

ACTU & SOLUCES 64

ACTU & SOLUCES 64

NINTENDO 64 - GAMECUBE - GAME BOY GB - GAME BOY ADVANCE

100%
NINTENDO

Turok 3

plus vorace
que jamais sur N64

Mario Tennis

le jeu de tennis le plus
fun à ce jour

Mario Story

L'ultime soft de la N64

Dossier

Tout savoir sur
GameCube

TOUJOURS
LES PREMIERS
SUR L'ACTUALITÉ
NINTENDO 64



AIDYN CHRONICLES POLA



OSWELL CONSPIRACY

Carrito 10,00 € Belgique 2,80 Ffr, Suisse 4,65 Ffr, Martinique-Guyane-Guyane 25 F
L 9601 - 5 - 35,00 F - RD



LE MAG 100% RPG

réservé aux passionnés de *RPG, Survival* *Horror et Manga*

Gameplay

Playstation 1 & 2, PC, Dreamcast, X-Box
Gamecube, Portables

Octobre/mi-novembre - volume C - Bimestriel



Création 11/06 5 rue de la République 93014 St Denis (93) France. Maitre de la Revue: Christophe GARNIER



Chrono Cross
Suikoden 2
Animation
Exclusif
Dossier Enix

Le test complet de la version US
Un RPG de folie en français
Dossier Escaflowne & Jin-Roh
Le test de Dino Crisis 2
Avec les tests de Valkyrie Profile (US),
Dragon Quest VII (jap)

EN VENTE ACTUELLEMENT

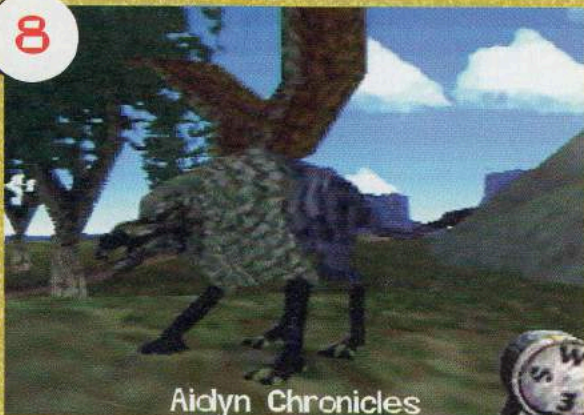


Le moins que l'on puisse dire, c'est que la sortie de Actu et Soluce 64 vous a tous plu. Les nombreuses lettres que nous avons reçues nous ont vraiment fait plaisir. C'est pourquoi c'est avec une grande joie que je me jette dans cette deuxième mouture afin de vous faire connaître les dernières infos. Les jeux sur N 64 se portent assez bien, même si les meilleurs sont à venir. Mais la future sortie de la Game Cube fait planer une légère ombre au-dessus de nos têtes. Bien sûr, c'est toujours Nintendo (en plus puissant), mais les fans de la N 64 n'ont pas envie de lâcher l'affaire, et on les comprend. Il n'y a évidemment pas que des bonnes nouvelles, comme par exemple l'annonce de l'annulation de Résident Evil 0. Rassurez-vous tout de même, il verra le jour sur Game Cube. Des jeux sont annulés, d'autres arrivent, la vie quoi. Même si les deux versions auraient été les bienvenues. Quoi qu'il en soit, elle est toujours là, nous aussi, et vous aussi. En espérant que ce deuxième volet saura vous faire patienter. WM, le roi des soluces, s'est tapé Turok 3 en long, en large et en travers, rien que pour vous, et la série des tests devrait faire plaisir à tout le monde. Voilà, on se revoit dans deux mois, je sais, c'est long, mais d'ici là, de bonnes nouvelles seront arrivées. Ah oui, je vous ai fait un dossier sur la Game Cube. À plus.

