Users\Application Data\Ubisoft\Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory\Profiles\DEFAULT. Si vous ne voyez pas le fichier, cochez l'affichage du contenu des dossiers système dans les **options de dossier**.

Dans le texte du fichier, trouvez le paragraphe suivant:

- 5=StickyCamMode
- 6=
- 7=
- 8=
- 9=
- F1=OpsatMenu
- F2=
- F3=
- F4=
- F5=QuickSave
- F6=
- F7=
- F8=QuickLoad
- F9=Shot
- F10=
- F11=
- F12=

Les chiffres sans rien derrière correspondent aux touches du clavier qui ne sont pas assignées (il y en a d'autres dans le fichier). Recopiez alors les codes ci-dessous derrière ces chiffres (en collant le texte aux "=",) pour les attribuer à la tricherie correspondante.



Splinter Cell: Chaos Theory (PC)

Voici un exemple: **F2=playeronly 1** Assignez alors toutes les touches que vous pouvez (vous devrez peut-être faire des choix...), puis sauvez le fichier pour une partie. Modifiez ensuite les attributions suivant vos besoins. Enfin, pendant la partie, pressez les touches du clavier correspondantes.

ARMES ET GADGETS

Faites précéder tous les codes ci-dessous des mots **summon echeloningredient**. (en mettant bien l'espace et le point que vous accolez au code). L'objet apparaît alors devant vous à chaque fois que vous pressez la touche correspondante. Prenez-le!

Grenade fumigène
esmokegrenade

Grenade à fragmentation
efraggrenade

Électrocuteur
estickyschocker

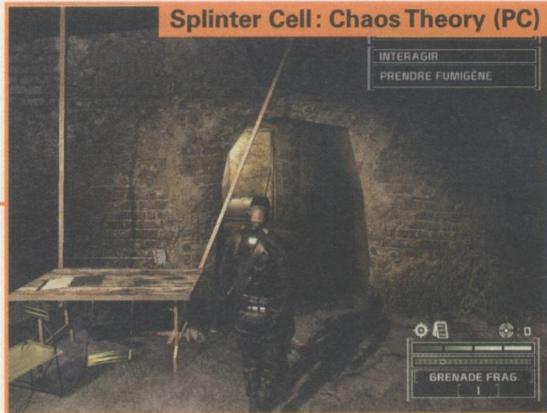
Balle annulaire
eringairfoilround

Caméra-glu
estickycamera

DIVERS

Accolez directement les codes suivants aux "=",

Santé au maximum
health



Splinter Cell: Chaos Theory (PC)

Figier les ennemis
playeronly 1 pour l'activer, et **playeronly 0** pour pouvoir le désactiver.

Munitions au maximum
ammo
Les munitions sont directement installées dans le chargeur.

Invisibilité totale
invisible 1 pour activer le code, et **invisible 0** pour pouvoir le désactiver.

Mode Fantôme
ghost pour voler en passant à travers les parois.

Mode God
invincible 1 pour l'activer, et **invincible 0** pour pouvoir le désactiver.

Voler dans les airs
fly pour voler sans passer à travers les parois.

Ne plus voler
walk pour désactiver les codes ghost et fly.

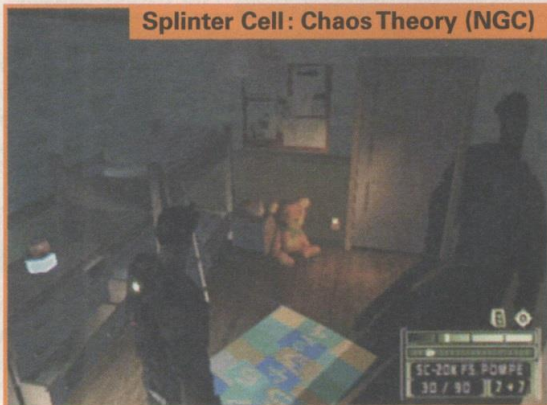
CODES CONSOLES

Tous les niveaux
Sur Xbox, nommez votre profil **COOPA22COOL**. Sur GameCube et PS2, nommez-le comme vous voulez. Dans toutes les versions, rendez-vous ensuite au **menu principal** du mode Solo. Sur NGC, maintenez alors **L + R** et pressez: **X, X, X, X, X, Y, Y, Y, Y, Y**. Sur PS2, Maintenez **L1 + L2 + R1 +R2** et pressez: **■, ■, ■, ■, ■, ●, ●, ●, ●, ●**. Un bruit de sonar retentit. Sur Xbox, vous n'avez pas de manipulation à faire. Dans toutes les versions, allez ensuite dans les menus **Charger une partie** puis **Mission**: tous les niveaux sont débloqués.

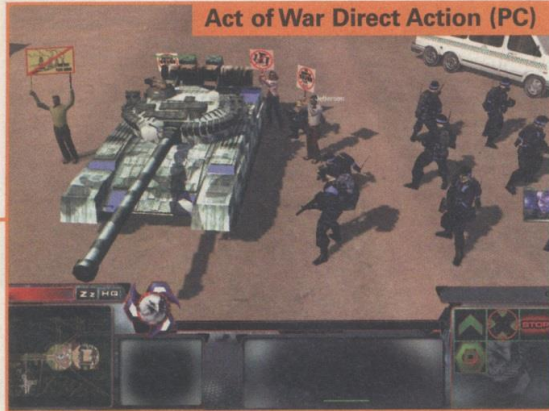
Act of War
Direct Action

PC

Pendant une partie en mode **Opération** ou **Engagement**, appuyez sur **Entrée** puis



Splinter Cell: Chaos Theory (NGC)



Act of War Direct Action (PC)

tapez les codes suivants dans la "ligne sécurisée". La plupart des codes peuvent être effectués plusieurs fois.

Char russe
motherrussia

Brouillard de guerre
keyholemaster

1000 \$ en plus
fortknox

Lance-missiles sol-air
blackhawkdown

Policier américain
ymca

Policier du SWAT
swatatyourorders

Policier britannique
greenjelly

Ambulance britannique
bringouthedeath

Arbre technologique entier
ineedalltechnos

Gros missiles
yeepeekaye

Canard vert
duckhunt

Président des États-Unis
coolinthepresident

Blindé de la CIA
coolihaveanewcar

Robotech Invasion

PS2

Créez un **profil**, puis allez dans ses **options**. Là, entrez dans le menu **Bonus**. Tapez les codes sur le clavier affiché à l'écran. Des messages entérinent les commandes. Activez ensuite les codes dans le menu **Bonus**.

TRICHERIES
Après avoir activé ces codes, commencez une partie en mode 1 Joueur.

Coup fatal

Entrez **DUSTYAYRES** dans le menu. Vous tuez désormais un ennemi en un seul tir.

Munitions infinies
Entrez **TRGRHPY** dans le menu. Le code vaut aussi pour les grenades!

Débloquer les niveaux
Entrez **RECLAMATION** dans le menu. Après avoir lancé une partie, rendez-vous dans l'écran de sélection des "cartes".

Invulnérabilité
Entrez **SUPERCYC** dans le menu.

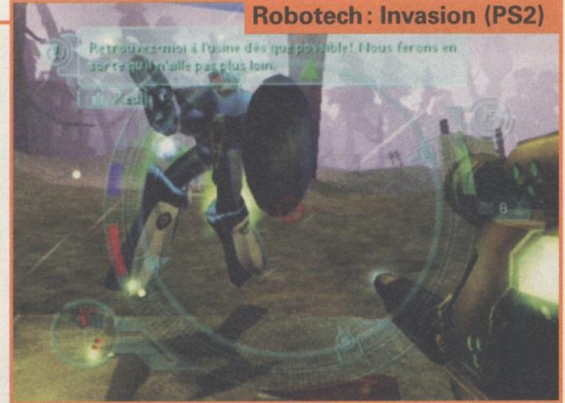
ROBOTS PAS TOC
Après avoir activé ces codes, commencez une partie en mode **Multijoueur**. Allez ensuite dans les **options** de votre profil, puis dans le menu **Multijoueurs**. Vos nouveaux robots s'y trouvent.

Battler de Scott Bernard
Entrez **LTNTCMDR** dans le menu.

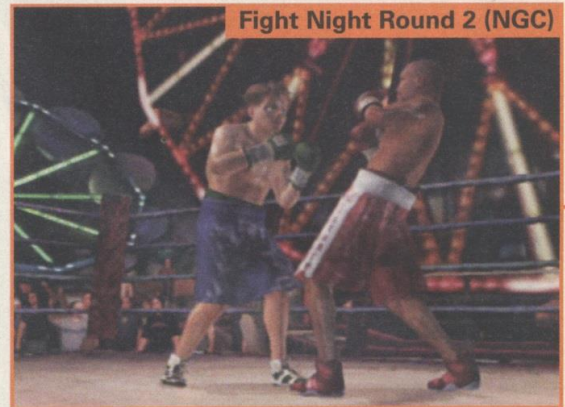
Battler de Rand
Entrez **KIDGLOVES** dans le menu.

Sabre de Lancer
Entrez **YLLWFLW** dans le menu.

Light Combat de Rook
Entrez **BLUEANGLS** dans le menu.



Robotech: Invasion (PS2)



Fight Night Round 2 (NGC)

Bas, Bas, Droite, Bas, Haut, Gauche (sur toutes les versions). Les joueurs rapetissent alors!

Habits supplémentaires
Le code s'effectue au menu principal du jeu. Sur Xbox et GameCube, maintenez **L + Y** enfoncés et pressez **Droite, Droite, Gauche, Haut, Haut, Haut, Bas**. Sur PlayStation 2, maintenez **L1 + ▲** enfoncés, et pressez: **Droite, Droite, Gauche, Haut, Haut, Bas, Gauche**. Rien ne se produit. Allez alors dans les menus **La Loi de la rue**, **Mon équipe** et **Personnaliser**. Dans la section **Style**, toutes les **casquettes, lunettes, hauts, bas et chaussures** sont bel et bien débloqués.

Joueurs normaux
Ce code s'effectue bien sûr pendant la partie. Sur Xbox et GameCube, maintenez **L + Y** enfoncés et pressez **Start** (ce qui enclenche la Pause). Sur PlayStation 2,

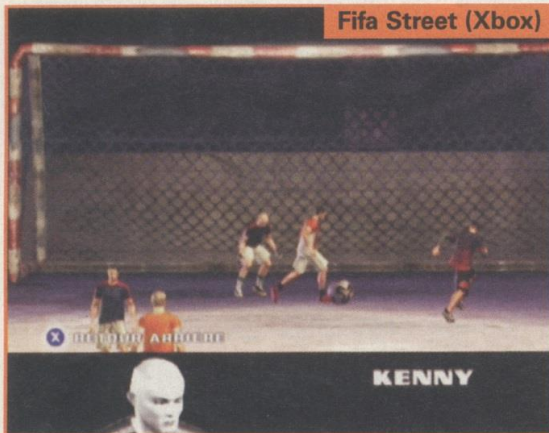
maintenez **L1 + ▲** enfoncés, et pressez **Start**. Sans relâcher aucun de ces boutons, pressez vite **Droite, Droite, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche** (sur toutes les versions). Les joueurs redeviennent normaux.

Fight Night Round 2

NGC/Xbox/PS2

Débloquer Little Mac

Voici un code pour débloquer le héros du vieux jeu de boxe **Punch Out!** Ce code ne fonctionne que sur **GameCube**, jeu Nintendo Game Boy Advance et Game Boy Advance SP. Allez dans le menu de création des boxeurs. Entrez votre profil, puis prénommez votre boxeur **MACMAN**. Validez votre boxeur, puis commencez une partie en mode **Jouer**. Vous y trouverez **Little Mac** dans le menu de sélection des boxeurs, dans la catégorie des **poils lourds**.



Fifa Street (Xbox)

Fifa Street

Xbox/PS2/NGC

Joueurs minuscules
Le code s'effectue pendant une partie. Sur Xbox et GameCube, maintenez **L + Y** enfoncés et pressez **Start** (ce qui enclenche la Pause). Sur PlayStation 2, maintenez **L1 + ▲** enfoncés, et pressez **Start**. Sans relâcher aucun de ces boutons, pressez rapidement **Haut, Gauche,**



Gran Turismo 4 (PS2)

Débloquer Fabolous

Voici un code pour débloquer un "fabuleux" rappeur américain. Ce code fonctionne aussi bien sur GameCube que sur Xbox et PS2. Entrez votre profil, puis prénommez votre boxeur **GETFAB**. Validez votre boxeur, puis commencez une partie en mode **Jouer**. Vous y trouverez **Fabolous** dans le menu de sélection des boxeurs, dans la catégorie des **poids lourds**.

Débloquer les rings

Voici une manipulation pour débloquer tous les rings sur GameCube, Xbox et PS2. Dans les **Modes de Jeu**, à l'écran affichant les options **Carrière**, **Grosses Frappes** et **Ma salle**, maintenez **Gauche** enfoncé quelques instants. Un léger bruit de cloche retentit. Lancez ensuite un match en mode **Grosses Frappes**: de nouveaux rings sont disponibles.



Mario Party 6 (PC)

Persos minuscules

Voici une manipulation pour réduire la taille des boxeurs sur NGC, Xbox et PS2. Dans le menu du choix des rings, maintenez **Haut** enfoncé quelques instants. Rien ne se produit. Mais lancez ensuite votre match: les boxeurs sont bel et bien minuscules!

Gran Turismo 4

PS2

Affichage "tête haute"

Voici une manip qui permet d'afficher des tracés sur la route, lorsque vous passez certains permis (comme le "national B"). Appuyez tout simplement sur **R3**. Les tracés bleus montrent les zones d'accélération et les rouges les zones de freinage. Utile!

Mets de l'huile!

Après avoir acheté une voiture d'occasion, effectuez une petite révision au centre GT Auto. Faites alors une

vidange avec l'huile "Gran Turismo". Votre voiture gagne ainsi 1 mkg de couple, et 10 chevaux environ!

Vitesses en automatique

Vous pouvez empêcher une boîte automatique de passer la vitesse supérieure, en gardant tout simplement **R2** enfoncé. Ainsi, votre vitesse de pointe progresse de quelques km/h lorsque vous atteignez la zone rouge. Pour passer au rapport supérieur, relâchez **R2** quand la loupiote rouge d'alerte clignote. Cette astuce peut être utile, par exemple, pour accroître votre vitesse. Ou bien pour garder une allure constante dans un virage.

Vitesse des visionnages

Voici une manipulation utile pour aller rapidement aux scènes clés d'un enregistrement. Pour cela, appuyez tout simplement sur **L3** pendant le visionnage! Appuyez de nouveau sur **L3** pour que la vitesse redevienne normale.

Mario Party 6

NGC

CODES VOCAUX

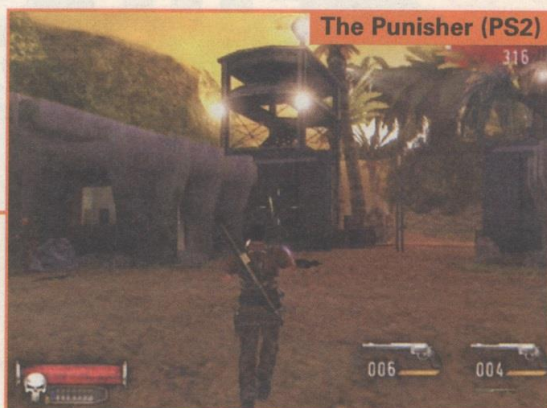
Répétez les mots indiqués dans le micro fourni avec le jeu pour activer ces codes! En effet, des mots secrets permettent de déclencher des attaques inédites dans certains jeux! Cela marche parfaitement avec le jeu en français, même s'il faut dire les mots en anglais.

JEU TIRS EN NOMBRE

Allez dans les menus **Mode Micro**, **Mini-Jeux Micro**, et **Tirs en nombre** pour effectuer ce code valable pour le joueur qui attaque.

Grosses pierres

Prononcez le mot "zero" pour que trois grosses pierres bleues (issues de *Mario Kart*) tombent dans le carré où sont situés vos ennemis. Les écrasant parfois...



The Punisher (PS2)

JEU MOTS D'ORDRE

Allez dans les menus **Mode Micro**, **Mini-Jeux Micro**, et **Mots d'Ordre** pour effectuer ce code. Il est valable pour le joueur qui défend les goombas.

Attaque des singes

Prononcez le mot "ukiki" pour qu'un des trois singes (situé autour de l'enclos), lance un objet sur l'un de vos ennemis. Comme le signe s'en va par la suite, vous pouvez faire le code trois fois...

JEU ASSAUT VERBAL

Allez dans les menus **Mode Micro**, **Mini-Jeux Micro**, et **Assaut Verbal** pour effectuer ces codes. Ils sont valables pour le joueur qui défend le "char".

Missile à tête chercheuse

Prononcez les mots "Bullet Bills" dans le micro pour qu'un missile à tête chercheuse aille frapper un de vos ennemis!

Attaque de Goombas

Prononcez le mot "Goomba" dans le micro pour balancer des goombas sur vos ennemis.

The Punisher

PS2

Boîte de Pandore

À la place de votre profil habituel, tapez **V PIRATE** (avec l'espace). Dans le bureau du Punisher, tous

les éléments suivants sont alors débloqués: **Champ de Bataille** (niveaux), **Arsenal** (toutes les armes), **Journal de Guerre** (tous les registres de criminels et articles de presse), et **Bonus** (toutes les tricheries, tous les dessins, toutes les vidéos, toutes les couvertures de B.D., etc.). Pirate!