Dolph, rédacteur en chef

Actu 64

8



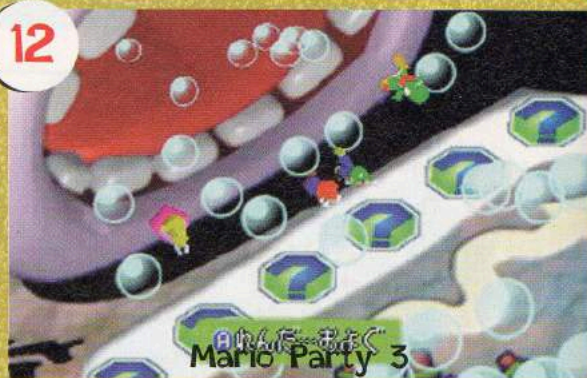
Aidyn Chronicles

10



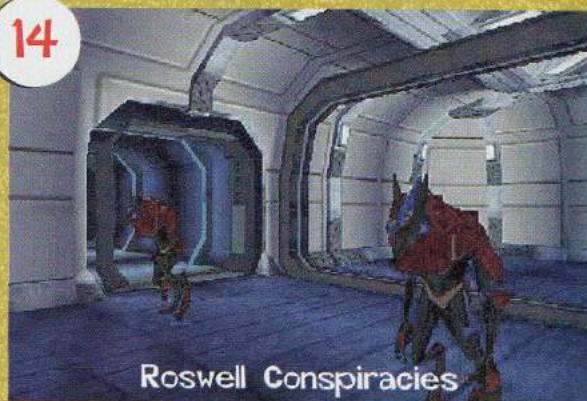
Doraemon

12



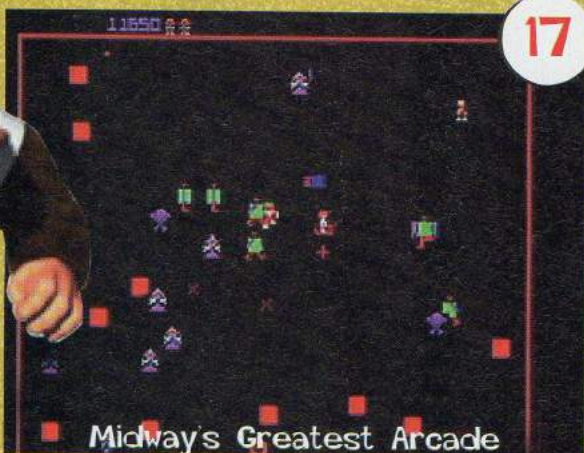
Mario Party 3

14



Roswell Conspiracies

17



Midway's Greatest Arcade

16



Mega Man

20



Nightmare Creatures 2

23



Polaris Sno Cross

24



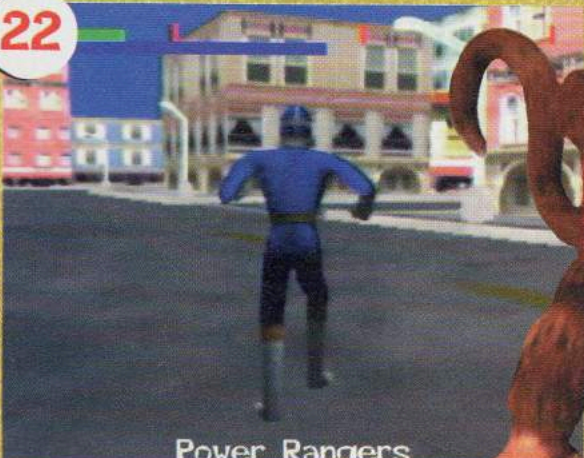
Scooby Doo

25



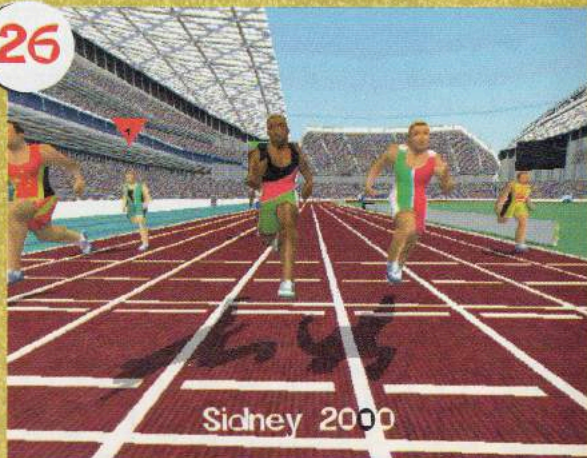
Sin & punishment

22



Power Rangers

26



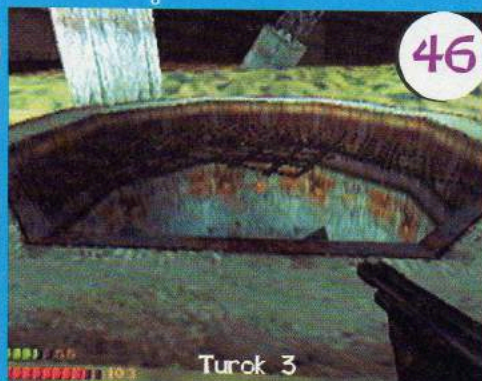
Sidney 2000

Les Tests



40

Mario Story



46

Turok 3



52

Mario Tennis



56

Hydro Thunder



60

ISS



62

Taz

26

Dossier Soluce

54

Game & Watch



Turok 3

26

Dossier Soluce

Game Cube



Soluce

Winback

80



3 ter rue d'Arsonval
75015 - Paris
TEL : 01.40.64.06.60
FAX : 01.40.64.06.59

Directeur Général
Responsable artistique
Franck CHEMLA
Directeur
de la publication
Jean Marc CHEMLA

Rédacteur en chef
Cyril FERMENT
Maquettiste
Franck CHEMLA & Fred
Directeur commercial et de la publicité
Laurent AMAR

Pigistes
Stephane, PA., Ben
Service Abonnement
01.43.22.00.35
IMPRESSION
Magnum
ISSN
En cours
Distribution
MLP



Ok, c'est parti pour un deuxième edito. Certaines des lettres ne devraient même pas être dedans. Mais pour l'information des autres joueurs et par respect (tout de même) de ceux qui les écrivent je les mets tout de même. Eh oui, vous verrez, il y a encore pas mal de préjugés. Mais peu importe, de toutes façons, nous sommes heureux de voir tant de lettres arriver à notre rédaction. Continuez à envoyer vos missives et surtout les dessins. Vous êtes doués. Sur ce je vous laisse en espérant que certains mots vous feront voir les jeux vidéos sous un autre angle, du moins je l'espère.

Dolph

Envoyez votre courrier à :

Mon dolph adoré
ACTU & SOLUCES 64
3 ter rue d'Arsonval
75015 Paris

N'importe quoi

Salut au nouveau né» Actu et soluce 64 « et à tous les défenseurs de Nintendo.
Salut les gars !

Tout d'abord, nous sommes très heureux de redécouvrir un mag exclusivement Nintendo et une partie de l'équipe de Game Play 64.

Merci mais première faute, l'équipe de ce nouveau mag n'est pas la même, désolé.

Mais notre attention fut également attirée par la découverte d'éléments étonnants et même inacceptables. En effet, dans le test de Perfect Dark, la note globale est injustifiable. Il aurait largement mérité 98 %, notamment par rapport à la note des autres jeux (Track & Field : 95 % et surtout Win Back 96 %). Non seulement pour ses graphismes (98 %, difficile de faire mieux sur une console de cette puissance) mais aussi son fun et ses effets sonores (Maniabilité « Perfect » = 100%) puisqu'il est impossible de faire mieux. Et les bruitages sont tout simplement excellents : 97 %.

Putain, en lisant ta lettre j'ai l'impression d'être dans un cours de Maths. Alors, deuxième erreur. D'une, un avis, c'est un avis, ok. Toi tu considères que ce n'est pas juste par rapport à Win Back, et quelque part tu n'as pas tort. Goldeney se fait exploser par Perfect Dark, c'est clair,

mais c'est un jeu du même style. Par contre, pour Win Back, c'est différent. Le seul jeu du genre est Hybrid Heaven, un ratage complet. C'est pourquoi il a eu une telle note, non pas parce qu'il est plus abouti techniquement, mais parce qu'il est le seul représentant du genre, c'est tout.

Mais aussi pour les incroyables et généralisimes modes mulla joueurs qui s'instaurent tout bêtement comme les meilleurs jamais créés dans un doom like pour console.

Certes, mais faits une phrase plus courte tu t'embrouilles.

Et en plus, ce jeu magnifique est sur notre bonne vieille N 64, ce qui encore une fois fermera le clapet à ces soi-disant gamers que sont les fans de Sony. Et ajoute un excellent jeu qui ne sera jamais égalé par Sony dans la désormais très longue liste que forment par exemple : Super Mario, Goldeney, Mario Kart etc etc.

Ok, alors là tu deviens ridicule. D'une, qui es-tu pour dire que les fans de Sony ne sont pas des joueurs hein ? Tu en es un toi ? Parce que si tu étais vraiment un joueur, tu saurais que chaque machine à ses titres Et Sony est la seule machine à avoir tant de titres. Nintendo, c'est Nintendo, pareil pour Sony, mais ne parle pas comme ça, parce que là, tout le monde va se foutre de ta gueule. De plus, quand tu dis que Perfect Dark ne sera jamais égalé, t'es pas sorti depuis longtemps. The World Is Not Enough sur Play détruit tout, on y a joué. Après sur Game Cube se sera autre chose, mais pour le moment, même si le fun est toujours présent, et que cette console est notre préférée, elle tire la langue. Ne te voile pas la face, ou regarde les autres jeux sur les autres supports. Ce n'est pas pour rien que Nintendo sort des 128 Bits, réfléchis un peu.

J'espère que ces nombreuses remarques parviendront jusqu'à vous et que des modifications seront faites pour rendre ce magazine Perfect.

La perfection n'existe pas, mon pote, dans aucun domaine.

Et maudit soient les pauvres possesseurs de Playstation qui ne pourront jamais goûter aux joies d'un jeu totalement immergeant. Ahahahahaha.....

Tu vois, le N 64 est ma console préférée. Mais pour répondre à une telle connerie, je n'ai que cela à dire. Playstation : Soul Reaver, FF8, FF7, FF9, Soul Blade, GT, iss, Tomb Raider, Resident Evil, etc etc etc ouhouhouhouch.....

Patrick et Jérôme : 2 Joueurs qui aiment le fun (Nintendo) et non pas le fric (Sony).

Dolph, rédacteur en chef, qui en a marre de ces intox à deux balles et de cette non-objectivité. Quand vous aurez compris qu'il faut plusieurs consoles avec plusieurs styles pour faire avancer le monde vidéo ludique, vous aurez tout compris. Mais visiblement c'est pas demain la veille.

Bonjourrrrrrs

Salut à toute l'équipe, je m'appelle Ludovic et j'ai quatorze ans.

Allez, tous en cœur, comme dans les réunions pour les alcooliques anonymes : «Booonnnjouuur Ludoviiiiiiiiic !»

Je vous écris pour vous dire deux ou trois petites choses sur notre console préférée. Tout d'abord, j'aimerais savoir si la nouvelle console de Nintendo mettra autant de temps à sortir des jeux qu'elle l'a fait sur N 64.

Voilà pour une fois une question

maligne. Bon, pour tout te dire, le problème de la N 64, c'est tout simplement la programmation. Cette dernière en a sous le capot, mais il est trop difficile de sortir des softs convenables dessus, sauf les gros développeurs qui ont les moyens. Le support cartouche c'est bien, mais il faut vivre avec son temps... C'est pourquoi la firme a changé sa façon de voir les choses. Ils se sont mis au CD, et ce n'est que bon pour nous. Cela prouve qu'ils ont bien compris qu'il y a eu de très gros blêmes. Maintenant, avec une telle politique, je ne pense pas qu'il faudra attendre des lustres, on verra si cela va le faire.

La Game Cube sera-elle plus puissante que la Play 2 ?

On s'en fout, ce qui fait une console, c'est les softs dessus. Et en matière de softs, Nintendo n'a plus de preuve à faire, mais pour te répondre, je dirais que oui.

Y aura-t-il un Goldeneye sur la 128 Bits ?

Oui très certainement, c'est même certain.

Pour finir j'aimerais savoir si votre mag va devenir mensuel.

Pas pour le moment, les infos sont trop peu nombreuses. Mais rassure-toi, nous serons toujours là pour vous.

Salut et bonne continuation.

Salut mon pote.

Ludo, fan de Nintendo

Erreur !

Salut Nintendo

Salut, nous, ce n'est pas Nintendo, mais c'est pas grave, ça fait tout de même plaisir.