Grand Theft Auto San Andreas

PS2

LES CODES DU MOIS

Sans mettre la Pause, effectuez ces manipulations en plein jeu. "Code activé" apparaît. Attention, les codes peuvent rester actifs après une sauvegarde.

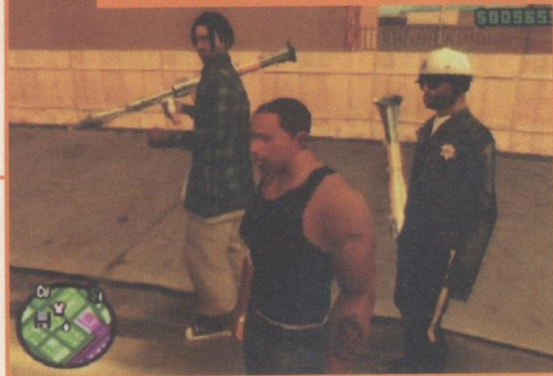
Presque invincible!

Bas, ✖, Droite, Gauche, Droite, R1, Droite, Bas, Haut, ▲. Les grosses chutes, explosions et noyades peuvent toujours vous blesser. Votre armure continue à baisser. Mais votre jauge de vie est insensible aux armes à feu!

Pas de noyade

Bas, Gauche, L1, Bas, Bas, R2, Bas, L2, Bas. Grâce à ce code, vous ne pouvez plus vous noyer. Vous pouvez donc rester sous l'eau afin d'augmenter votre jauge d'apnée (car elle n'augmente pas du fait du code). C'est utile pour certaines missions.

Grand Theft Auto : San Andreas (PS2)



Prostituez-vous !

Droite, L2, L2, Bas, L2, Haut, Haut, L2, R2. Lorsque vous vous "tapez" une prostituée, c'est désormais elle qui vous paie !

Enrôler des terroristes

R2, R2, R2, ✖, L2, L1, R2, L1, Bas, ✖. Dirigez-vous ensuite vers n'importe qui : voyou ennemi, passant, policier... Fixez la personne du regard, maintenez **R1** (des flèches l'entourent) et pressez **Haut**. La personne est alors enrôlée dans votre gang, et un bazooka lui est fourni !

Minuit pile

■, L1, R1, Droite, ✖, Haut, L1, Gauche, Gauche. L'heure reste bloquée sur minuit.

Megaman X8

PS2

SUPER PERSONNAGES

Cutman

Cutman est un boss de jeu vidéo 8 bits ! Pour

le combattre, effectuez la séquence **Gauche, ●, Haut, ▲, Bas, ✖, Droite, ■, L1, R1, L2, R2** à l'écran titre. Une voix off confirme le code. Jouez ensuite dans le niveau **Base de Troyes**. Peu avant de rencontrer le boss du niveau, vous arrivez dans une pièce digne d'un jeu 8 bits. Cutman vous y attend, avec ses ciseaux vissés sur la tête !

White Axel

Non, il ne s'agit pas de notre Axel Belliard en chevalier blanc ! Mais du héros du jeu en armure blanche. À l'écran titre, effectuez la séquence **L2, L2, L2, R2, R2, R2, L2, L2, L2, R2**. Une voix off confirme le code. À l'écran du choix des héros, sélectionnez Axel, puis sa nouvelle armure.

Black Zero

À l'écran titre, effectuez la séquence **L1, L1, R1, R1, L1, L1, L1, L1**. Une voix off confirme le code. À l'écran du choix des héros,

Megaman X8 (PS2)



sélectionnez Zero puis les points d'interrogation : Black Zero apparaît alors !

X en armure suprême

À l'écran titre, effectuez la séquence **Gauche, Gauche, Gauche, Droite, Droite, Droite, Gauche, Gauche, Gauche, Gauche, Droite, Droite, Droite**.

Une voix off confirme le code. À l'écran du choix des héros, sélectionnez le "nouveau" perso : X dans son armure violette. On l'appelle désormais monsieur "Armure suprême".

CODES DU MAGASIN

Après avoir effectué ces codes, il faut aller dans un des magasins du jeu.

Le 1^{er} se trouve à la fin du long "niveau un". Vous pouvez charger une partie ! Entrez alors dans le menu **Développement Puce**, puis le sous-menu indiqué. Pressez **▲** pour "Configurer" les personnages puis pour jouer avec. Attention,

il faut beaucoup d'argent pour acheter les objets en rapport !

Alia

À l'écran titre, effectuez la séquence **Bas, R1, Haut, L1, ■, ✖, ▲, ●**. Dans le magasin, allez dans le sous-menu **Tout**. Là, achetez l'**Alia Buster** pour débloquer Alia.

Layer

À l'écran titre, effectuez la séquence **■, ■, Droite, ✖, R1**. Dans le magasin, allez dans le sous-menu **Tout**. Là, achetez la **Rapière de Layer**, pour débloquer Layer.

Palette

À l'écran titre, effectuez la séquence **R1, ✖, Gauche, ■, ■**. Dans le magasin, allez dans le sous-menu **Tout**. Là, achetez les **Balles de Palette** pour débloquer Palette.

Sigma Casseur

À l'écran titre, effectuez la séquence **L3, L3, R3, L3,**

L3, R3, L3, L3, R3, L3, L3, R3. Dans le magasin, allez dans le sous-menu de **Zero**. Là, achetez le **Sigma Casseur** pour pouvoir utiliser cette super épée géante !

Devil May Cry 3 : Le Réveil de Dante

PS2

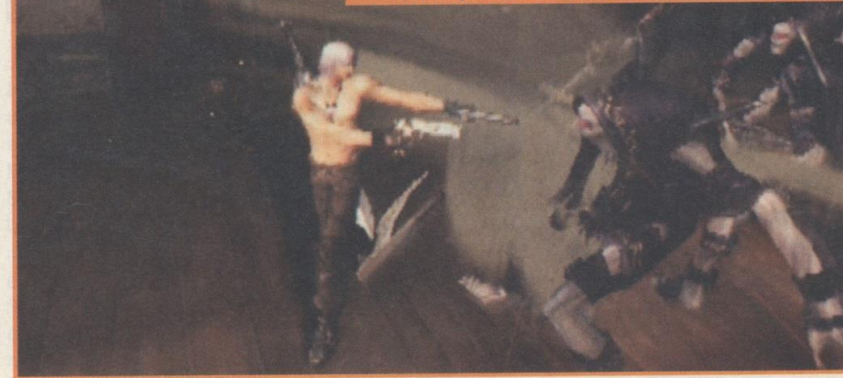
Habits, difficultés, musée

Au **menu principal** du jeu (avec Nouvelle partie, Charger une partie et Options), gardez les boutons **L1 + L2 + R1 + R2 enfoncés** et effectuez **plus de quatre rotations dans le sens des aiguilles d'une montre avec le joystick analogique gauche**. Une voix féminine et une voix de démon disent alors ensemble "Devil May Cry". Commencez une nouvelle partie. Un écran **Début de mission** apparaît alors. Il permet de choisir entre les niveaux de difficultés **Facile, Normal, Difficile, DANTE MUST DIE ou HEAVEN OR HELL**. Il permet aussi de choisir un habit différent en pressant **L1** ou **R1** (le plus "sport" étant le style "torse nu"). Enfin, cet écran vous permet d'accéder au Musée **DMC 3**, où vous découvrez les croquis, les images bonus de fin de jeu, les images de synthèse en haute résolution, celles dessinées par Kazuma Kaneko, et enfin la vidéo promotionnelle pour l'E3.

Megaman X8 (PS2)



Devil May Cry 3 : Le Réveil de Dante (PS2)



OFFRE EXCEPTIONNELLE

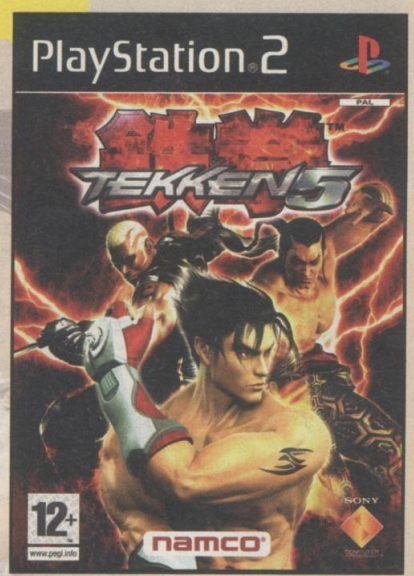
ABONNEZ-VOUS VITE à Jeux Vidéo Magazine

Jeux Vidéo Magazine 2 ANS/22 n°
+ Le jeu TEKKEN 5 (version PlayStation 2)
TOTAL

65,78 €*
 60 €**
~~125,78 €~~

POUR VOUS 67€ SEULEMENT

soit 47% de réduction



TEKKEN 5
 Tekken 5 est un somptueux jeu de combat, qui s'annonce comme l'aboutissement de la série.

** Dans la limite des stocks disponibles.

Photo non contractuelle

BULLETIN D'ABONNEMENT

À RETOURNER ACCOMPAGNÉ DE VOTRE RÈGLEMENT DANS UNE ENVELOPPE AFFRANCHIE À :
 JEUX VIDÉO MAGAZINE - SERVICE ABONNEMENTS - 18-24, quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19

PJ55

OUI, je m'abonne à **Jeux Vidéo Magazine** pour **2 ANS / 22 n°** + le jeu **TEKKEN 5** (version PlayStation 2) au prix de **67 €** au lieu de **125,78 €** soit une économie de 47 %.

Je joins mon règlement à l'ordre de **FUTURE FRANCE** par :
 Chèque bancaire ou postal
 CB n° _____
 Expire le : (validité 2 mois) Cryptogramme
 Date et signature obligatoires :

Nom : _____
 Prénom : _____
 Adresse : _____
 Ville : _____ Code postal : _____
 Date de naissance :
 Téléphone : _____
 e-mail : _____

Quelle console utilisez-vous : Playstation Game Cube Game Boy Advance Xbox De quel matériel informatique disposez-vous : PC Mac

* Vous pouvez acquérir séparément les n° de Jeux Vidéo Magazine au prix unitaire de 2,99 € (prix au 01/01/05) et le jeu TEKKEN 5** (version PlayStation 2) au prix de 60 € (+ 2 € de participation aux frais de port et d'emballage). Délai de livraison 8 semaines après réception de votre règlement. Photos non contractuelles. Offre réservée aux nouveaux abonnés, valable en France métropolitaine uniquement, dans la limite des stocks disponibles et jusqu'au 30/06/2005. Tarif étranger : nous consulter au 01 44 84 05 50 ou par e-mail : abofuture@dpinfo.fr. Conformément à la Loi Informatique et Liberté du 6 janvier 1978 (Article 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant, en écrivant à notre siège social. Par notre intermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case suivante

Les "normal maps"

Les objets 3D en basse résolution, très laids, peuvent être "habillés" grâce à la "normal map".

Pour des raisons de fluidité, les jeux vidéo actuels utilisent des objets en 3D peu détaillés. Les concepteurs sont donc contraints de redoubler d'inventivité pour améliorer leur apparence.

Tout le travail d'une carte graphique, entre le moment où elle reçoit les données et le moment où elle recrache des pixels pour remplir l'écran, consiste à faire des calculs sur la lumière reçue. La carte calcule d'abord l'éclairage : chaque facette qui compose l'objet sera plus ou moins éclairée selon l'angle qu'elle forme avec la source lumineuse (si la lumière est rasante, l'objet est moins éclairé que si celle-ci est juste au-dessus). Cela se passe dans le Vertex Shader, la partie du processeur graphique qui traite la géométrie. Elle calcule ensuite la couleur, en modulant l'apparence de la texture suivant la quan-

tité de lumière reçue. Cette fois, cela se passe dans le Pixel Shader, l'unité du processeur qui manipule la couleur des pixels. C'est là le procédé minimum, sur lequel les développeurs peuvent rajouter de nombreuses techniques visuelles plus compliquées (radiosité, specularité, HDRI, etc.).

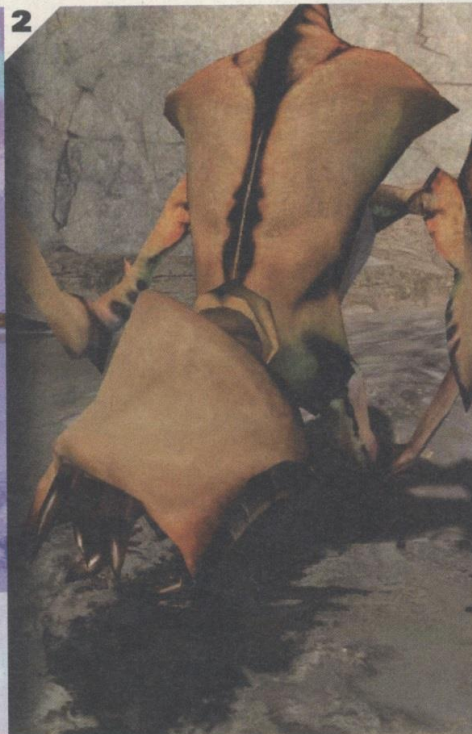
MALGRÉ TOUT, si l'objet possède peu de points, il est difficile de calculer un éclairage réaliste...

Le résultat était donc frustrant jusqu'à ce que les développeurs décident de coder l'inclinaison des facettes dans une texture. En d'autres termes, de transférer le calcul de l'éclairage du Vertex Shader au Pixel Shader. Avec un cube, le Vertex Shader traite huit points (peu d'informations), mais le Pixel Shader, lui, gère autant de points que le cube en occupe à l'écran, soit 480 000 si vous êtes en 800 x 600. Des deux, c'est ce dernier qui dispose de plus

d'infos. Et pas de problème pour le faire travailler à plein régime, il est infiniment plus rapide que le Vertex Shader. Il ne reste qu'à lui donner les outils afin qu'il calcule, pour chaque pixel, son degré d'éclairage en fonction de son inclinaison. Ces textures particulières s'appellent des "normal maps". En mathématiques, une normale est un axe, une direction montrant la perpendiculaire de la facette. Pour faire simple, disons qu'un verre est la normale d'une table. Les normal maps se calculent hors du jeu, dans un logiciel de 3D, par exemple, en se basant sur un modèle 3D en très haute résolution. Pour chaque pixel, on détermine l'inclinaison de la facette du modèle détaillé et on code les trois angles X, Y et Z dans les canaux rouge, vert et bleu de la texture. Si on reprend l'exemple du cube, malgré ses huit points seulement, on pourra simuler un

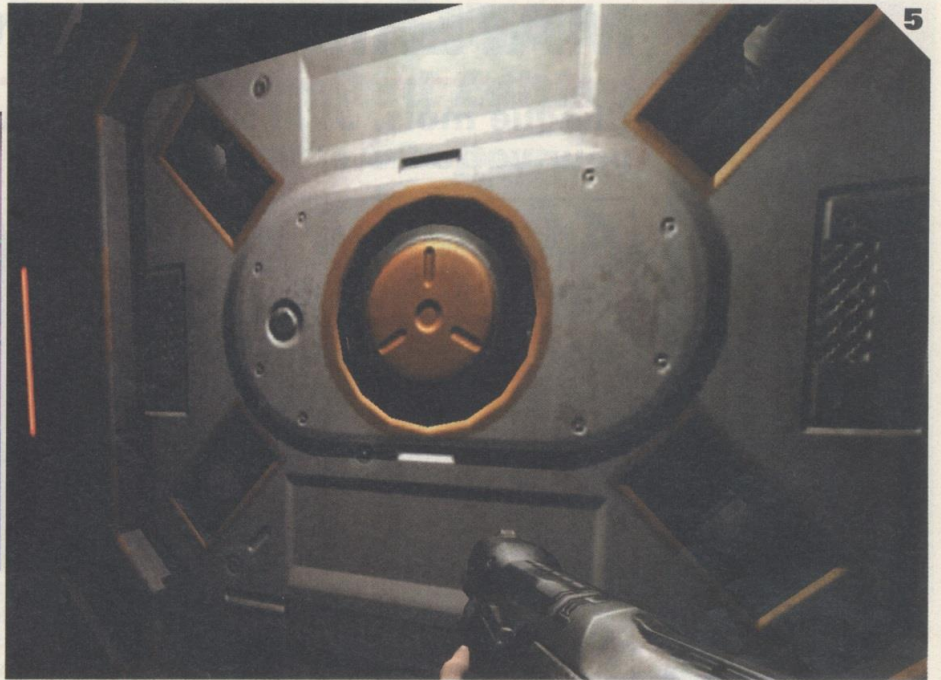
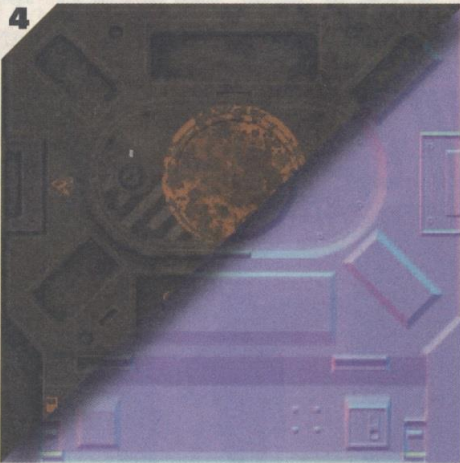
aspect de crépi ou de goudron si la normal map est issue d'un modèle en 3D offrant plein d'aspérités. C'est tout l'intérêt de la méthode, qui permet de donner un aspect détaillé à des objets pourtant simplifiés. Parmi les jeux récents, *Doom 3* en fait un usage immodéré ainsi qu'*Half-Life 2* et *Chronicles of Riddick*. Dans ce dernier, les programmeurs ont poussé plus loin l'innovation. Ils utilisent également d'autres types de textures pour projeter des ombres, et non plus simplement pour moduler l'éclairage. **LES NORMAL MAPS** sont ainsi indispensables pour simuler de la haute définition en produisant un ombre ultra-détaillé, mais ne modifie en rien la géométrie de l'objet (le cube a toujours huit points) ; la silhouette des objets en 3D reste donc toujours taillée à la serpe. C'est là que le Vertex Shader attend sa revanche!