Je m'appelle Ludovic Soreau et je suis heureux de l'évolution des jeux sur N 64. Par contre, je voudrais savoir si vous pourriez créer 1 ou plusieurs jeux orientés plus multiplayer comme Conuter-Strike qui ne possède pas de campagne solo.

Nous on veut bien, mais nous sommes juste des testeurs, désolés.

Vous créez des niveaux réalistes du genre : base militaire, entrepôts désaffectés, maisons abandonnées, et rajoutez des armes (réalistes aussi). Du genre fusil d'assaut, fusil à pompe, AK 47 et MP5 du fabricant

HK etc.

Tu n'es pas très au courant du monde du jeu, mais en matière d'armement tu es très fort, tu lis Cible tous les mois toi, non.

Il faut aussi un contexte : faites deux équipes, d'au moins quatre joueurs simultanés. Terroristes contre terroristes. Les anti-terroristes doivent être habillés comme des anti-terroristes, pas comme des mecs de l'an 3000 et les terroristes aussi. Faites de beaux graphismes, quitte à utiliser l'expansion Pack. Faites des graphismes comme Perfect Dark. Voilà, j'ai fini.

Un fan de Zelda

Bonjour à toute l'équipe d'Actu et Soluce 64

Le premier numéro était génial sur plusieurs points

Merci, merci

Les nombreuses previews sont réservées à la Nintendo 64, les tests gigantesques (ex : Perfect Dark) et le dossier à la Dolphin.

Bon, maintenant parlons jeux. Dans un premier temps, Zelda Majora's Mask, combien y aura-t-il de fameux masques ?

Il faut attendre la fin du jeu pour avoir la réponse.

En quoi pourra-t-on se transformer ?

En créature marine, en boule dévastatrice etc... Fait le jeu, c'est plus simple, de plus, comme tu le sais peut-être, la version ricaine est présente.

J'espère que l'aventure sera plus longue et plus compliquée que la précédente.

Il faut voir, ce n'est pas vraiment une question, c'est plutôt un souhait.

Car les boss du premier sont trop simples à tuer.

Ce n'est pas l'avis de tout le monde.

Ensuite, parlons de Dinosauire planète, le titre qui fera de l'ombre à Link

Ça c'est toi qui le dit, tout le monde y trouvera son compte, c'est tout.

Quelle sera sa date de sortie ?

Wait and see, nous sommes comme toi pas de date fixe.

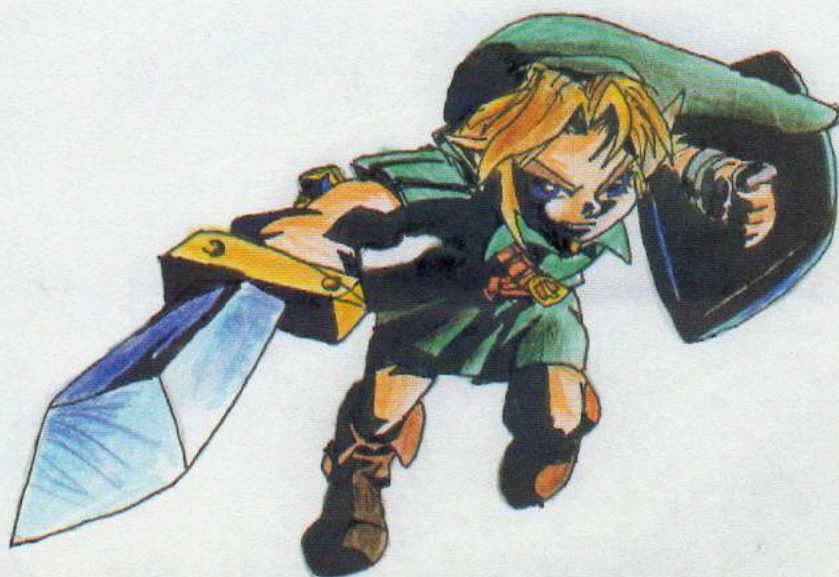
J'aurais également une petite astuce à vous demander pour Zelda ocarina of time. Comment battons nous le marathonnier ?

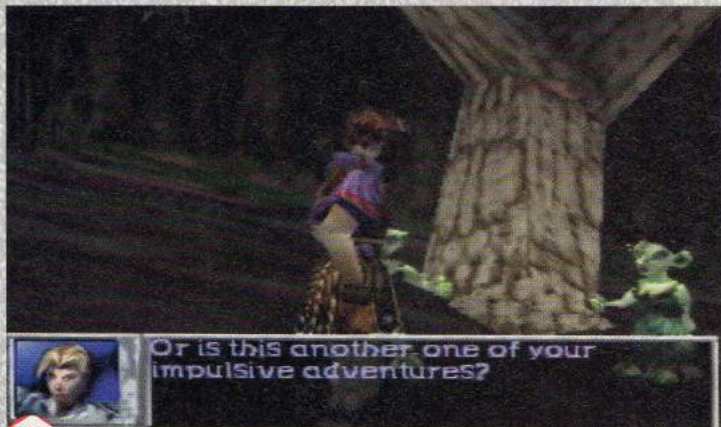
Il suffit de prendre les meilleurs raccourcis ou de monter sur Epona. Ce n'est pas possible de donner de tels renseignements sur du papier. Mais rassure toi, c'est très possible. De plus, je croyais qu'il était trop simple, pas assez visiblement.

Je vous laisse, et bonne continuation, et rendez-vous en Novembre ou Décembre pour Zelda.

Pas de problème. Désolé également si ta lettre n'est pas publiée en entier. D'une, c'est un problème de place, et de deux, certaines de tes questions sont sans cesse posées. Allez courage.

Fariot 93





Les dialogues seront très importants. Normal, c'est un RPG.



Tous les persos seront visibles à l'écran. Il sera donc possible de voir leur évolution en temps réel.

AidynCrhonicle

Un des premiers RPG

Il est clair que même si Zelda est un titre magnifique, la N 64 pêche un peu par son manque de soft dans le genre. Mais c'est une chose qui va être en partie résolue grâce à la sortie de ce soft. THQ et H2O se sont associés pour donner naissance à un nouveau RPG. Je dis nouveau, car, même si Zelda est plus orienté action, il est dans la même classe. Bref, ce jeu est là pour donner la réplique à Link. A la manière d'un Final Fantasy sur play, les combats se dérouleront au tour à tour. Plusieurs sorts élémentaires seront proposés, feu, terre, eau, et vent. Dix persos seront également jouables lors de votre quête qui



La fuite est parfois la seule chance de survie.



Plusieurs lieux vous accueilleront, forêts, plages,

s'annonce assez longue. Normal pour un RPG. Pour ce qui est de la recherche et des blablas, les gens que vous rencontrerez seront très importants. Il faudra bien faire attention à vos réponses. Car une mauvaise réponse pourrait être synonyme de mort pour vous. De plus, comme dans les aventures de Link, le jour et la nuit seront gérés en temps réel. Certaines des actions ne seront pas envi-





Voici une des créatures que vous rencontrerez au coin des bois.

sageables la nuit ou inversement, ce qui donnera une toute autre dimension au soft. Au niveau des graphismes, nous devrions être devant un résultat aussi concluant que pour notre ami Link. Chris Klug, que peu de gens connaissent, sera un des créateurs du jeu. Ce dernier était à l'époque un des responsables des jeux de plateau Dragon Quest. Vous l'aurez compris, les dernières années

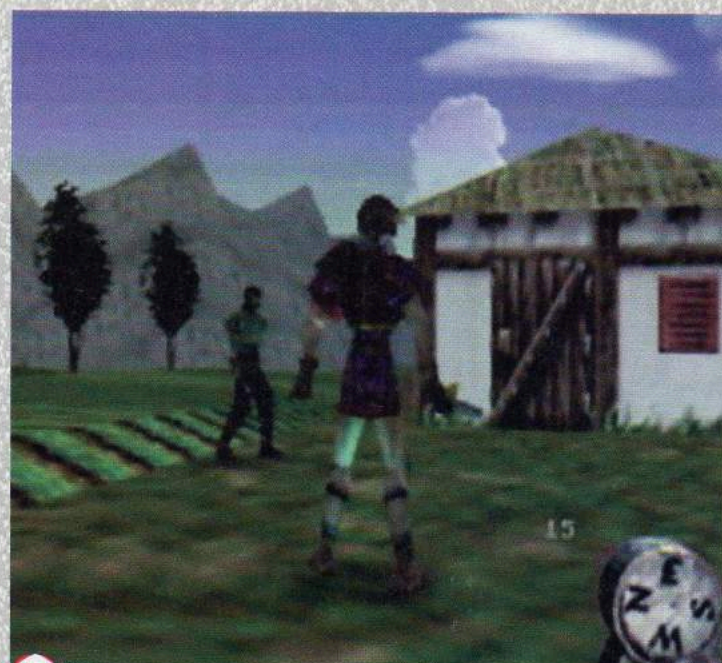
de la N 64 sont très ambitieuses, notamment en matière de RPG, alors patience.

Dolph

Conception : H2o

Distribution : THQ

Date de sortie : Décembre 2000



Mais c'est la Petite Maison dans la Prairie !



Les personnages ne sont pas encore finalisés.



Le perso a l'air assez charismatique, mais sera-t-il brave.

Dance Dance Revolution

Et maintenant ils dansent

Quand Konami est vraiment inspiré, il plagie Bust A Groove, selon le même principe que le jeu que je viens de citer. Le but est d'effectuer des figures de danse en appuyant en rythme sur les touches qui apparaissent

à l'écran. Vous pouvez incarner un des célèbres personnages de Disney tels que Mickey Mouse, Minnie Mouse et Tic et tac. Pour la petite histoire, Konami a décroché la licence de Disney et, voulant faire un jeu assez



↑ Gardez le rythme



↑ Minnie en pleine forme

fun, ils ont décidé de faire un clone de Bust A Groove. Bust A Groove est vraiment un très bon jeu de danse qui en plus a une diversité de joueurs, des plus jeunes aux plus vieux. La gent féminine a été aussi conquise par le principe assez cool. Bon, le graphisme de Dance Dance Revolution n'est pas trop laid et bien coloré et question animation ça a l'air de bien bouger sur les séquences vidéo que nous

avons pu voir. J'espère que la durée de vie du jeu va être longue, avec de nombreuses options et de nombreux personnages.

WM

Conception : Konami
Distribution : Konami
Date de sortie : NC

Doraemon 2

Quand le chat n'est pas là, les souris dansent !



↑ Action ça tourne



↑ On joue à la pétanque !