■ Sylvain Simoneau

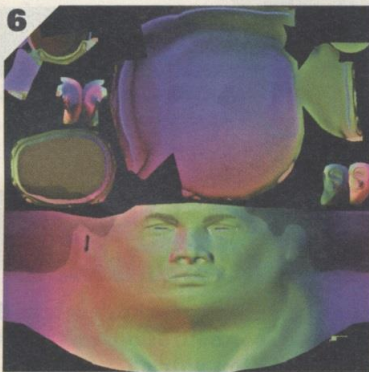


Half-Life 2 utilise des normal maps pour à peu près tous les objets 3D visibles dans le jeu. Ici, nous avons une scène montrant les normal maps (1), les textures (2) et la combinaison des deux (3), plus d'autres effets lumineux additionnels.

4/ Une texture et sa normal map, extraites de *Doom 3*. La texture du sas sera plaquée sur un rectangle, la normal map servira à simuler un relief qui n'existe pas dans le modèle 3D.



5/ Le résultat de la combinaison des deux images. Sans normal map, le même rendu aurait demandé un modèle d'une bonne centaine de points. Avec la normal map, les huit points d'un cube aplati suffisent.



6/ Les jeux plus ou moins récents d'EA (les séries *Medal of Honor* et *Battlefield*) sont d'autres gros consommateurs de normal maps. La tonalité est moins violette, car les inclinaisons des facettes sont codées suivant une autre convention, mais le principe reste identique.

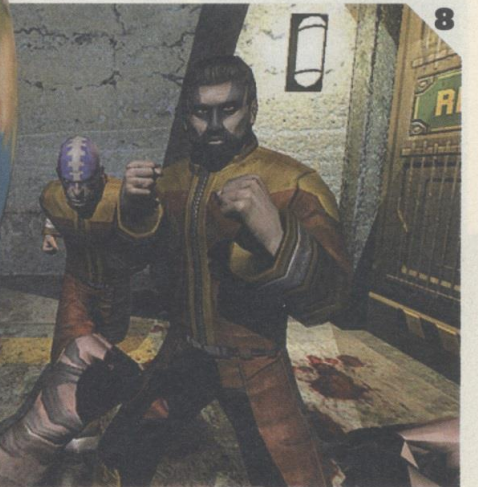


7/ Toujours dans *Doom 3*, le visage du joueur alors qu'il va mourir.

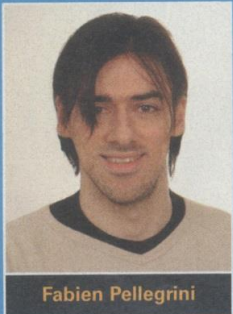


La Terre avec et sans relief. Les normal maps permettent de créer du relief avec la précision d'un pixel.

8/ *Riddick* est friand de normal maps, mais une autre innovation, les textures d'occlusion, lui vole la vedette. La course technologique est loin d'être finie dans le domaine du graphisme, c'est rassurant!



Opinion



Fabien Pellegrini

Et c'est parti pour le show, c'est parti, tout le monde est chaud ! En 2004, les stars de l'E3 s'appelaient DS et PSP. Cette année, ce sont les consoles dites de nouvelle génération qui se dévoilent. À tel point qu'elles voleraient presque complètement la vedette aux jeux ! Tous les regards sont tournés vers les projets hardware de Sony, Nintendo et Microsoft. Le PC, quant à lui, n'est pas en reste, puisque l'édition 64 bits de Windows XP ainsi que la nouvelle génération de cartes graphiques ATI et nVIDIA sont bel et bien sur le point de devenir une réalité. La course à la puissance continue inlassablement, pour des jeux toujours plus riches, plus esthétiques, plus immersifs, plus photo-réalistes. Mais l'évolution technique des machines pourra-t-elle également faire émerger de nouveaux concepts ludiques ? Réponse à l'E3 2006.

Chaque mois, *JVM* teste aussi du matos pour votre PC et vos consoles.

Adaptateur manette multifonction

Pratique et œcuménique.

Depuis quelques années déjà, la manette PS2 est unanimement reconnue comme la meilleure. Il faut dire que le pad XXL de la Xbox ne risquait pas de lui faire ombrage. Le contrôleur GameCube, quant à lui, commence à dater, et les modèles PC souffrent très souvent d'une ergonomie déficiente. Bigben propose la solution à tous ces problèmes : l'adaptateur multifonction. Ce boîtier possède une entrée manette au format PS2 et trois sorties correspondant aux autres plateformes de jeu (Xbox, GameCube et PC USB). Les branchements sont donc simplissimes, et l'ensemble fonctionne à merveille. Même les vibrations sont prises en compte. Bonne nouvelle pour les utilisateurs PC : il n'est nul besoin d'installer un driver pour que la manette PS2 soit reconnue... en tout cas, sous Windows XP SP2.



LE CHOIX
Jeux Vidéo
DE LA RÉDACTION

Pour les systèmes plus anciens, un CD est fourni. À partir du moment où l'on possède une PS2, cet adaptateur représente, de plus, une solution économique. Il est en effet vendu 15 euros, moins cher que bien des manettes.

Note : 17/20 **Constructeur :** Bigben
Prix : à partir de 15 € environ

Arcade Legends Street Fighter II'

Nostalgie, quand tu nous tiens.

Attention, jeux cultes ! Dotée de deux manettes, cette miniconsole propose la version complète de *Street Fighter II'* (Special Champion Edition) et celle de *Ghouls'n Ghosts*. Du bonheur en barre pour les trentenaires et une curiosité culturelle pour les autres.



La puce Sega Mega-drive délivre un graphisme et un son datés, mais qui restent acceptables. Bref, on aime ! Sauf qu'il faut faire avec trois défauts relativement pénibles. Tout d'abord, les quatre piles nécessaires à l'alimentation de la console ne sont pas fournies. Ensuite, il faut se munir d'un tournevis pour les insérer. Enfin, le prix de vente de 40 euros fait mal au... portefeuille.

Note : 11/20 **Constructeur :** Radica
Prix : 40 € environ

Casque Silverline 640U

On peut lui faire confiance.

Ce casque possède la particularité de se brancher en USB. Selon sa configuration, on peut tout aussi bien voir ça comme un avantage (les enceintes restent branchées en permanence sur la sortie audio) ou comme un inconvénient (occupation inutile d'un port USB).

En revanche, on ne peut qu'apprécier le boîtier de commande, qui propose à la fois un réglage du volume et un interrupteur d'activation du micro. Ce dernier pivote sur l'écouteur gauche, de manière classique mais toujours efficace. Malheureusement, le serre-tête a tendance à glisser un peu trop. Heureusement, le son s'avère d'une qualité très satisfaisante, surtout pour un produit commercialisé à 35 euros.



Note : 14/20 **Constructeur :** Trust
Prix : 35 € environ

Casque Siberia 18 in 1 Starter Pack Limited Edition

La pureté du son.



Voilà un casque qui surpasse très clairement la concurrence. Tout d'abord, la qualité sonore s'avère particulièrement élevée. Musiques, voix et bruitages bénéficient d'une restitution fidèle. Son ample et précis, basses puissantes... c'est un véritable régal. Le confort d'utilisation est également admirable. Le casque tient fermement sur la tête sans jamais se montrer pesant, de petites aérations présentes sur les écouteurs évitent aux oreilles de trop chauffer, et la matière est agréable au toucher. Le



Note : 17/20
Const. : Iceamat
Prix : 70 € environ

micro peut se fixer sur un vêtement, sur le moniteur ou sur le bureau (attention au fil qui traîne). Une petite merveille... proposée à un prix excessif.

Aux petits soins pour votre Nintendo DS.

Les packs pour DS se suivent... mais, bien sûr, ne se ressemblent pas tous.

Madrics annonce carrément dix-huit éléments dans celui-ci. Il faut toutefois relativiser, car sept d'entre eux sont de simples boîtiers en plastique destinés à protéger les jeux (trois pour GBA, quatre pour DS). On trouve aussi deux stylets, un chiffon antistatique, une protection transparente pour l'écran et deux dragonnes. Les accessoires les plus consistants sont représentés par un casque stéréo, un adaptateur allume-cigares, un chargeur USB et un étui de transport métallique. C'est ce der-

nier élément qui différencie l'édition limitée du Starter Pack de l'édition standard.



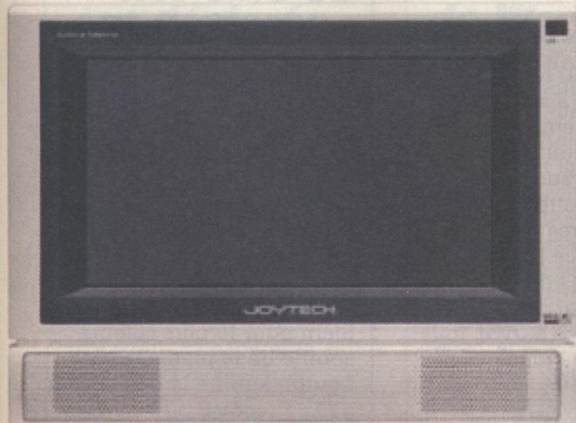
Note : 14/20
Const. : Madrics
Prix : 25 € environ

Écran universel TFT 7"

Quand l'image part en voyage.

Petit et léger, cet écran 7" tient facilement dans une valise ou un sac quelconque. Un câble à trois embranchements permet de le connecter à une PS2, une GameCube ou une Xbox. Cordon Péritel et RCA permettent également de le brancher sur n'importe quelle

source vidéo Pal ou NTSC. Et un adaptateur allume-cigares est fourni pour pouvoir en profiter en voiture. L'image se montre d'une qualité suffisante pour jouer dans de bonnes conditions. On a parfois du mal à trouver le bon compromis entre luminosité et contraste, mais aucun effet de rémanence n'est à déplorer. Films ou jeux d'action rapides, rien n'arrête cet écran. Les haut-parleurs intégrés délivrent un son puissant, que l'on peut aussi dériver vers un casque stéréo. Enfin, une petite télécommande plate permet de procéder à tous les réglages... ou presque. Il manque en effet une fonction primordiale à cet écran 16/9 : la possibilité de passer en mode 4/3 ! L'image de certains jeux s'en trouve donc irrémédiablement écrasée. Dommage pour un produit à plus de 200 euros...



Note : 14/20 **Constructeur :** Joytech
Prix : 220 € environ

ET AUSSI

■ **Grosse pomme**
Apple vient d'annoncer la disponibilité de nouveaux iMac G5, plus en phase avec les standards actuels. Ces machines monobloc offrent un processeur à 2 GHz, 512 Mo de mémoire, un graveur DVD double couche et une carte graphique ATI Radeon 9600 128 Mo. Pas de quoi concurrencer les PC les plus puissants, mais c'est suffisant pour jouer à WOW.



■ **PC en Force**
La vague *Star Wars* touche aussi les PC. Alienware propose une édition spéciale de sa gamme Aurora. Deux boîtiers différents sont disponibles, selon qu'on préfère le côté obscur ou clair de la Force. Les machines sont livrées avec un papier-peint Windows exclusif et un accès au fan-club online *Star Wars*. Dommage toutefois qu'aucun jeu *Star Wars* ne soit offert.

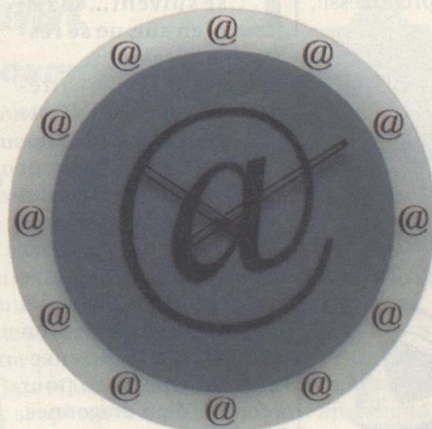


Parce qu'il n'y a pas que le jeu vidéo dans la vie...

Shopping... Shopping... Shop

Après le bon gros délire du mois dernier, on revient à une rubrique Shopping légèrement plus sage. Au menu : du *Star Wars*, du *World of Warcraft*... et des décharges électriques.

Fabien Pellegrini



1



3

4

Vraiment trop cool!

Nikon a toujours eu bonne réputation auprès des amateurs d'appareils photo numériques. Mais les prix ont parfois tendance à s'envoler. Le **Coolpix 4600**, lui, reste à la portée de presque toutes les bourses. Il dispose pourtant d'un capteur de 4 Megapixels et d'un zoom optique x3. Comme il est petit et léger (130g), on peut l'emmener partout.

Constructeur : Nikon
Prix : 250 € environ

2

Les œufs de l'amour

Bizarre autant qu'étrange, le **Message Egg** permet d'exprimer ses sentiments d'une manière très originale. Il suffit à la personne qui reçoit cet œuf de verser un peu d'eau dessus, pour qu'il se craquelle et qu'une plante commence à germer. Au bout de sept jours, le message "I love you" apparaîtra sur le végétal. Existe aussi en version "Happy Birthday".

Site : www.iwantoneofthose.com
Prix : 7 € environ

Soyez @ l'heure

Les accros au Net ont parfois bien du mal à se rendre compte du temps qui passe. Pour les inciter à regarder l'heure plus souvent, voici l'**@ Clock**. Cette horloge de 50 centimètres de diamètre pose le vice jusqu'à remplacer les douze chiffres du cadran par une arobase. Et voilà, grâce à *JVM*, tous les geeks de France peuvent refaire leur déco !

Site : www.drinkstuff.com
Prix : 35 € environ

Je suis ton père, Luke !

Loin d'être un simple rebut de plastique noir, ce **masque Dark Vader** modifie la voix de l'utilisateur afin de la faire passer pour celle de l'obscur Jedi asthmatique. Pour les moins imaginatifs, des phrases préenregistrées sont également disponibles. Idem pour le plus célèbre souffle de la planète : un bouton suffit à le déclencher.

Constructeur : Hasbro
Prix : 45 € environ

ping... Shopping... Shopping...



5



7



8

La Patate Wars est déclarée

Incroyable mais vrai, le studio Lucas a autorisé un Monsieur Patate "Dark Vader" (**Darth Tater** en version originale)! Le concept n'a pas changé, il s'agit toujours de combiner différents éléments sur une base "patatoïde". Mais aux classiques yeux, jambes et oreilles s'ajoutent le casque, la cape et le sabre laser du chevalier noir.

Constructeur: Hasbro
Prix: 15 € environ

Le petit monde de Warcraft

Quel scandale! Les premières **figurines World of Warcraft** disponibles sur le marché représentent uniquement la Horde (prêtre troll, shaman tauren et démoniste mort-vivant). Les nains chasseurs de la rédaction sont outrés. A contrario, Éric en profite pour sauter partout dans la rédac' et éructer d'incessants "La Horde vaincra!"

Éditeur: Blizzard
Prix: 15 € environ l'unité

Pour cibles consentantes

Si vous avez joué les mauvais garçons avec le lanceur d'élastiques que nous vous présentions le mois dernier, voici le gadget idéal pour vous faire pardonner. Le **Marshmallow Shooter** permet de projeter de sympathiques confiseries jusqu'à neuf mètres. Le chargeur contient une vingtaine de petits marshmallows, vendus par paquet de 200.

Site: www.thinkgeek.com
Prix: 20 € environ

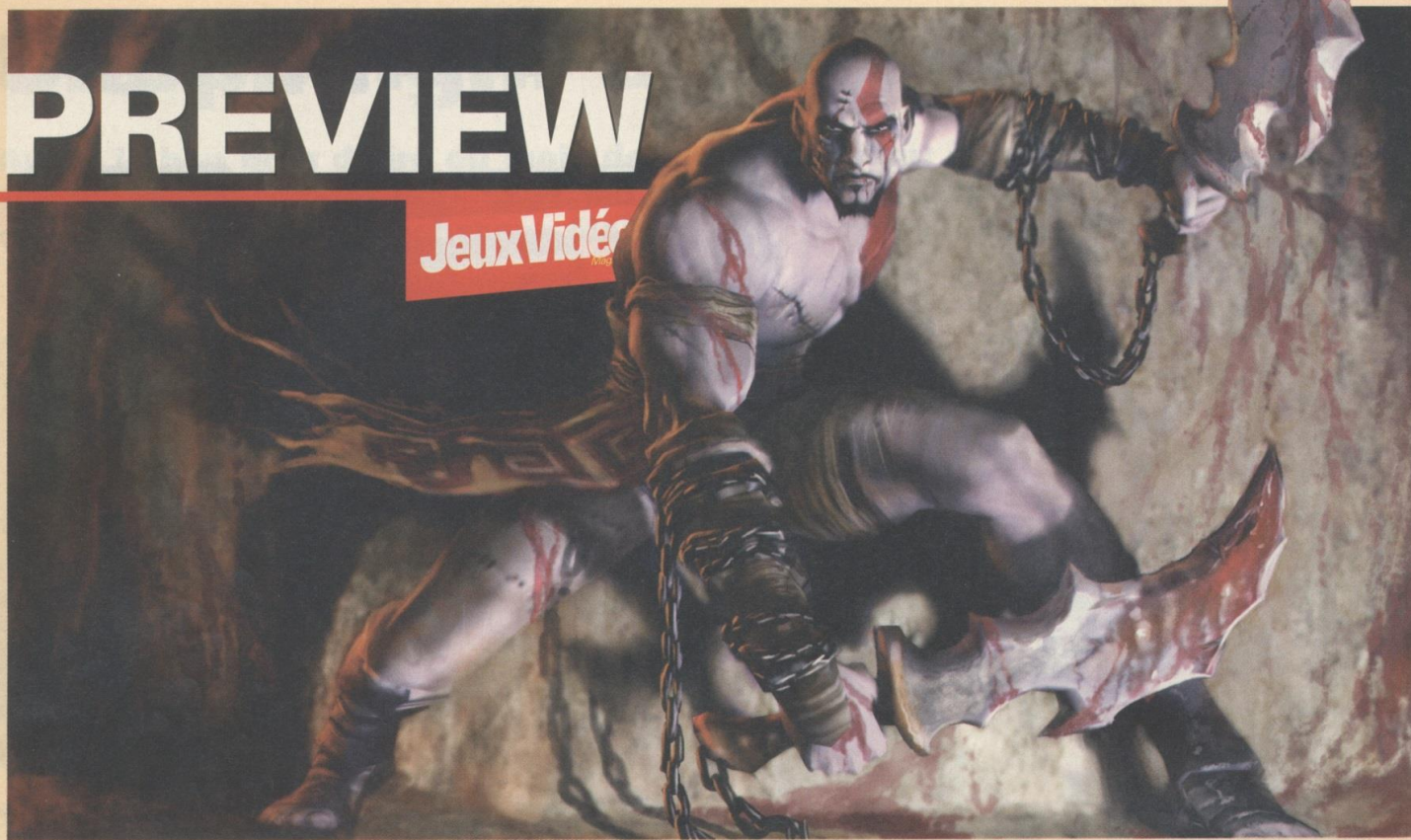
Tank il y a du jus...

Eh non, vous n'y échapperez pas! Voici un nouveau gadget électrique déconseillé aux cœurs fragiles: les **Shocking Tanks**. Cette fois, il s'agit d'engins radiocommandés munis d'un canon à infrarouge. À vous de manœuvrer de manière à tirer sur l'adversaire sans vous faire toucher. Le perdant reçoit une décharge via le contrôleur.

Site: www.gadgetstuff.com
Prix: 55 € environ

PREVIEW

Jeux Vidéo



God of War

● Joué sur: PS2

Éditeur: Sony / Genre: action / Joueurs: 1

Après avoir cassé du démon, combattez les dieux !

La surenchère des héros de plus en plus puissants atteint son apogée. Le secteur des héros démoniaques semblait être saturé (*Devil May Cry*), les androïdes et autres robots étant passés de mode, il était temps d'avoir recours aux dieux.

“Soutenue par une musique d’anthologie, l’action de GOW ne faiblit à aucun moment.”

Kratos, capitaine dans l’armée spartiate, nous renvoie à une époque antique s’inspirant de la mythologie grecque. Si sa seule force consiste d’abord en une intarissable soif de victoire, il pactise vite avec Arès, dieu

de la guerre et de la lutte, pour devenir un “monstre”. Kratos accumule les batailles, jusqu’à commettre un acte irréparable qui l’éveille à une autre soif: la vengeance. *God of War* nous glisse donc dans la peau de ce musculeux héros aux techniques de combat redoutables. Inspiré de

Devil May Cry, *GOW* en sublime chaque aspect, y ajoutant des éléments de jeu redoutables. Ainsi, le martelage de boutons dans des scènes spécifiques dynamise un peu plus des combats qui ne man-

quent déjà pas d’énergie. Armé de fouets immenses, Kratos fait place nette, guidé par Athéna (ennemie d’Arès, comme les autres dieux) vers un destin épique. Soutenue par une musique d’anthologie, l’action ne faiblit pas et se renouvelle en explorant le bestiaire de la mythologie grecque, du minotaure aux harpies en passant par l’hydre géante ou encore les centaures... Autant d’adversaires coriaces et de techniques à mettre en œuvre pour les vaincre. La violence du jeu est effarante, Kratos empoignant ses ennemis pour les couper en deux, ou s’abreuvant d’énergie en tuant des innocents. Des sacrifices vite oubliés, tant la variété prend le pas sur la culpabilité: phases de plate-forme, énigmes et sexe aèrent cette aventure bien noire. À l’op-

posé, le graphisme et la réalisation de *GOW* illuminent la PS2, très proche de la meilleure performance possible sur cette machine. Décors, protagonistes et pouvoirs magiques illustrent avec force le talent des développeurs. *God of Wars* affirme déjà comme un des jeux majeurs de l’année sur PS2... Détrônera-t-il *Devil May Cry 3*? ■ Vincent Oms

Jeux Vidéo

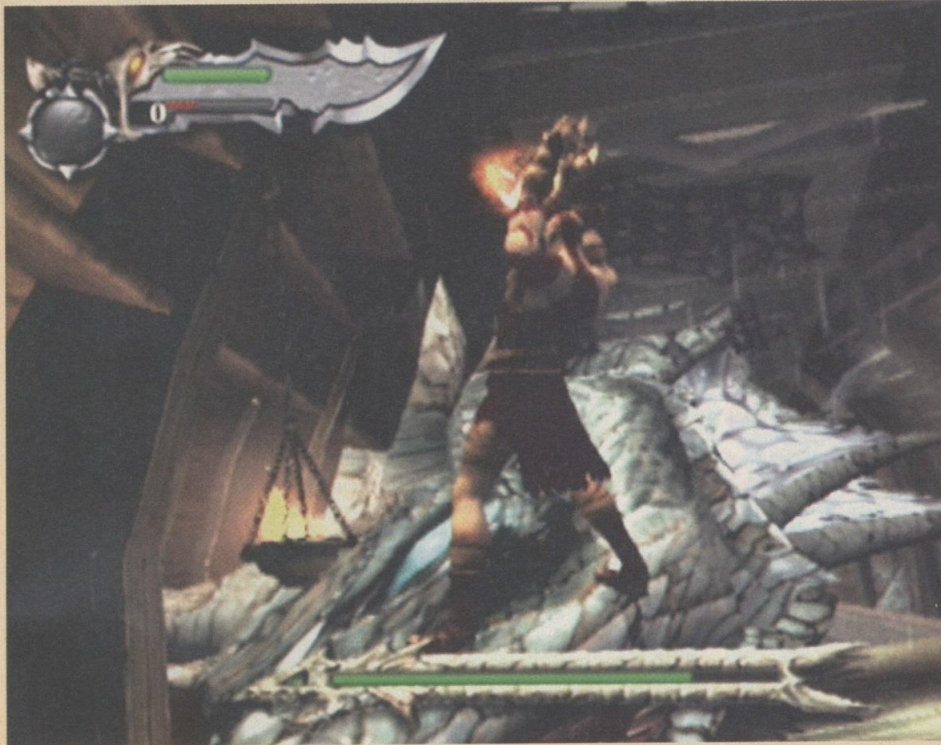
1^{ER} VERDICT

Porté du début à la fin de l’aventure par un souffle épique, *God of Wars* annonce comme l’un des meilleurs jeux d’action sur PS2. Outre de nombreuses et pertinentes innovations, le titre de Sony propose surtout un challenge alléchant. Réalisation et jouabilité sont au diapason du bon goût et de l’efficacité: tout simplement divins.



L'un des plus grands plaisirs procurés par *God of War* réside dans sa variété. Fragile équilibriste ou redoutable exécuteur de monstres, Kratos sait s'adapter.

Par petites touches subtiles (des tenues légères) ou par grosses allusions de jouabilité (du sexe interactif, carrément!), *God of War* est assez coquin à ses heures.



Le gigantisme de certains monstres met en valeur l'aspect héroïque de l'épopée de Kratos. Impossible de ne pas penser aux grands héros de la mythologie et à leurs affrontements face à des créatures titanesques.



Les plus grands adversaires succomberont à la bonne combinaison de touches effectué sur le bon timing.



Décapiter une Méduse, c'est une question de rotation. Une idée fort logique... pour un résultat jouissif.



La violence fait partie intégrante de l'aventure. Des cinématiques sur un passé sombre aux coups cruels que Kratos inflige à ses victimes, le sang coule à flots!



Des rencontres divines donneront à Kratos l'opportunité d'étoffer ses compétences en magie. Des dieux aussi couards les uns que les autres face à la colère d'Arès.

Worms 4: Mayhem

Joué sur: ● PC, PS2

Éditeur: Codemasters / Genre: stratégie / Joueurs: 1 à 4

Rien de tel qu'un bon petit ver pour détendre l'atmosphère.

Pour son dixième anniversaire et dix millions de jeux écoulés, la série *Worms* a, en passant à la 3D, un peu perdu de sa superbe.

Aux dires de Martyn Brown, grand manitou de ces vers solidaires, cet opus 4 contient ce qui fit le bonheur des fans lors des versions 2D, à savoir l'humour et la stratégie. Les défauts des précédentes versions ont en effet été corrigés. Les terrains sont plus vastes et mieux conçus, la personnalisation des armes et des équipes a été affinée, et le système de caméra est plus pratique. On retrouve le plaisir d'enchaîner l'adversaire à coups d'armes aussi loufoques que des moutons, des vieilles dames et des rouleaux de papier toilette explosifs, ou encore de le faire kidnapper

par des extraterrestres ! D'autant que l'on peut désormais concevoir ses propres armes spéciales et en paramétrer chaque caractéristique. Idem pour nos équipes, que l'on peut nommer et habiller comme bon nous semble. Bref, le plaisir de partager quelques vers entre amis est à nouveau au rendez-vous. Il était temps !

■ Axel Belliard

Jeux Vidéo 1^{ER} VERDICT

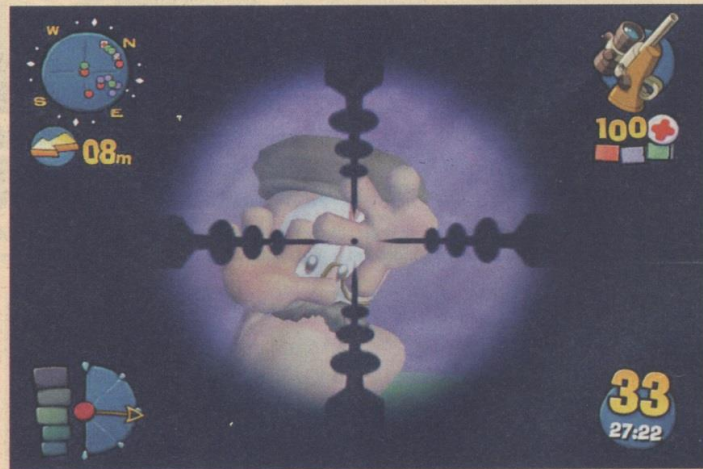
Jouabilité améliorée, modes variés pour le solo et bien pensés en multijoueur, retour du fun des versions 2D : ce *Worms* de quatrième génération renoue enfin avec les qualités que nous avons tant aimées lorsque le jeu était en 2D. L'humour est aussi présent, et quelques innovations bienvenues rendent ces vers plus enivrants que saoulants.



Avec des terrains mieux pensés, on bénéficie du retour des enchaînements explosifs générateurs de dégâts pour nos vers comme de fous rires pour les joueurs. Enfin !



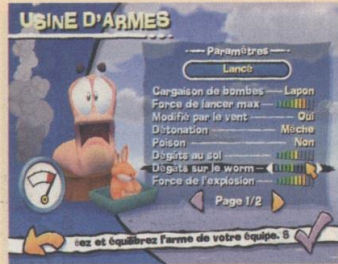
Se déplacer loin exige jet-pack ou téléport. La corde ninja sert dorénavant à déplacer une mine ou un baril près d'un ennemi, afin de provoquer une réaction en chaîne.



Les mimiques des vers sont excellentes. Ici, votre adversaire flippe à l'idée que vous utilisiez votre fusil de sniper contre lui. Il y a pourtant des armes bien pires !



Pour profiter des décors plus vastes, l'équipe de Martyn Brown a conçu de nouvelles armes, comme ce bouclier temporaire sur lequel les grenades rebondissent.



Look, voix, bannière, noms, tombes, et surtout arme spéciale : le système de personnalisation de nos équipes de vers n'a jamais été aussi détaillé.

Medal of Honor: Les Faucons de Guerre

Joué sur: ● XBOX

Éditeur: Electronic Arts / Genre: FPS / Joueurs: 1 à 4

Éloigné un temps des premiers prix, MoH redore son blason.

En perte de vitesse depuis quelque temps, la série *Medal of Honor* se devait de réagir pour conserver une place d'honneur dans le cœur des joueurs. *Les Faucons de Guerre* innove donc sur plusieurs points. Cela étant, inutile de chercher de la nouveauté dans l'univers comme le scénario. Une fois de plus, nous nous retrouvons plongés en

pleine Seconde Guerre mondiale. Mais des concepts de jeu plus ou moins inédits font leur apparition. Ainsi, la mort n'est plus synonyme de chargement de sauvegarde. En collectant des icônes de résurrection sur le champ de bataille, votre soldat peut revenir à la vie instantanément. Par ailleurs, les médailles s'obtiennent dorénavant en remplissant un maximum

d'objectifs secondaires. Enfin, à la manière d'un *Call of Duty*, le héros n'agit plus en solitaire. Il est entouré de nombreux autres compagnons d'armes qui ne bloquent jamais le passage et que l'on peut soigner à tout moment. L'impact de ces nouveautés opportunes sera-t-il cependant suffisant pour déclencher à nouveau l'enthousiasme ?

■ Fabien Pellegrini

Jeux Vidéo

1^{ER} VERDICT

Il ne fait nul doute que les changements apportés à la série sont bienvenus. La possibilité de ressusciter permet notamment de garder un rythme de progression soutenu. Du coup, on peut légitimement craindre pour la durée de vie. Un conseil pour ceux qui achèteraient le jeu avant de lire notre test : choisissez un niveau de difficulté élevé.



Après une incursion dans le Pacifique avec l'épisode *Soleil Levant*, la série *Medal of Honor* revient au centre de notre planisphère.



On peut finir les missions très rapidement, en allant directement à l'essentiel. Mais les perfectionnistes prendront soin de remplir aussi les objectifs secondaires.



Le graphisme du jeu est plutôt plaisant, mais pas très original. On ne compte plus les FPS affichant des décors de villes transformées en ruines par les bombardements.



Malgré le titre original de cet épisode (*European Assault*), l'action ne se déroule pas uniquement en Europe. La deuxième campagne prend place en Afrique du Nord.

Destroy All Humans

Joué sur: ● PS2

Éditeur: THQ / Genre: action / Joueurs: 1

Les envahisseurs extraterrestres, eux aussi, ont droit à leur GTA !

Suite à un tir de missile accidentel, un alien bête (et méchant) pense que la Terre lui a déclaré la guerre. Il se met alors en tête d'attaquer à lui tout seul le genre humain.

Sur le principe d'un *GTA*, vous parcourez diverses villes américaines en semant la pagaille et en accomplissant une foule d'objectifs, plus stupides les uns que les autres. Le

problème avec *Destroy All Humans*, c'est que nous avons tous vu le film *Mars Attacks* de Tim Burton. Du coup, les codes référentiels de ce titre se révèlent sans surprise. Bien sûr, la perspective d'incarner la menace E.T. est prometteuse, mais on reste circonspect face à un graphisme quelconque, des aires de jeu limitées et des missions répétitives. Sans compter la mollesse des animations,

les environnements vides d'habitants, la jouabilité confuse... Le délire semble toutefois présent grâce à vos pouvoirs mentaux. Ceux-ci vous permettent d'envoyer les voitures dans les airs, d'obliger les vaches à danser (!) pour faire diversion et de lire dans les pensées (avec monologues absurdes à la clé). Espérons que la version définitive sera plus pêchue. ■ Denis Brusseau

Jeux Vidéo

1^{ER} VERDICT

Le style de *Destroy All Humans* verse franchement dans l'humour et la parodie, avec des humains profondément stupides et un alien qui ne l'est pas moins. La réalisation est correcte et les gags amusants. Mais le sentiment d'en avoir fait le tour vient au bout d'une heure à peine. Un premier contact qui peut inquiéter pour la suite.



Le rayon laser fait rapidement place à un canon désintégrateur qui carbonise les flics sur place, dans la grande tradition des effets spéciaux du film *Mars Attacks*.



Quand l'armée terrienne l'agresse ou qu'il a tout bonnement des envies de destruction, notre E.T. monte dans sa soucoupe volante et fiche un foutoir pas possible.



La télékinésie, c'est bien pratique pour soulever, au choix, des humains ou des voitures, s'amuser un petit temps avec pour finir par les envoyer valdinguer au loin.



Traverser les airs en jet-pack, c'est un peu voyant et cela terrorise les passants. Heureusement, on peut les distraire avec des vaches dansantes.