↑ les persos sont trop carrés

Le très célèbre chat du dessin animé Doraemon débarque sur N64 dans un petit jeu de plateforme mélangé avec Action/RPG. Vous pourrez changer de personnage en cours de jeu, et sur votre route, des énigmes simples tenteront de barrer votre progression. De nombreux objets devront être collectés et vous serez confrontés aux mystères des gems qui apparaissent dans le monde du chat bleu (eh oui, le chat a bien un pelage bleu, je ne connais pas les goûts personnels des dessinateurs, mais ils sont vraiment bizarres ses Japonais !). Comme dans Zelda Ocarina Of Time sur N64, il y aura une ges-

tion du jour et de la nuit. Le jeu mettra en avant le travail d'équipe des personnages, ils devront, en effet, collaborer pour débloquent les énigmes. Plus de 60 objets secrets sont à découvrir. Graphiquement Doraemon semble tenir ses promesses. Coloré et sympathique. Mais je le trouve encore un peu trop rectangulaire.

WM

Concepteur : EPOCH
Distributeur : EPOCH
Date de sortie : NC

C'est bien parti

Nous ne savons pas encore tous les noms, mais pas moins d'une vingtaine de développeurs de talents semblent vouloir développer sur Game Cube. C'est une très très bonne nouvelle, mais personne n'en doutait. Par contre, l'annonce de la venue de Konami et de Square soft, avec notamment FFX, ne va pas faire plaisir à tout le monde, tant pis.

Infogrammes plus fort que Titus ?

Ça on ne le sait pas encore, ce qui est certain c'est qu'ils vont tout faire pour réparer les fautes de Titus. Rappelez-vous Superman, cette version catastrophe sur N64. Et bien l'homme de la rue et des airs revient (ou plutôt va venir sur GC et GBA). Il est certain que ces deux moutures semblent vouloir donner un nouveau souffle au super héros. Allez, pas de panique, cette fois-ci se sera la bonne.

Les Pokemons se mettent à la page

Certains d'entre vous le savent déjà peut-être, mais un comics sur la vie des Pokemons est sur notre planète terre. Une version anglaise à partir de la japonaise est dispo dans certains journaux. Si vous voulez vous en procurer un exemplaire, il faudra aller voir du côté du Washington Post, du Chicago Tribune ou encore du Seattle Times. Reste à savoir si vous comprenez l'anglais.

Mew chez Mc Do

Voilà une news pour tous les fans de Pokemons. En effet, depuis le 20 Septembre, les joueurs vont pouvoir faire l'acquisition du véritable Mew en se rendant dans un des Mc Do près de chez eux. Pour ce faire, c'est très simple. Il suffira d'être tiré au sort, et d'envoyer les cartouches. Ensuite, les heureux gagnants (3000 en tout et pour tout) auront la joie de voir sur la cartouche tant convoitée Mew dans sa version officielle. Eh oui, le 151 Pokemon est à ce prix.

Croisons les doigts



Kceo a annoncé que l'adaptation d'un ISS sur Game Cube est fortement envisageable. Seulement voilà, les développeurs de chez Konami n'ont pas encore la borne de développement. Il va falloir attendre encore un peu,

mais la conversion devrait se faire. Il n'y a pas de raison pour qu'une des consoles les plus puissantes du monde n'ait pas le meilleur jeu de Foot sur terre.

La preuve

Histoire de faire taire une fois pour toute les mauvaises langues, voici les classements des meilleurs jeux aux Etats-Unis, toutes consoles confondues. Regardez qui est en tête, regardez.

- 1-Mario Tennis N 64
- 2-Madden NFL 2001 PSX et UFC sur Dreamcast.
- 4-Spider Man PSX
- 5-Sega GT DC
- 6-Chrono Cross PSX
- 7-GT 2 PSX
- 8-Star Wars Episode 1 : Racer N 64
- 9-NFL Game Day 2001 PSX
- 10-Pokemon Jaune (GBC)

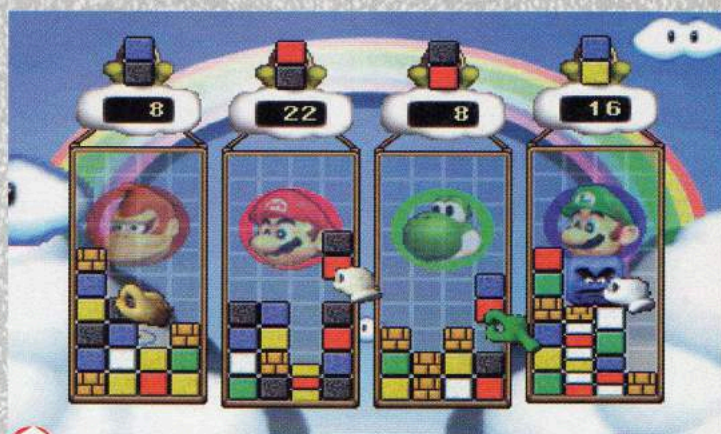
Mario Kart plus fort que jamais



Les jeux GBA ont particulièrement fait impression lors du dernier ETCS à Londres. Et plus précisément Mario Kart sur la portable 32 Bits. Meilleur jeu présenté au salon, meilleur jeu sur console portable et meilleur jeu en mode multi-joueurs. Il est clair que la possibilité de jouer à quatre simultanément a mis une grosse claque à tout le monde. Ils sont forts tout de même !



T DE LIANE EN LIANE, LE TOUT SUR ÉCRAN SPLITTÉ. UNE COURSE OÙ LA DEXTÉRITÉ EST DE MISE.



T UNE SORTE DE TETRIS, EN PLUS FUN, CROYEZ-MOI.

Mario Party 3

De plus en plus Fun



T VIVEMENT SA SORTIE.