Vos victimes humaines sont un trésor inestimable: vous pompes leur cerveau pour vous nourrir et prenez leur apparence pour vous infiltrer en toute discrétion.

SCAR: Squadra Corse Alfa Romeo

Joué sur: ● PC

Éditeur: Black Bean / Genre: Course / Joueurs: 1 à 2

Entre l'eSCARt de conduite et l'oSCAR de la meilleure pole...

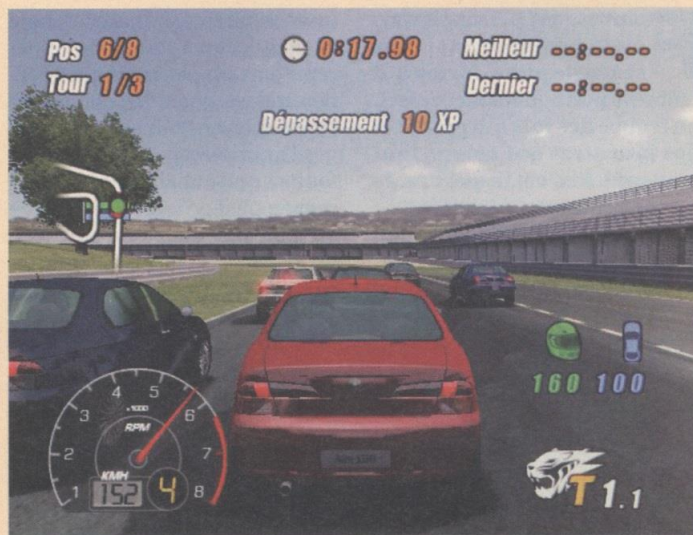
Auteur d'un *Racing Evolution* sur Xbox qui avait été plutôt bien accueilli, le studio italien Milestone repart sur les chapeaux de roues avec un jeu de course qui ne manque pas de qualités.

Dédié à la marque Alfa Romeo, SCAR innove en apportant un aspect jeu de rôle aussi surprenant qu'attrayant. En effet, votre pilote est doté de neuf compétences qui vont de l'endurance au maniement en passant par l'intimidation. Par exemple, si votre niveau en intimidation est élevé, les adversaires angoisseront en vous apercevant dans leurs rétros, au point de perdre le contrôle de leur véhicule. Facile? Pas tant que ça. Les hauts niveaux de compétence se méritent en faisant ses preuves sur la

piste. Or le pilotage est axé simulation. Si vous êtes trop approximatif, les bas-côtés deviendront votre ligne d'arrivée, chaque sortie de piste endommageant votre bolide jusqu'à le mettre hors service. Il faut donc rester sage, alors qu'on a souvent envie de jouer les petites frappes, en faisant flipper le peloton... ■ Axel Belliard

Jeux Vidéo 1^{er} VERDICT

Techniquement à la traîne des champions du genre, SCAR se rattrape par son pilotage plutôt réaliste et quelques bonnes idées, issues d'influence des jeux de rôle. Manquant un peu de fun, il procure à la fois plaisir et frustration. Reste à savoir quelle sensation l'emportera sur l'autre. Réponse lors de notre prochain test.



Vous ne rêvez pas: ce dépassement procure des points d'expérience! Comme dans un jeu de rôle, les pilotes ont des niveaux, des forces et des faiblesses.



Parmi la dizaine de circuits, on en trouve de célèbres comme Laguna Seca, mais aussi de plus touristiques dans de belles villes italiennes comme Florence.



Intimider ou être intimidé... Si les concurrents vous collent trop, votre stress est symbolisé par un effet de flou qui rend tout de suite le pilotage plus délicat.



Au total, 25 modèles sont à débloquer. Entre les citadines élégantes, les sportives de compétition et les belles d'autrefois, tous les styles de la marque sont présents.

Les courses sont souvent très serrées. Si vous pilotez de façon un peu trop agressive, il y a peu de chances que vous puissiez voir le drapeau en damier.

Conker Live and Reload

Joué sur: ● XBOX

Éditeur: Rare / Genre: plate-forme / Joueurs: 1 à 16

Conker, un écureuil qui n'aime pas qu'on lui casse les noix.

Foin des gentils champignons ou nuages moqueurs! Dans ce jeu de plate-forme qui ignore le politiquement correct, on trouve des rats qui pètent et des monstres qui rotent tout leur soûl. Et c'est là que réside tout son charme.

Le titre de Rare est l'adaptation de *Bad Fur Day*, sorti en 2001 sur Nintendo 64. Vous devez y aider

un écureuil éméché qui cherche le chemin de sa maison. Un but apparemment simple, mais qui dégénère très vite quand sa copine Berri se fait enlever. Pour ne rien arranger, l'animal est poursuivi par des fouines qui souhaitent le transformer en pied de table. Derrière ce scénario rocambolesque se cache un jeu de plate-forme à l'humour caustique, offrant des challenges

d'une grande variété. En plus de présenter des décors entièrement remaniés, cette mouture Xbox propose un mode multijoueur compatible Xbox Live. Le soft se transforme alors en jeu de tir à la troisième personne, avec son lot d'armes et de véhicules futuristes. Des nouveautés que nous nous ferons un plaisir de décortiquer le mois prochain. ■ **Éric Narbo**

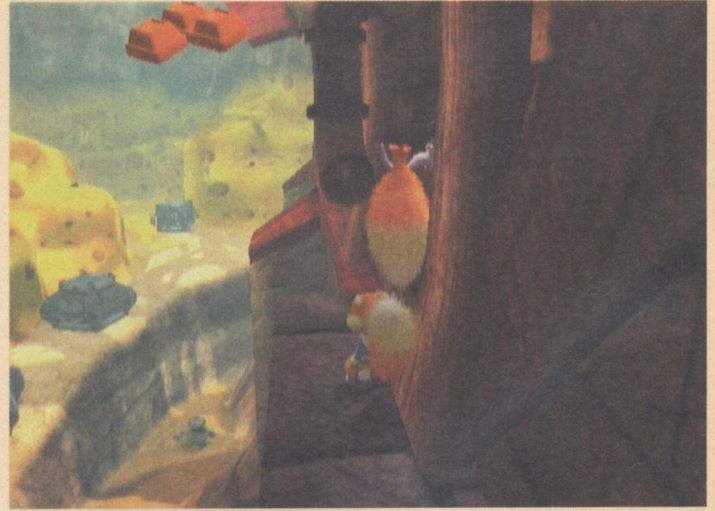
Jeux Vidéo

1^{ER} VERDICT

Son ambiance pimentée de grossièretés choquera les âmes sensibles. Toutefois, si vous n'êtes pas du genre à vous offenser à la première flatulence venue, cette adaptation risque fort de vous intéresser. Jeu de plate-forme redoutable, *Live and Reload* s'enrichit d'épreuves multijoueurs prometteuses et, à première vue, cela lui réussit plutôt bien.



Votre batte de baseball est inutile contre ces insectes volants. Délogez-les de leur tanière et dégommez-les avec votre lance-pierre pour libérer le passage.



Le secret de la vie éternelle? Les queues d'écureuil qui permettent à Conker de ressusciter au niveau de la dernière sauvegarde lorsqu'il perd toute son énergie.



Votre masque à gaz vous protège des odeurs qui émanent du monstre fécal qui vous attend plus loin, mais il ne vous met pas à l'abri des coups de vos assaillants.



S'approprié le drapeau adverse pour le rapporter dans son camp, exterminer tous vos ennemis... Les huit niveaux multijoueurs explorent des modes bien connus.

Dungeon Siege II

Joué sur : ● PC

Éditeur : Microsoft / Genre : action / Joueurs : 1 à 6

Dungeon Siege repart à l'assaut de la forteresse Diablo.

Mieux vaut tard que jamais ! Après s'être perdu dans les caves de Microsoft, *Dungeon Siege II* retrouve enfin la lumière du jour.

Marqué par une gestation difficile, le petit dernier des hack'n'slash souffre d'un certain nombre de tares qui devraient l'empêcher de ravir à *Diablo II* la couronne du genre. Toujours monstrueusement li-

néaire, cette extermination sauvage d'un bestiaire médiéval-fantastique baveux est loin de présenter bien. Entre une 3D approximative, un choix des couleurs pas toujours heureux – qui rend l'identification des monstres difficile –, une interface peu lisible et une IA souvent défaillante, ce retour à Aranna laisse un sceptique. La magie du massacre opère toutefois, et la perspective de

cisailler, d'étriper et de déchiqueter, à la hache, au poignard ou à grands renforts de sortilèges ne manque pas d'enchanter. Et encore, le multi, qui devrait constituer le gros morceau de cette boucherie, ne répondait pas à l'appel de la version "preview". À défaut de faire vaciller le roi, *Dungeon Siege II* pourrait faire office de bon petit prince.

■ Florian Viel

Jeux Vidéo

1^{ER} VERDICT

À trop l'attendre, on a fini par attendre trop de ce *Dungeon Siege II*. Une fois passée la déception de se retrouver face à un simple hack'n'slash en 3D truffé de menus défauts, le plaisir d'accumuler de l'expérience (XP) et de développer des pouvoirs en cassant du monstre reprend le dessus. Un titre épique mais qui ne devrait pas entrer dans la légende...



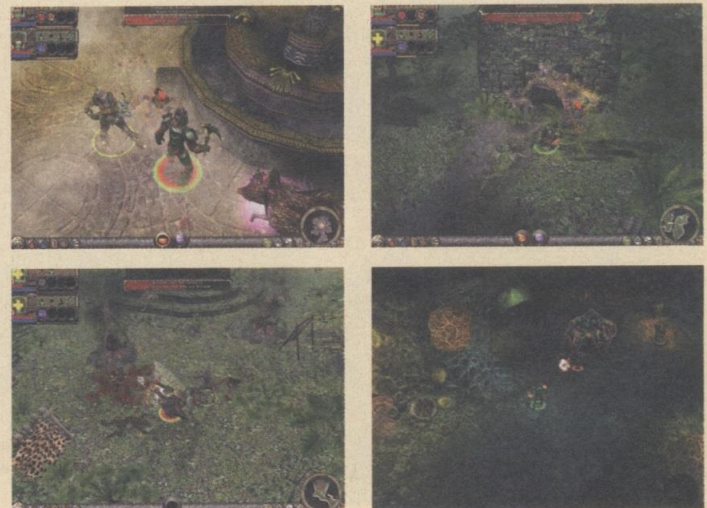
De retour dans le monde d'Aranna, vous, le noble héros, êtes bien évidemment sollicité par tous les désespérés de ces terres. Acceptez toutes les quêtes pour acquérir de l'XP.



Pompée sur *Diablo*, l'interface de l'inventaire est correcte. Vous pouvez faire appel à un compagnon d'arme, qui dispose lui aussi d'un équipement paramétrable.



Le design des persos n'est pas toujours heureux. Ce cher M. Spock aurait-il quitté le confort de l'*Enterprise* pour se trouver un petit boulot chez les Dryades ?



Fidèle à la tradition du genre, *Dungeon Siege II* c'est des monstres, du sang, de la violence et encore des monstres. Un hack'n'slash brutal, mais apparemment répétitif.

Kuon

Joué sur : ● PS2

Éditeur : Agetec / Genre : survival horror / Joueurs : 1

Retour aux sources de la peur, en version japonaise.

Au Japon, au cours de l'ère Heian (de 794 à 1185), l'ancienne demeure du prince Fujiwara est envahie par les démons et les spectres.

Utsuki, une jeune femme à la recherche de son père, et Sakuya, une exorciste chargée de découvrir la cause du trouble, vont arpenter les corridors de ce lieu maudit et tenter de vaincre les forces du Mal.

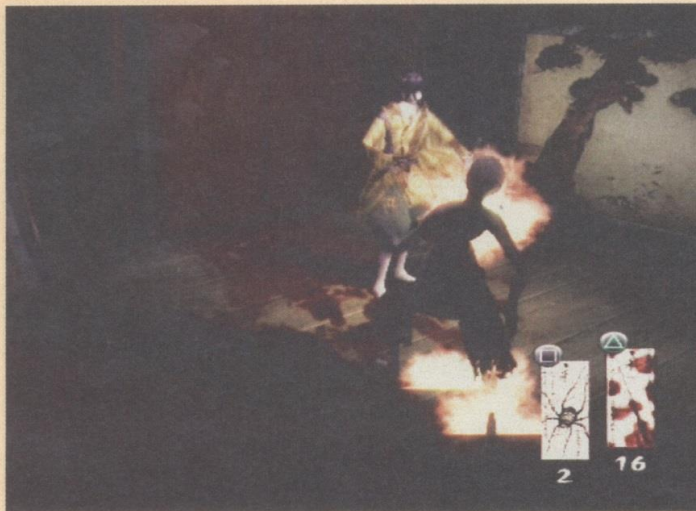
Deux héroïnes et donc deux scénarios possibles pour cette aventure marquée du sceau de l'effroi et du mystère. Les procédés habituels du genre sont bien présents : ténèbres qui vous oppressent, effets chocs, musique angoissante... Pour la nouveauté, une magie faisant ouvertement référence au folklore mystique nippon qui repose sur l'usage de cartes aux pouvoirs

divers (boule de feu, invocation, etc.). Si la réalisation est honorable et l'apparence des créatures plutôt convaincante, la progression ne semble, en revanche, pas très passionnante, la faute à des décors plongés dans l'obscurité et à des situations répétitives. À noter qu'un troisième scénario est proposé aux joueurs qui auront fini les deux premiers. ■ Denis Brusseau

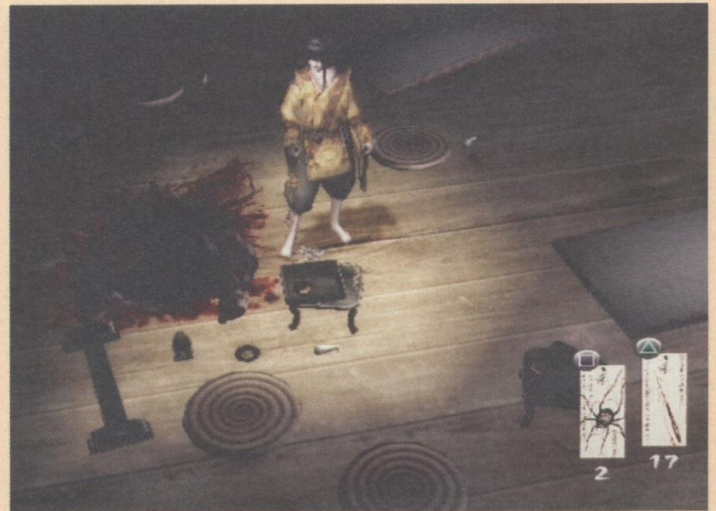
Jeux Vidéo

1^{ER} VERDICT

Ce titre a mis un an à parvenir jusqu'à nos consoles européennes, et cela se voit. Non pas dans la qualité mais dans l'originalité du concept. Car, hormis l'aspect magique, le reste du jeu fleurit le déjà-vu. Cependant, l'ambiance à la fois historique et mystique ainsi que les trois scénarios entretiendront peut-être l'intérêt. Réponse lors du test.



Ambiance stressante pour Sakuya qui s'immisce dans des lieux où d'étranges spectres ont déjà fait un vrai massacre. Quel mystère se cache derrière tout ça ?



Utsuki maîtrise quelques sorts via des cartes magiques qu'elle trouve en fouillant minutieusement le décor. Une boule de feu, c'est très pratique contre les zombies...



Pour sauvegarder, Sakuya doit méditer au milieu de ces trois braseros et sacrifier une statuette en forme de bateau, symbole de voyage de l'âme. Magique !



Ils sont tous morts.



L'atmosphère est la clé de voûte de Kuon. Des jumelles fredonnant en chœur ou une énigme tordue au milieu d'un carnage sont idéales pour distiller le stress.



Le Sceau: Mats. a été apposé sur la porte.

Pour progresser, recourir à la magie est indispensable. Elle peut terrasser les monstres, mais aussi ouvrir des portes scellées par une force mystique.

**ELLES DONNENT
LEUR TEL PERSO
0892 30 82 12**

ENVOIE **ANU** AU  **62828**

**FEMMES D'EXPÉRIENCE
0892 30 02 46**


ENVOIE **FM** AU  **61300**

**ÉCHANGES ULTRA HOT
0892 69 02 51**

ENVOIE **CHO** AU  **62828**

**ÉCOUTE EN SECRET
0892 68 27 57**

**PLANS DRAGUE
SUR TA RÉGION
0892 69 12 77**

ENVOIE **DP** AU  **63434**

**JEUNES ÉTUDIANTES
À DISTRAIRE
0892 69 91 99**

ENVOIE **JF** AU  **63533**

**CÉLIBATAIRES À
LA RECHERCHE...
0892 69 03 34**

ENVOIE **C** AU  **62828**

DUO SEXY :  **0 903 40 053**

 **0 906 111 467**

**POUR UN VRAI RENCARD,
APPELE LE**

0892 69 09 50

OU PAR SMS ENVOIE

KIFF AU  **62828**

**FILLES SEULES POUR
CONTACT ULTRA SPEED
0892 300 111**

ENVOIE **FS** AU  **61300**

**DUO COQUIN
0892 69 13 43**

ENVOIE **DUO** AU  **61200**

**1 APPEL = 1 RDV
0892 30 00 15**

ENVOIE **RV** AU  **63434**

**SEXY ZAP
0892 68 07 64**

**SPÉCIAL RDV DISCRETS
0892 30 92 92**

**MÉGA COQUINES
0892 70 56 66**

ENVOIE **SEXY** AU  **63533**

FORUM



Jeux Vidéo Magazine

Ce mois-ci, pour les intitulés de vos lettres, JVM a décidé de faire appel aux champions du monde des jeux de mots laids (vers Meaux). Non, non, ne nous remerciez surtout pas, c'est cadeau !

Fabien Pellegrini



Lunatique

Je voudrais savoir si la version PS2 de *Resident Evil 4* sera aussi réussie que la version GameCube quand elle sortira, fin 2005.

➔ La ligne de Mme Irma étant en dérangement, il va donc falloir attendre le test...

Est-ce que l'un de vous joue à *Diablo 2*? On ne sait jamais, après tout :

➔ Oui, il y a un drôle de bonhomme chez nous qui refuse de lâcher *Diablo 2* et d'essayer *WoW*. Sacré Florian...

Tomb Raider, *Resident Evil*, *Final Fantasy*... pourquoi pas *Metal Gear Solid*, le film ?

➔ Ce ne serait pas déjà un film, *MGS*? Ah non, on m'informe qu'il est possible de jouer entre deux scènes cinématiques.

Cessons de demander à Gaston Lagriffe de rajouter une agrafe au magazine! J'ai trouvé une solution : je propose de faire relier de cuir le magazine...

➔ Bientôt dans vos kiosques, le JVM à 30 euros!

Ah, t'as ri !

Salut, ma bonne équipe de JVM ! Avec toutes vos histoires sur les anciennes consoles "re-à-la-mode", j'ai eu une super idée : ressortir mon vieil Atari 520ST (cf. photo). Et donc, je le branche sur ma télé ainsi que les manettes, pleines de poussière... Bon là, sur le coup, pas de chance, la deuxième manette ne permet pas de reculer. Donc, avec mon pote, ce fut très chaud pour se faire un *Ikari Warrior* ! Alors, on a eu une deuxième super idée : mettre les disquettes dans notre lecteur PC. Et là, WTF, ben, ça marche pas. Grmbl... Faut-il un émulateur spécial pour lire les disquettes Atari ou que j'achète un fer à souder pour réparer ma manette ?

Alex

➔ *Arkanoid*, *Buggy Boy*, *Rick Dangerous*... que de moments forts vécus grâce à l'Atari 520ST... J'en verserais presque une petite larme, tiens. En ce qui concerne ta manette, il faudrait effectivement la démonter et voir si une soudure n'a pas lâché. Pour



les disquettes, c'est tout à fait normal que tu n'arrives pas à les lire, car l'Atari 520ST ne tournait ni sous Dos ni sous Windows... Si tu veux pouvoir les transférer sur ton PC, essaye Makedisk ou Windows Floppy Disk Copy. Tu les trouveras par exemple sur le site suivant : <http://emulatri.free.fr/>.

Gun con

Je vous écris, car j'ai un problème avec mon Light Gun pour Xbox que j'ai acquis pour 40 €, il y a une semaine. J'étais très content en l'ache-



tant, mais en arrivant chez moi, j'ai vu que mes FPS (*Halo 2*, *XIII*, *Unreal Championship*...) ne fonctionnaient pas avec. Je me suis renseigné sur Internet et j'ai constaté qu'il n'y a, sur Xbox, que *The House of the Dead 3* qui est compatible

avec le Light Gun. Pouvez-vous me dire si j'ai raison et s'il existe d'autres jeux compatibles ?

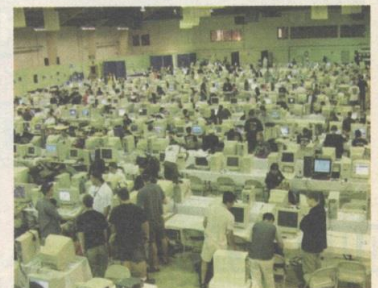
Pcsurfman

➔ Paradoxalement, les pistolets de type Guncon ne sont jamais compatibles avec les FPS. Pour la simple et bonne raison que dans un FPS, le curseur reste en permanence au centre de l'écran ! Seuls les jeux de tir les plus basiques (déplacements précalculés et visée libre) peuvent se contrôler à l'aide de ce genre d'accessoires. Sur Xbox, tu pourras effectivement te procurer *House of The Dead 3*, mais également *Silent Scope Complete*.

L'âne parti

Bonjour à toute l'équipe. Je souhaiterais savoir comment se déroule une LAN Party. Quel âge faut-il avoir pour y participer ? Où peut-on se renseigner sur les lieux et les dates ?

Arnaud



Action, réaction

Faites vos jeux !

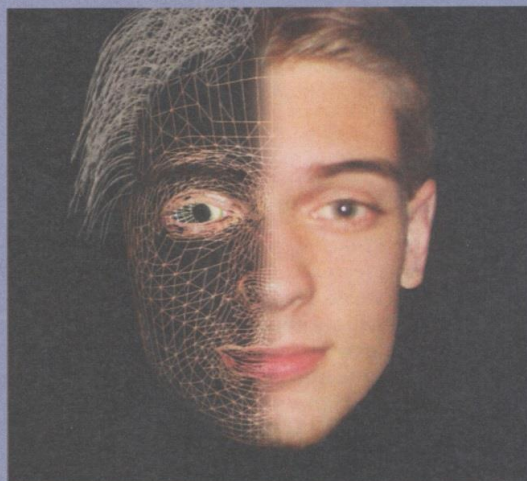
Voilà, je suis en fin de troisième et j'aimerais travailler dans l'infographie, plus précisément dans la modélisation 3D (dans le jeu vidéo, bien sûr). Je me suis renseigné et j'ai vu qu'il n'y a pas de diplôme "officiel", je suis allé traîner sur le site d'Ubi, et dans leurs critères de recrutement, ils ne demandent aucun diplôme, juste de l'expérience et quelques autres trucs. Je peux soit aller dans une école d'art qui fait aussi infographie (genre Les Gobelins) ou faire des stages et formations. Ou alors, existe-t-il une école spécialisée uniquement dans le jeu vidéo ?

Lothoahneur

Après avoir parcouru, comme chaque mois, votre mag dès le premier jour où je l'ai reçu, je suis tombé sur votre article concernant l'IA : ça m'a ouvert tout grand l'appétit, et après avoir dévoré ces infos, j'ai filé sur le Net pour continuer. En trois semaines, je suis tombé à fond dans le pathfinding (cf. article du n° 53) et je vous en remercie. Étant encore étudiant (destiné à l'informatique) et grand amateur de jeux vidéo, je voulais savoir s'il existe des "chemins" (c'est le cas de le dire :-)) menant à un job dans l'IA des jeux vidéo (écoles, formations, Maths appliquées...)?

La Carne

Plus tard, je voudrais être chef de projet. Mais tout d'abord, je voudrais essayer de faire un jeu moi-même et en 3D. Je n'ai que 13 ans, mais je dispose déjà de connaissances en Basic et en C++. En revanche, je n'ai aucune idée de la façon dont on procède pour créer un jeu. Est-ce que je dois créer mon propre moteur (auquel cas, dites-moi comment faire, SVP) ou est-ce que je peux trouver des logiciels qui me permettent de créer chaque partie d'un jeu (de préférence gratuits sur le Net, même en version démo ou shareware), ou encore dois-je utiliser



des logiciels séparés pour chaque partie du jeu (graphisme, scripts, musique...). Comment les regrouper, par exemple, dans une partie du programme (script), faire référence à une autre partie (graphique) ? Pourriez-vous faire un dossier sur la question ?

M@ster Sam

Pour tous les renseignements sur les formations, nous vous renvoyons au numéro 42, où un dossier de quatre pages vous attend. Et pour tâter d'emblée de la création, rien ne vaut les mods. Cette fois, c'est le numéro 52 qu'il va falloir consulter. Suivez un peu ! ;) Et n'oubliez pas notre rubrique "Comment ça marche", qui vous permettra, chaque mois, d'appréhender certains concepts essentiels à la création de jeux vidéo.

Polémique

Où peut-on acheter ou télécharger des jeux du type *Postal 1 et 2*, *Carmageddon 1 et 2*, *Elvira*, *Vixen*, *Entity*, *Virtual Valerie 1 et 2* ?

➔ Sexe et violence, quel programme ! Laisse tes hormones te guider sur le Net et tu devrais trouver relativement facilement ton bonheur.

Tu sais où il peut se le mettre son dessin, Kojima ??? S'il voulait faire dans l'infiltration, il va être servi.

➔ Hu hu hu, c'est bon ça ! ^_^ Essaye quand même la tisane et la relaxation, tu m'as l'air un peu sur les nerfs.

Je vous le demande le cœur rempli d'espoir : pourriez-vous publier l'adresse du site <http://www.mouton.tk> ?

➔ Ça risque de faire grincer quelques dents du côté de ceux qui ne voient que de la félicité dans le jeu vidéo, mais voilà, c'est fait.

Il paraît que le hors série de "Trips et Tricots magazine" déchire. Info ou intox ?

➔ Intox (alimentaire) ! Le gadget fourni (des trips à la mode de va savoir quand) n'était pas frais.

Vous dites que Florian Viel est allé au Mans pour la preview de *GT Prologue* et que, le pauvre, il en est revenu sourd et traumatisé. Ou qu'il aime servir de punching-ball. Ou qu'il est temps de l'enfermer dans sa chambre. Il doit être un peu masochiste sur les bords !

➔ C'est pour cette raison qu'il aime les jeux médiocres et datés. Dans le même esprit, Flo, faut vraiment que tu viennes en soirée gothique un jour, je crois que ça va te plaire...

JVM ➔ Avant tout, tu peux commencer par organiser ta propre LAN Party avec deux ou trois potes dotés de PC... et d'une voiture pour les transporter. Concernant les LAN officielles qui réunissent plusieurs dizaines, centaines, ou milliers de joueurs, il n'y a pas de règle absolue en matière d'âge minimum. Tout dépend des organisateurs. Rends-toi sur <http://www.esports.fr>, tu y trouveras un calendrier complet des événements à venir.

Fils de pub

Tout d'abord, je tiens à vous féliciter pour la qualité de vos tests. Cependant, quelque chose me turlupine. Je m'explique : votre magazine comporte de nombreuses publicités, et je sais bien qu'elles vous sont utiles d'un

point de vue financier, mais, parfois, vous en proposez sur des jeux très moyens (cf. vos tests). Est-ce que ces pubs vous sont imposées ? N'y a-t-il vraiment aucun moyen de leur prendre un peu de place afin de rallonger vos avis sur les minitests ?

Mica

JVM ➔ La rédaction et la publicité sont deux services totalement indépendants. Nous ne choisissons donc absolument pas quels jeux vont faire l'objet d'une publicité. Heureusement pour notre indépendance, d'ailleurs. Et quand bien même on souhaiterait le faire, on ne le pourrait pas. La loi française interdit effectivement à toute publication de refuser une publicité, excepté si cette dernière lui semble illégale ou moralement répréhensible.

Atout prix

Je voudrais me plaindre à propos de la durée de vie de certains jeux récents. Comme *The Punisher*, que j'ai fini (sans me vanter) en moins de sept heures en mode difficile, et *Brothers in Arms*, en moins de six heures, aussi en mode difficile. Ce sont quand même de très bons titres, mais les joueurs payent soixante euros pour une durée de vie minable. Les éditeurs et développeurs viennent ensuite se plaindre de la copie et du piratage... J'en déduis qu'ils devraient développer des jeux beaucoup plus longs ou baisser leur prix.

Arthur

JVM ➔ Le débat n'est pas nouveau, mais il semblerait, hélas, qu'avec la nouvelle génération ➔

Esthétique

On veut des images du bizutage de Jérôme!

➔ C'était un bizutage textuel. Nous avons truffé nos textes d'acronymes (FPS, RTS, RPG, MMORPG, PVP...) et de termes ludiques anglais (gameplay, combo, beat'em all...). Il a flôlé l'apoplexie.

Je propose à Christophe Pottier d'adhérer au club de CQFACR (Ceux Qui s'en Foutent d'Avoir une Coiffure Ridicule).

➔ Si un certain Jérôme Bonnet s'inscrit à ton club, méfie-toi. C'est un espion à la solde de l'AQFC (les Acronymes Qu'il Faut Chasser).

Le coiffeur de Florian Viel doit être mort, et son barbier est sûrement en tôle. C'est vrai, quoi, sur la photo, on dirait qu'il vient de se réveiller.

➔ Une coiffure médiocre, une barbe datée... allez, 11/20! Mais il a une excuse, il était 14 h lors de la séance. Il venait donc effectivement de se réveiller!

Les testeurs de JVM et les membres actifs du forum se moquent sans arrêt de la coupe de cheveux de Christophe et de Florian, mais il faut bien admettre que les coupes d'Axel, Reyda ou Jérôme ne sont pas très belles non plus!

➔ Après JVM, après "Tripes et Tricot Magazine", bienvenue sur "Barbe et Coiffure Mag"!

Quatre pages de forum, c'est pas assez. Il nous faut six pages pour nous exprimer!

➔ Hmm... une idée... me vient... courrier... courrier des lecteurs... "Courrier des Lecteurs Magazine"!

➔ de consoles, on se dirige plutôt vers une augmentation du prix des jeux. Mais, en même temps, il faut reconnaître que les coûts de développement grimpent en flèche. Mais, en même temps, le marché est en pleine expansion, et les plus grands hits atteignent des scores phénoménaux. Mais, en même temps, la proportion de succès par rapport à l'ensemble de la production est très faible... Bref, l'équation n'est pas simple à résoudre.

Vent pire

Le jeu *Vampire Bloodlines*, sorti en janvier 2005, est passé à 30 euros un mois après sa sortie. Eh bien, en avril 2005, je l'ai acheté neuf dans une Fnac à 6,90 euros! Incroyable! Le jeu est-il si bugué que ça pour qu'ils le bradent si rapidement? Si les patchs corrigent les bugs, j'aurais fait une bonne affaire.

Yann

➔ JVM ➔ Un jeu bugué, un jeu bradé! Le jour où les éditeurs comprendront cet adage, tout ira mieux. *Vampire Bloodlines* aurait pu être excellent, mais certains bugs inacceptables plombent l'expérience. À 7 euros, en revanche, c'est effectivement une

affaire. Mais ne compte pas sur de futurs patchs pour résoudre tous les problèmes, car les développeurs ont mis la clé sous la porte. Repose en paix, Troïka Games...

Config de barbarie

Voilà maintenant 54 numéros que je lis votre magazine, qui est vraiment le meilleur du marché et surtout le moins cher (merci à Gaston Lagriffe...). Ce n'est pas la première fois que je vous écris, puisque je l'avais déjà fait pour vous demander si vous ne pouviez pas me léguer un de vos anciens ordinateurs. Mais maintenant, nous en avons un nouveau, un portable, et c'est pour cela que je vous écris. Je voudrais savoir s'il peut être utilisé pour des jeux gourmands et aussi à quelle colonne de votre tableau des configurations je dois me référer pour choisir mes jeux. Les caractéristiques de l'ordinateur sont les suivantes : Pentium M 1,8 GHz, ATI Mobility Radeon 7000 IGP 64 Mo, 512 Mo de Ram.

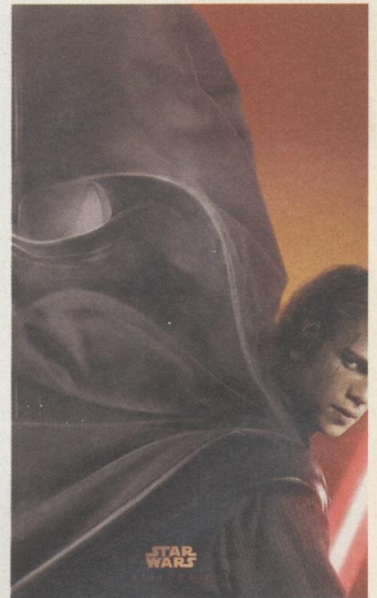
Bertrand

➔ JVM ➔ À cause du chipset graphique de ton portable, tu ne peux te référer à aucune case du tableau de configs. Le Radeon 7000 était déjà dépassé lors de sa sortie, il est aujourd'hui totalement insuffisant pour jouer correctement (excepté pour des jeux en 2D). Rendez-vous le mois pro-

chain pour un petit dossier sur les portables destinés aux jeux.

É(pisode)3

Salut à toi, JVM. Je t'aime beaucoup et te suis régulièrement depuis plusieurs années. Malgré ta reliure rebutante, tu as de bons tests (donc de bons testeurs?) et un bon humour. Assez fayoté, ça suffira pour être publié, non? Allons droit au but, même si je suis supporter lyonnais. Grand amateur de l'univers *Star Wars*, ta preview du jeu *Épisode III*



Pas cher, mon MMO!

J'écris pour vanter le travail qu'a effectué Blizzard sur *World of Warcraft*. En effet, depuis maintenant un mois et demi, je squatte ce jeu et je ne regrette pas de payer 12 euros par mois. J'en ai marre de ceux qui ne font que critiquer le prix, certes élevé, pour jouer à ce jeu. Personnellement, je préfère sacrifier deux jeux par an et rentabiliser ainsi l'abonnement. Une fois plongé dans ce magnifique royaume, à vous de faire les quêtes, de combattre aux côtés de l'Alliance ou de la Horde dans de somptueux raids à couper le souffle... Bref, je pense très sincèrement qu'un MMO pèse beaucoup plus lourd en durée de vie qu'un *Devil May Cry*, ou autre titre du genre, où les développeurs nous concoctent un charmant jeu, bâclé en quelques heures au très léger prix de 60 euros...