Avec le succès qu'ont connu les deux premiers épisodes, il est clair que Nintendo ne voulait pas louper le coche sur ce coup-là. Et c'est dans un troisième opus que revient la famille Nintendo. Bon pour ce qui est de la technique, c'est du pareil au même, du moins au premier coup d'œil. Car quand on voit le soft tourner, on se rend vite compte de la qualité du titre. C'est très beau, mais surtout très très bien animé. Tous les persos sont présents : Mario, Luigi, Donkey, Peach etc etc. Sans oublier Waluigi. Mais c'est une fois le pad en main et la fiche technique sous les yeux que l'on



T ADMIREZ LA FINESSE DES DÉCORS : DU BON BOULOT. DE PLUS, CETTE VERSION N'EST PAS DÉFINITIVE.

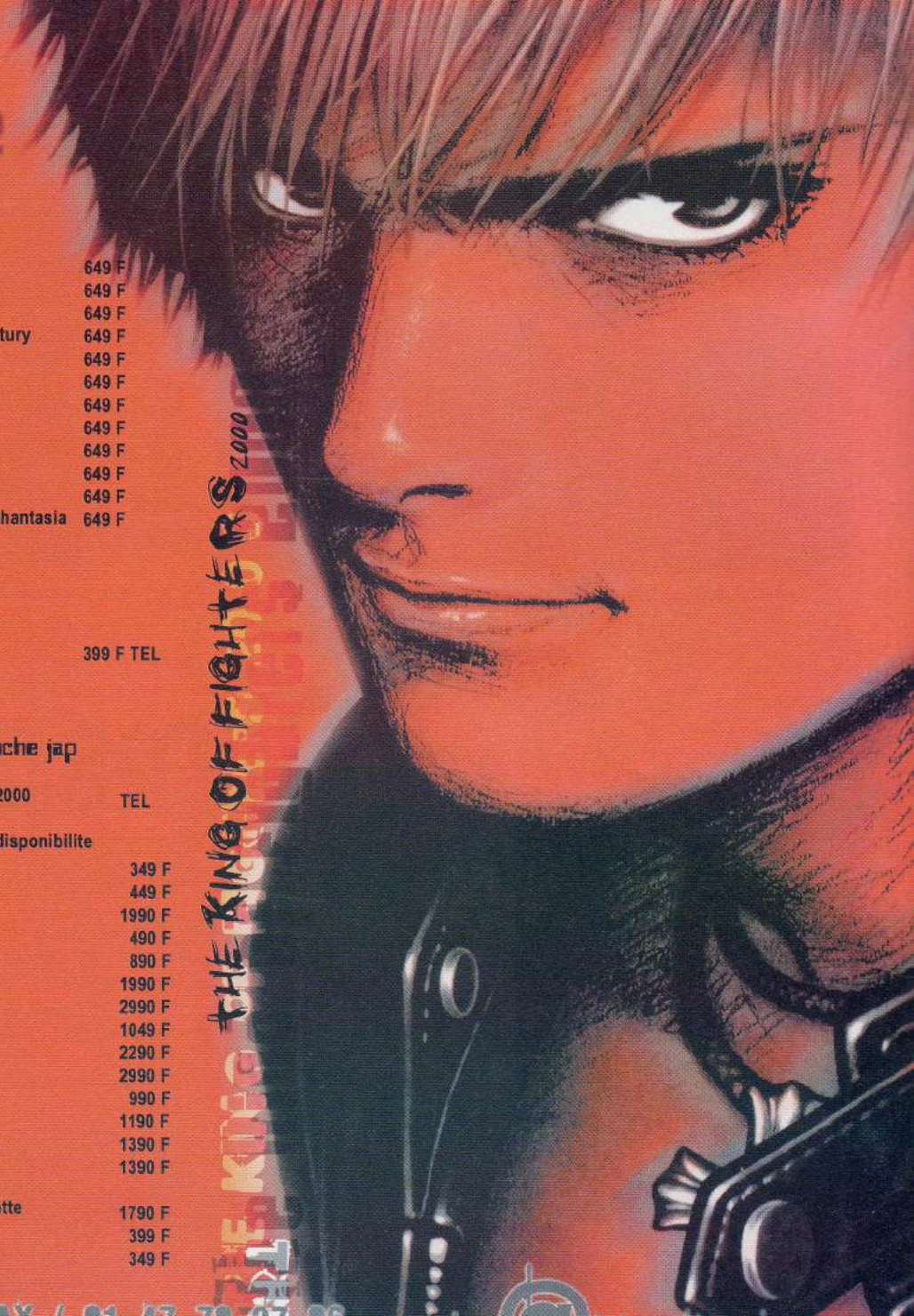
se rend compte du travail fourni. 70 Mini-jeux vous attendront, de toutes les sortes, et avec des niveaux de difficultés plus ou moins corsés. Vous pourrez ainsi jouer à des jeux où seul le hasard sera juge, ou dans le cas contraire à une course de cheval. Comme pour un Track & Field, il faudra alors appuyer sur A et B pour faire avancer votre monture. La durée de vie de Mario Party 3 sera sans aucun doute une des plus grosses à l'heure actuelle. Une multitude de jeux, mais surtout un mode quatre joueurs. Il suffit de voir les différentes vidéos pour se rendre compte de l'écart entre ce troisième volet et le premier, plus beau, plus complet, plus fun. Par contre, sa sortie n'est pas prévue avant 2001, et on ne sait pas quel mois. On verra bien.