Renaud M.

On a tout à fait le droit de ne pas aimer les MMO, mais il est vrai que l'argument consistant à dire qu'ils coûtent trop cher ne tient pas vraiment la route. Un jeu standard revient grosso modo à 3 euros de l'heure (20 heures de jeu pour 60 euros). Il suffit donc de jouer quatre heures par mois à un MMO pour rentabiliser son abonnement. Et le contenu offre généralement de quoi jouer pendant des centaines et des centaines d'heures (soit des milliers d'heures pour Axel et son PC mollasson).



(JVM n° 54) m'a enchanté. Mais quelle ne fut pas ma surprise quand, m'arrêtant en page 44 de ce même numéro, je découvris que la sortie du film (le 18 mai) ne figurait pas dans ton agenda ! À quoi est dû cet oubli ? Est-ce un choix ou un manque de place dû à l'ouverture de l'E3, la veille ? Quand je constate que, dans ton numéro de septembre dernier (JVM n° 46, page 52) tu nous rappelles la sortie de "catwoman" (il ne mérite pas de majuscule), je me mets à douter de tes goûts cinématographiques... Ne t'inquiète pas, nous restons tout de même amis. Mais cet oubli me turlupine...

Mathieu

JVM Eh oui, le 18 mai tombe en plein E3, donc priorité au jeu ! Mais rassure-toi, nous irons quand même tous voir l'Épisode III... ne serait-ce que pour pouvoir en dire du mal après, s'il s'avère décevant !

N-Gage... de qualité ?

Ce n'est pas pour vous critiquer, bien au contraire, car j'aime réellement votre magazine, mais plutôt pour passer un coup de gueule. Je m'explique : j'ai vraiment l'impression que vous boycottez la N-Gage. Je me souviens très bien que lors de sa sortie, tous les magazines disaient que cette console était géniale : "une qualité graphique comparable à la PSone, etc.", et maintenant, je lis que c'est

En r'tard, en r'tard

Je vous écris à propos de quelque chose qui me tracasse. Je lis très régulièrement le tableau des sorties et j'attends toujours de voir vos tests avant d'acheter un jeu. Je me suis d'abord intéressé à la sortie d'*Opération Flashpoint 2*. Quand est arrivé le numéro où normalement j'aurais dû trouver le test de ce titre, eh bien, il n'y était pas. Tant pis, ce n'est pas grave. Mais je me suis intéressé plus tard à la sortie du jeu *The Movies*. Vous annoncez qu'il sortirait le 22 avril, et, pourtant, son test n'était ni dans le numéro du mois d'avril ni dans celui du mois de mai. Est-ce que les développeurs changent la date de sortie juste avant la date prévue ? Est-ce que vous

n'arrivez pas à obtenir les jeux ? Ou est-ce qu'il vous faut de la place et que vous ne pouvez pas les tester ? Mais peut-être que vous êtes paresseux (ce qui m'étonnerait beaucoup). Néanmoins, vous faites un beau mag (bien meilleur que "Trips et Tricot Magazine") malgré les agrafes de Gaston. Heureusement que ce n'est pas lui qui fait les tests !

Un gamer breton

C'est une habitude chez la plupart des éditeurs que de repousser sans cesse la sortie des jeux. *Opération Flashpoint 2* et *The Movies* sont d'excellents exemples. Mais, rassure-toi, le tableau des sorties est mis à jour en conséquence. Kenavo !

une console dotée de jeux graphiquement pauvres et d'une ergonomie qui laisse à désirer. Enfin bref, ce qui m'a surtout énervé, c'est que dans la catégorie "cinq portables au crible" de la rubrique Nomades, vous n'aviez dit que le quart de ses fonctions multimédia. Alors que, tout comme la DS, la N-Gage a un logiciel de chat... et même plus perfectionné, car il permet de dialoguer avec la planète entière. Tout comme la PSP et la Gizmondo, elle possède un lecteur vidéo Real One et DivX, un lecteur de carte MMC. Et la première N-Gage a un lecteur MP3 et

une radio. Alors, arrêtez de faire passer la N-Gage pour une console arriérée par rapport à ses concurrentes ou dites-moi pourquoi vous cassez ce superbe bijou.

Virgil

JVM Beh... un graphisme PSone à l'heure où les consoles portables atteignent la qualité de la PS2... Un écran minuscule et vertical à l'heure où la PSP s'affiche dans un superbe 16/9... Une ergonomie déficiente à l'heure où la DS innove avec son style... En tant que console, la N-Gage est clairement dépassée. Désolé...

Lubrification

Je voulais dire que je suis un mec beau, charmant et qui recherche la fille de ses rêves. Si vous me publiez ou me trouvez cette personne, je vous promets de m'abonner pour deux ans.

Te publier oui. Par contre, pour la femme idéale, on est encore quelques-uns à la chercher pour nous-mêmes. Preum's !

Où sont les femmes ? La rédac serait-elle essentiellement composée de personnes de sexe masculin ?

Quasiment. D'où les difficultés pour trouver la femme idéale. D'ailleurs, on attend toujours Caroline... (voir courrier du mois dernier).

C'est navrant que vous vous sentiez obligé d'être si familiers dans votre forum et que vous abandonniez à tutoyer vos correspondants.

Cher monsieur, la rédaction vous prie d'accepter ses humbles excuses pour la légèreté des propos tenus. Veuillez agréer, cher monsieur, l'expression de nos sentiments les meilleurs. Pouet.

Jeux Vidéo Magazine

JEUX VIDÉO MAGAZINE est édité par Future France S.A.S. au capital de 3 995 378 euros Immatriculée au RCS de Nanterre B 388 330 417

Siège social : 101-109, rue Jean Jaurès 92300 Levallois-Perret Tél. : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 39

Présidente Directrice Générale et représentante légale : Saghi Zaimi
Directrice Générale - Finances et Administration : Jane Wray
Principal actionnaire : Future Holdings Limited 2002
Directrice de la publication : Saghi Zaimi
Directeur du magazine : Vincent Alexandre
Directeur éditorial : Cyrille Tessier
Directrice Marketing & Commercial : Saghi Zaimi
Directeur Commercial Publicité : Jérôme Adam

Tous droits de reproduction réservés. Commission paritaire : 0705 K7 9818 ISSN : 1625-449x

Prix au numéro : 2,99 €
Dépôt légal à parution

ABONNEMENTS
Abonnements France au : 26, boulevard Paul-Vaillant-Couturier 94851 Ivry-sur-Seine Cedex
Tél. : 01 46 72 50 89 - Fax : 01 49 60 10 55
E-mail : futurenet@abocom.fr

Tarifs 1 an, 11 numéros, France : 33 €
Tarif étranger : nous consulter

VENTE AU NUMÉRO
Anciens numéros : 01 49 60 10 13

Imprimé par : Québecor
6, route de la Ferté - 77440 Mary-sur-Marne
Distribution : Transport Presse

REDACTION :
101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 - Fax : 01 41 27 38 39
E-mail : forum-jvm@futurenet.fr

Rédacteur en chef : Jérôme Bonnet (38 09) (jerome.bonnet@futurenet.fr)
Chef de service : Axel Belliard (44 85) (axel.belliard@futurenet.fr)
Chef de rubrique Tests : Vincent Oms (34 93) (vincent.oms@futurenet.fr)
Rédacteur : Alexandre de Bourrouse (38 72) (alexandre.debourouse@futurenet.fr)

Maquette : Eric Sallé (premier rédacteur graphiste)

Secrétariat de rédaction : Juliette Zumbiehl (1^{er} SR), Maud Jardon

Directeur artistique : Nicolas Cany
Chefs de studio : Vincent Meyrier et Jean-Michel Sabatié

Ont collaboré à ce numéro : Olivier Beck, Sébastien Bigay, A. Bornibus, Denis Brusseaux, Stéphane Buret, J.-C. Daguiot, Thérèse Grandvoinet, Aymeric Lallée, M.-M. Mahieu, Damien Menuet, Benoit Moyen, Eric Narbo, Brice Ngnessan, Fabien Pellegrini, Pierre Pellizzari, Christophe Pottier, Reyda Seddiki, Sylvain Simoneau, Florian Viel

PUBLICITE :
Tél. : 01 41 27 38 38
Fax : 01 41 27 44 92
Directeur de publicité Pôle Jeux : Vincent Saulnier (44 59) (vincent.saulnier@futurenet.fr)
Directeur de publicité : Sidonie Collet (44 89) (sidonie.collet@futurenet.fr)
Chef de publicité : Benoit Mazoner (38 66) (benoit.mazoner@futurenet.fr)
Directeur de publicité hors captif : Yann de Montdidier (38 11)
Chef de publicité hors captif : Charles Antonietti (34 57)
Responsable trafic : Maguy Edouard (38 12) (maguy.edouard@futurenet.fr)
Assistante de publicité : Régine Nguyen (34 65) (regine.nguyen@futurenet.fr)

DIFFUSION :
Directrice de la diffusion : Florence Lourier
Responsable abonnements : Valérie Bardon (01 41 27 66 43)
Chef de produit vente au numéro : Aude Leborgne (01 41 27 66 03)

FABRICATION :
Directrice de la fabrication : Jacqueline Galante (jacqueline.galante@futurenet.fr)
Chargés de fabrication : Solenn De Clercq, Guillaume Launay, Alexandra Millet et Gregory Quinot

Ce numéro contient un encart abonnement inséré entre les pages 74-75 et 82-83.

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

Jeux Vidéo Magazine est une marque déposée.

Media with passion



Future France est une filiale du groupe The Future Network PLC. The Future Network PLC a pour mission de répondre aux besoins d'informations de personnes qui partagent une même passion. Notre but est de la satisfaire en créant des magazines et des sites Internet offrant une information de qualité et des conseils pour gagner du temps et de l'argent, mais aussi un réel plaisir de lecture ou de navigation. Cette stratégie simple a contribué à faire de notre entreprise l'un des groupes de presse dont la croissance est la plus forte dans le monde.



The Future Network PLC publie aujourd'hui plus de 90 magazines en France, Italie, Grande-Bretagne et aux Etats Unis, 20 sites Web et plusieurs réseaux Internet. Le Groupe accorde également une licence à 80 magazines dans 28 pays. The Future Network est une société cotée à la Bourse de Londres.

(Code : FNET)
www.thefuturenetwork.plc.co.uk

Imprimé en France
Printed in France





EMONDPOST
 LIVRAISON 24H/48H PARTOUT EN FRANCE



WWW.FL-GAMES.FR

Pour toutes informations
 contacter nous au : 01 60 16 42 32

Livraison
 Express
 sur le Monde Entier
 24H/48H
 sur la France



Le spécialiste du jeux import et de l'accessoire sur consoles!



Partenaire Game One
 la chaîne des Jeux Vidéos

Site sécurisé Banque Populaire



Playstation / PS2

Passe les jeux imports PS2 et PSTwo!!

Coque PS2 Flip-Top 19.90 €
 Swap Magic Disc 3.3+ Slide Card : 25.90 €



Passe les jeux imports PS1 sur PS2!!
 PS-X-Change 2 : 16.50 €

Passe les jeux imports PS1 sur PS2!!



Breaker Pro : 18.90 €



Manettes DualShock 2 officielles Sony
 Rouge / Noir Translucide / Noir / Blanc / Transparent / Jaune / Vert / Bleu
 Au choix : 28.50 €

Jeux Import

- PSP Midnight Club 3 US.....tel.
- PSP Ridge Racer US.....tel.
- PSP Batman Begins US.....tel.
- PSP Smart Bomb US.....tel.
- PSP The Tower of Purgatory US.....tel.
- PSP Bomberman Jap.....tel.
- PSP Coded Arms Jap.....tel.
- PSP Adventure Player Jap.....tel.



Guitare Vibrante 25.00 €



Talko No Tatsujin Tel. 25.00 €



Carte Memoire Officiel! Kenco Ps2 : 24.90 €



Action Replay MAX Evo PS1/PS2 : 49.90 €



Tapis de Danse PS1/PS2 : 18.50 €



Adaptateur Manette PS2 sur PC (usb)
 Modèle Simple : 9.90 €
 Modèle Double : 16.50 € (Compatible DDR)



PSP et Jeux dispo !!

Gamecube



Adaptateur Allume Cigare : 12.00 €



Modem ADSL 57.50 €



WaveBird Argenteé Officielle : 48.95 €



FreeLoader 1.06B 29.90 €



Carte Mémoire 251b. Non Officiel : 14.95 €



Carte Mémoire 251b. 29.90 €



Carte Mémoire 1019b. 39.90 €

Jeux Import

- DS Trauma Center Jap.....tel.
- DS Advance Wars Jap.....tel.
- DS Naruto 3 Jap.....tel.
- DS Naruto 2 Jap.....tel.
- DS Mystical Ninja feat. Goemon.....tel.
- DS Meteos US.....tel.
- DS Ultimate Brain Games US.....tel.



Power Stick Arcade : 29.95 €



Hori Digital Pad Noir ou Violet : 19.90 €



Manette Gamecube Orange, Argent ou Émeraude : 39.95 €



Rallonge Manette GC : 3.49 €



Adaptateur Manette GC : 19.90 €



Adaptateur Manette PS2 17.50 €



Manette "Ironconneuse" Resident Evil 4 : 59 €

Xbox



Pack Component Y / U / V 49 €



Manette RF sans-fil rechargeable : 49.95 €



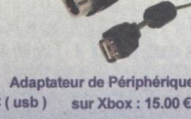
Manette Xbox Bleue ou verte Transparente : 35.00 €



Tapis de Danse 24.90 €



Adaptateur Manette Xbox sur PC (usb) sur Xbox : 15.00 €



Adaptateur de Périphériques USB !!



Coque Transparente Crystal, Bleue, Orange, Jaune 35.00 €

GameBoy Adv.



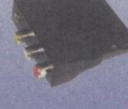
Tv Tuner SECAM GBA/SP : 69.90 €



DivX, MP3, Sur GBA/SP : 34.90 €



Appareil Photo Numérique : 49.95 €



Audio-Vidéo Adaptateur GBA : 39.90 €



Chargeur Secteur GBA SP et NDS : 6.90 €



FA linker USB + cartouche vierge (GBA / GBA SP)



Pack 64Mb : 45.00 €
 Pack 128Mb : 75.00 €
 Pack 256Mb : 95.00 €
 Pack 512Mb : 145.00 €
 Pack 1Gb : 249.00 €



SuperCard + Compact Flash : Tel.

Jeux Import

Jeux GBA, DIVX, MP3 sur Compact Flash !!
 Compatible GBA et Nintendo DS.

Espace Professionnel

Revendeurs contactez notre service professionnel :

01.60.16.04.30

Grand choix d'accessoires et de jeux imports !!

Tarifs Imbattables !!

COMMENT COMMANDER?

PAR COURRIER EN NOUS RENVOYANT LE COUPON CI-CONTRE

- PAR INTERNET : www.fl-games.fr OU info@fl-games.com

- PAR FAX : 0 60 16 19 77

- PAR TELEPHONE : 01 60 16 42 32

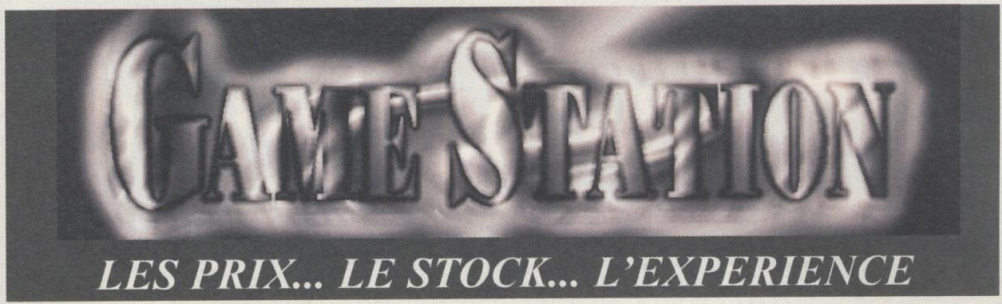
Passer commande par CB, par téléphone ou par chèques / mandats Arides par courrier à fl-games.fr BP 30 91390 Morsang sur Orge

Nom, Prénom	Telephone
Adresse	
Code Postal, Ville	

+4,50 Eur de frais de port
 Option contre remboursement! +6.10 Eur

Tous nos prix sont TTC hors frais de port. Offres dans la limite des stocks disponibles. Photos non contractuelles.

Commandez par Téléphone
01 44 52 85 85
 Commandez par Internet
www.gamestation.fr
 24h/24 et 7 jours/7 !!!
 Commandez par Courrier
 Remplissez le bon de commande en bas de page
VENEZ NOUS RENDRE VISITE !!
 61, rue de Lancry 75010 Paris
 Métro : J. Bonsergent (ligne 5)



Revendeurs
 Contactez-nous !
01 44 52 85 80

DES MILLIERS DE PRODUITS DISPONIBLES !!!!!!!



XBOX NEWS

59 € Juiced
39.99 € Animaniacs
41.49 € Mx Vs ATV
65 € Dead To Rights 2
29.99 € Metal Slug 3
29.99 € Baldur's Gate 2
29.99 € King Of Fighters 2002
59 € Delta Force
29.99 € Pro Evolution 4
59.99 € Rainbow Six Lockdown
58.99 € Moto Gp
59.99 € GTA San Andreas

LES BONS PLANS DU MOIS...

48.99 € Action Replay Max
24.99 € Freeloader 1.06 B
39 € Carte Mémoire 1019
69 € Resident Evil 4 Controller
49.90 € Adaptateur Haut Débit
26.90 € Carte Mémoire 251
49.90 € Wavebird Platinum Game Cube
29.90 € Carte Mémoire Max
34.90 € Carte Mémoire Tekken 5
48.00 € Action Replay Max
89 € Neo Geo Stick
149 € Arcade Stick Tekken 5
34.90 € Manette Officielle Ken
49.99 € 2 cartes mémoires SONY PS2
38.90 € Manette Ninja Gaiden
38.90 € Manette Xbox Bleue
38.90 € Manette Xbox Noire
38.90 € Manette Xbox Verte
38.90 € Manette Xbox Crystal
38.90 € Manette Action Replay
UMD VIDEO

PSP NEWS

59 € Coded Arms
59 € Bleach Heat
59 € Dead To Rights 2
59 € Derby Time
59 € Shutoko Battle
59 € Fifa Soccer
59 € ATV Offroad
59 € Hot Shots Golf
59 € Midnight Club 3
59 € Cable USB : 11,99 €
59 € Cable USB + Secteur : 14,99 €
59 € Batterie Officielle Sony : 59€
9,99 € Film de protection écran
12,99 € Adaptateur Chargeur Voiture
18,99 € Housse de protection
34,99 € Starter Kit (10 éléments)
16,99 € Coque Facade + 4 boîtes UMD



CONSOLE PSP = 249.99 €

Profitez de ce qui se fait de mieux en matière de console portable à un prix irrésistible !!
 La PSP fait son show chez GAME STATION !

REGLEMENT
 Carte bancaire
 N° Carte bancaire
 UUUU UUUU
 UUUU UUUU
 Date d'expiration :
 UUUU
 Signature :
 Mandat Lettre
 Chèque

BON DE COMMANDE A RETOURNER A :
GAME STATION VPC
 61, rue de Lancry 75010 PARIS
 Tél : 01 44 52 85 85 Fax : 01 42 45 66 66
 Nom : Prénom :
 Adresse :
 Ville : Code Postal : Tél :

TITRES	Console	Qté	Prix

Colissimo jeux/console : 5.50 €/9.50 €
 TNT Express jeux/console : 9.50 €/15.00 €



www.logiciel-land.fr

13ème année

CONSOLES / JEUX / ACCESSOIRES / DVD

**Votre réseau de magasins
spécialisés Jeux et DVD vidéo
neufs - occasions - vente - échange - achat**

N° 1 de l'échange



CONSOLES



JEUX



DVD



ACCESSOIRES

Toutes les marques citées sont des marques déposées

**tes jeux : tu les as fini
tes DVD : tu les connais par coeur**

**Alors viens
les ECHANGER**

pour un forfait de**

5€

nos adresses :

- 14 CAEN 1 : 30 rue de Bras 02.31.50.10.30
- 14 CAEN 2 : 45 rue Saint Jean 02.31.86.10.01
- 50 SAINT LÔ : 17 rue du Neufbourg 02.33.55.79.22
- 76 LE HAVRE : 96 rue Victor Hugo 02.35.42.07.07
- 50 CHERBOURG : 19 rue Mal Foch 02.33.78.99.00
- 14 TROUVILLE : 38 bd Fernand Moureaux 02.31.14.00.09
- 61 ALENCON : 52 rue aux sieurs 02.33.31.96.47
- 22 SAINT BRIEUC : 11 rue de Rohan 02.96.33.51.69
- 61 FLERS : 77 rue du 6 juin 02.33.31.96.47
- 14 VIRE : 31 rue Chaussée 02.31.69.03.88
- 14 FALAISE : 6 rue 9ème arrond. de Paris 02.31.20.56.30
- 50 BARNEVILLE : 8 place doct. Auvret 02.33.04.60.45
- 53 MAYENNE : 36 rue du 130 RI 02.43.03.15.14

***pour un forfait d'échange de 5€ tu
peux échanger 2 jeux de même
valeur en occasion
après acceptation du jeu à
échanger**

Dans les magasins participants

**Dans tous les magasins
Logiciel Land :**

- Le meilleur des accessoires toutes consoles
- Le meilleur des news
- Un choix dingue de jeux d'occasions XBOX, GCUBE, PS2, PS1, GBA, GBC
- Des centaines de DVD d'occasions
- Nous rachetons vos jeux, DVD et consoles à prix fort en cash ou bon d'achat

Vous avez un projet d'ouverture de magasin, nous pouvons vous y aider :

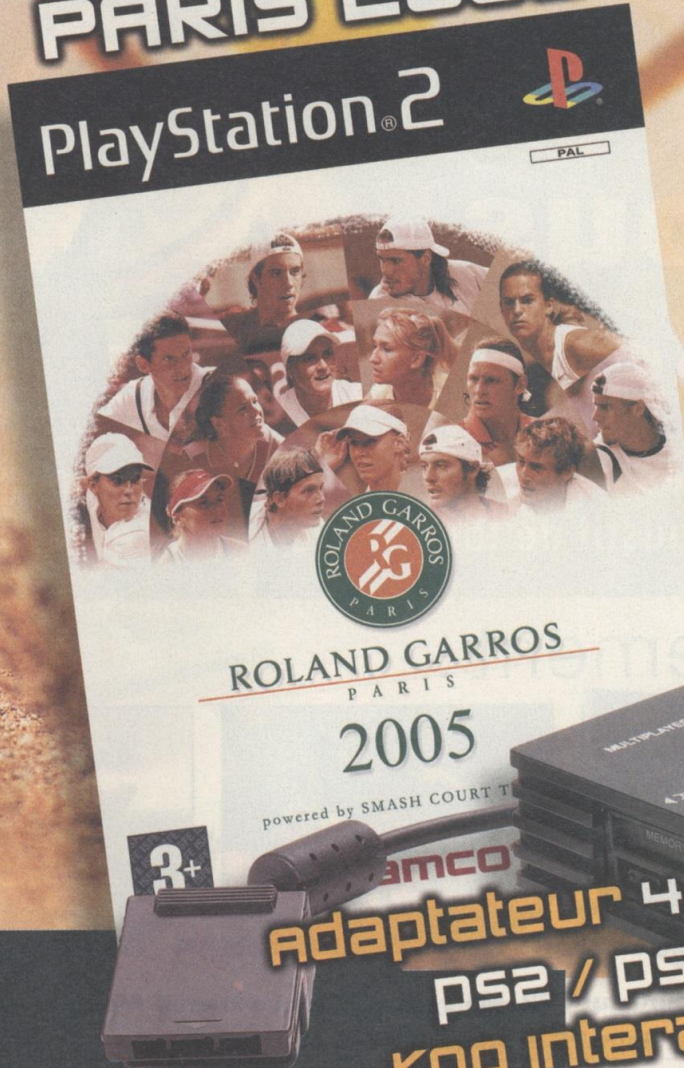
Rejoignez une enseigne spécialisée depuis 1992.

Contactez Logiciel Land développement 30 rue de bras 14000 CAEN

EXCLUSIVITÉ OTERA GAME

www.OteraGame.fr

Roland Garros PARIS 2005



54.99€ TTC

jeu + adaptateur *



*dans la limite des stocks disponibles

- 06 Cannes - 04 93 46 05 24
- 10 Nogent/Seine - **New** ouverture prochainement
- 60 Beauvais - 03 44 11 48 10
- 60 Clermont - 03 44 50 41 00 **New**
- 60 Liancourt - 03 44 28 22 35 **New**
- 75 Paris - 01 46 06 10 50
- 80 Doullens - 03 22 77 15 64
- 80 Montdidier - 03 22 78 13 91
- 80 Amiens - 03 22 71 00 24
- 86 Poitiers - 05 49 42 86 78 **New**



Si vous voulez nous rejoindre,
contactez Arnaud par mail: 2ard@wanadoo.fr

LE MOIS PROCHAIN

E3 Tous les jeux !

Après avoir fait le point sur les nouvelles consoles, nous vous donnerons un panorama exhaustif de tous les jeux présentés à l'E3.

Découvrez également :



1



2



3



4

1/ En test : *Tekken 5* et *God of War*, du très lourd sur PS2. Mais aussi le très immersif *Medal of Honor : Les Faucons de Guerre* et, évidemment, les versions PC et Xbox de *GTA San Andreas*. De quoi être KO !

2/ Pratique : vous partez en vacances et votre bel ordinateur vous manque déjà ? *JVM* vous donne toutes les ficelles pour jouer sur un PC portable : type de matériel, configurations recommandées, astuces...

3/ Reportage : vous allez rentrer dans la peau d'un joueur de *World of Warcraft*. Folie douce ou folie furieuse ? À vous de le découvrir en vivant l'étrange quotidien d'un fondu du meilleur MMORPG du moment.

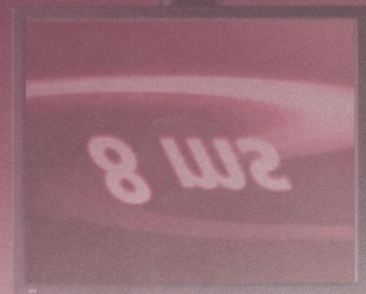
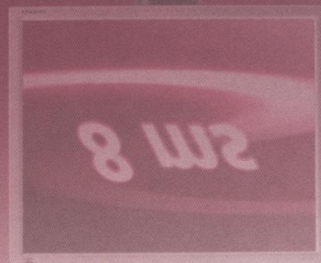
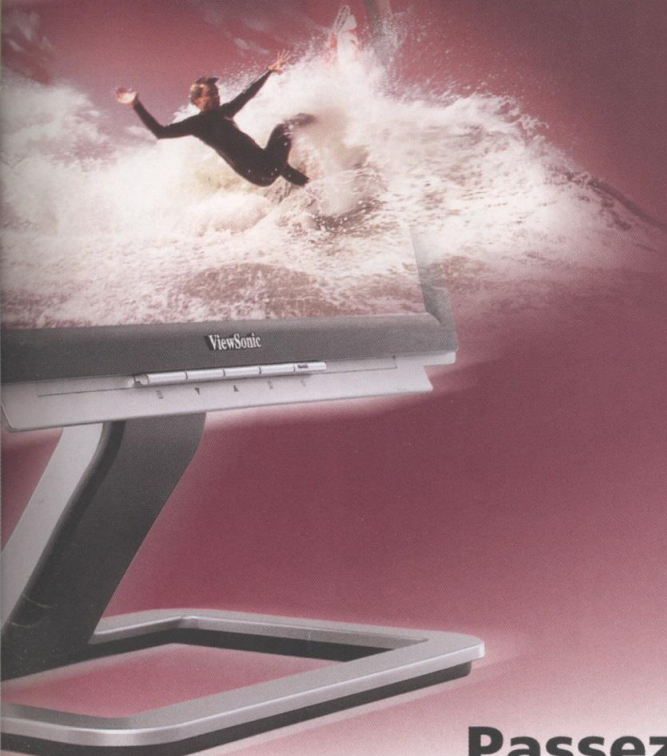
4/ Nomades : pourquoi *Nintendogs* fait un tabac au Japon ? Y a-t-il un jeu pour sauver la Gizmondo ? Faut-il attendre la GBA Micro ? La PSP va-t-elle mettre tout le monde d'accord ? Réponses le mois prochain.

Retrouvez

Jeux Vidéo Magazine n° 56

le 23 juillet 2005 en kiosque

GO XTREME



Passez la vitesse supérieure...

...Avec les nouveaux moniteurs LCD 17 et 19 pouces VP171 et VP191 au temps de réponse de 8 ms, ViewSonic vous transporte dans une autre dimension : découvrez le plaisir des vidéos et DVD rapides ou des jeux d'action les plus fous sans rémanence, et profitez d'une ergonomie idéale grâce à la fonction pivot et au réglage en hauteur.

Foncez chez votre revendeur ViewSonic le plus proche !

Pour en savoir plus sur les moniteurs LCD ultra rapides, rendez-vous sur www.fastresponsetime.com/fr

"GTA SAN ANDREAS REPRÉSENTE CE QUI SE FAIT



grand theft auto San Andreas

DISPONIBLE SUR XBOX® ET PC LE 10 JUIN

1 ETAT GIGANTESQUE • DES CENTAINES DE KILOMÈTRE D'AUTOROUTE • 3 CAPITALES : LOS SANTOS, SAN FIERRO, LAS VENTURAS • 11 VILLES • 34 ARMES • 12 CHAÎNES • 50 HUITRES • 50 SPOTS PHOTO • 6 STARS RECHERCHÉES • 8 GANGS • 100 GRAFFITIS • 7 AMMU-NATION • 12 MONTRES • DES DIZAINES DE RESTAURANTS • 11 STATIONS DE RADIO • 100 CHEVAUX DE COURSE • 34 TATOUAGES • 5X PLUS GRAND QUE VICE CITY • 6 PETITES COPINES • 2 TRIATHLONS • UNE MONTAGNE DE 800 MÈTRES

WWW.SANANDREAS-LEJEU.COM

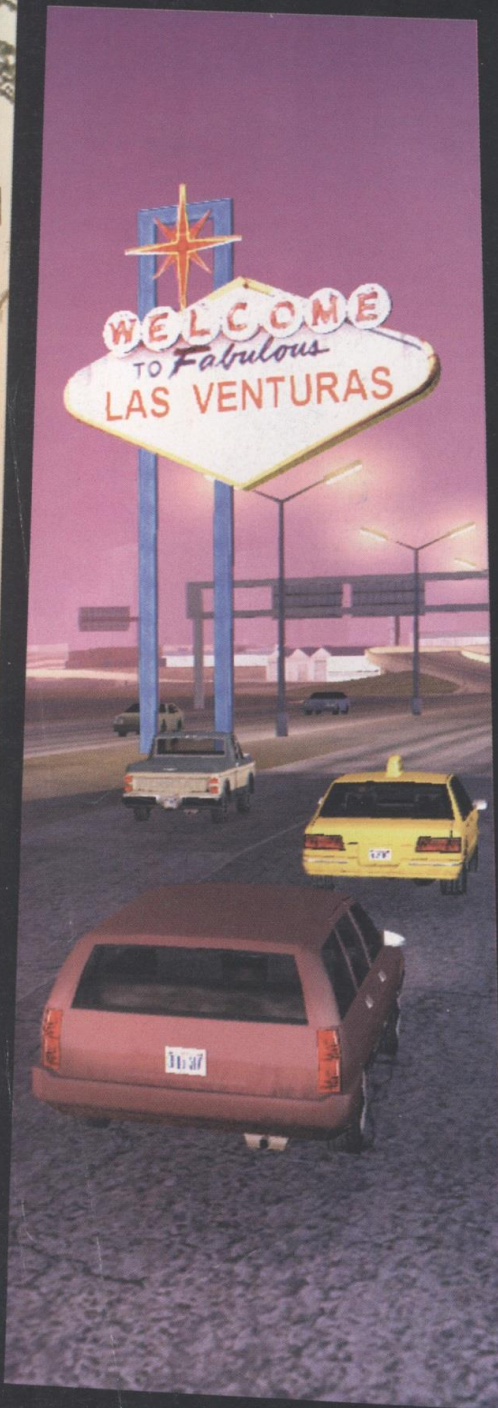
B.D. DISPONIBLE CHEZ INTERSCOPE RECORDS



© 2004 Rockstar Games, Inc. Grand Theft Auto: San Andreas, le logo Grand Theft Auto, Rockstar Games et le logo R sont des marques commerciales et/ou des marques commerciales déposées de Take-Two Interactive Software, Rockstar Games et Rockstar North sont des filiales de Take-Two Interactive Software, Inc. Microsoft, Xbox et les logos Xbox sont des marques commerciales déposées de Microsoft Corporation aux États-Unis d'Amérique et/ou dans les autres pays et sous licence Microsoft. Toutes les autres marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Tous droits réservés.

DE PLUS COMPLET ET IMMERSIF À CE JOUR."

- THE SOURCE



5 GYMNASES • 187 VÉHICULES • 6 JEUX DE HASARD • 33 COIFFURES • 7 MAGASINS • 10 DJS • 65 CHEMISES •
DES HECTARES DE CAMPAGNE • 44 PANTALONS • 2 ARMES SIMULTANÉES • 37 PAIRES DE CHAUSSURES • 70 SAUTS UNIQUES • 17 PAIRES
DE LUNETTES DE SOLEIL • 56 CHAPEAUX • 155 PISTES AUDIO • PLUS D'UN MILLION DE POSSIBILITÉS VESTIMENTAIRES •
ET PLEIN D'AUTRE CHOSE ENCORE... 100 % ACTION • BIENVENUE À SAN ANDREAS



DESTROY ALL HUMANS!

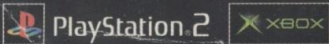
AMÈNE MOI À
TON CHEF !!

MEUH ?

UN PAS DE GÉANT SUR L'HUMANITÉ!



INVASION IMMINENTE...
WWW.DESTROYALLHUMANSGAME.COM



This use of rights is licensed by Pandemic Studios, LLC. Pandemic and the Pandemic logo are trademarks registered by Pandemic Studios, LLC. All other trademarks and registered trademarks are the property of their respective owners. Microsoft, Xbox and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries and are used under license from Microsoft. All other trademarks, logos and copyrights are the property of their respective owners.