Dolph

Conception : Hudson
Distribution : Nintendo
Date de sortie : 2001

SUNRISE

IMPORT



THE KING OF FIGHTERS 2000

Playstation jap

Dragon quest VI	649 F
Bealphareth	499 F
Winning eleven 2000	499 F
Street boarders 2	499 F
Final fantasy IX	649 F
Metal slug X	499 F
Dance dancz revol.3rd mix	399 F
Olympic 2000	449 F
Mister driller	449 F
Elder gate	499 F
Super robot taisen alpha	649 F
Breath of fire IV	549 F
Raycrisis	499 F
Wild arms 2	449 F
Legend of dragon	399 F
Tenchu shinobi gaisen	299 F
Beatmania	199 F
Gungage	199 F
Star ixiom	249 F
Waiken 2	249 F
Popolocrois 2	399 F
etc....	

Playstation 2

Ring of red	649 F
Gun parade march	649 F
Wild wild racing	649 F
At the end of the century	649 F
Go go golf 2000	649 F
Gambarre japan	649 F
Gungriffon blaze	649 F
Surfoid	649 F
Koushiden 2000	649 F
Orfen	649 F
Armored core 2	649 F
Reiselied ephemral phantasia	649 F
etc...	

Neo geo cd jap

FATAL FURY IV	399 F TEL
Mark of the wolves	

Neo geo cartouche jap

KING OF FIGHTERS 2000	TEL
Prix variables selon disponibilite	
Art of fighting 1	349 F
Art of fighting 2	449 F
Art of fighting 3	1990 F
Samourai spirit 2	490 F
Samourai spirit 3	890 F
Samourai spirit 4	1990 F
Metal slug 3	2990 F
Last blade	1049 F
Last blade 2	2290 F
Pulstar	2990 F
Real bout	990 F
Real bout special	1190 F
Real bout 2	1390 F
Sonic wings 3	1390 F
Console jap + 1 manette	1790 F
Memory card	399 F
Stick original	349 F

Playstation us

Chronocross	449 F
Countdown vampires	TEL
Valkyrie profile	TEL
Parasite eve 2	TEL
Dino crisis 2	TEL
Tenshu 2	399 F
Koudelka	449 F
Lunar eternal blue	499 F
Vanguard bandit	449 F
Kof 99	399 F
Countdown vampires	399 F
Legend of dragoon	449 F
Legend of mana	449 F
Wild arms 2	449 F
Vagrant story	449 F
Nightmare creatures 2	399 F
Saga frontier 2	399 F
Runabout 2	399 F
etc...	

TEL / 01 47 70 27 04 / 44 FAX / 01 47 70 27 06 commande@sunrise-import.com

WWW.sunrise-import.com
 TEL 01 47 70 27 04 / 44
 FAX 01 47 70 27 06

Neo geo pocket color jap

Gals fighter	349 F
Pocket tennis	249 F
Last blade	349 F
Console ngp mini	599 F
etc...	

Autres

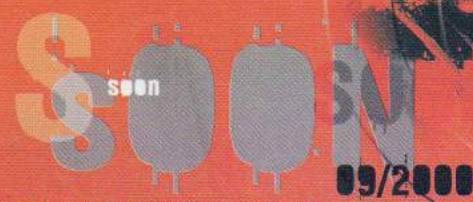
Nec card, PC FX, accessoires	
Megadrive jap	
Super famicom	
Wonderswan	
Console duo R	1600 F
Turbo GT + 4 jeux	1690 F

Neo geo pocket color officielle

SNK vs capcom	269 F
---------------	-------

Neo geo pocket color us

Sonic	349 F
Metal slug 2	349 F
Fatal fury 1	349 F
Dark arms	349 F
etc...	



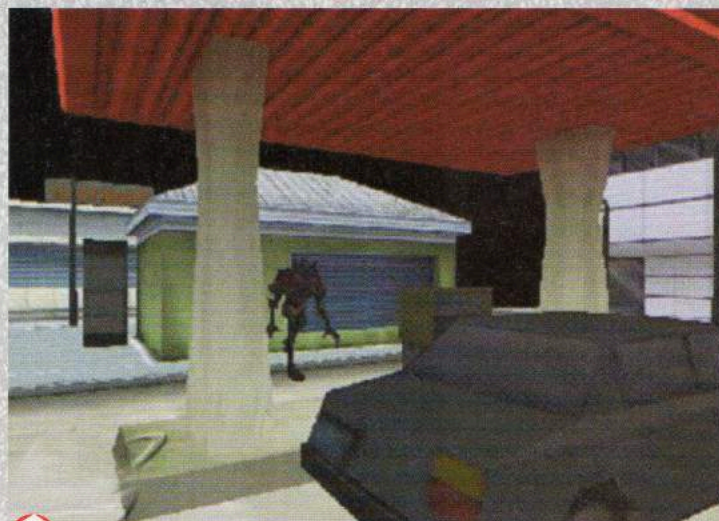
BON DE COMMANDE A ENVOYER A :
 SUNRISE IMPORT
 14 RUE DES MESSAGERIES
 75010 PARIS
 PORT : 35 F COLLISSIM
 JEUX CONSOLE PRI
 TEL OBLIGATOIR

THE KING OF FIGHTERS 2000





T Nick Logan, un perso très charismatique.



T La version finale vous en mettra plein les yeux.

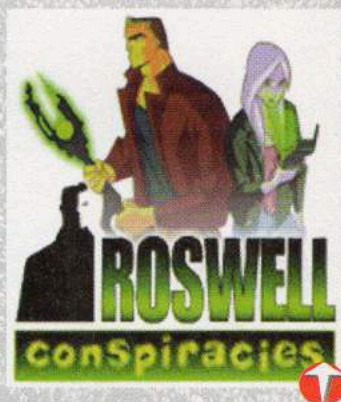
Roswell Comspiracies

Ils reviennent

Tout le monde sait pertinemment que le gouvernement nous cache des choses, qu'une race d'Aliens venue de l'espace est sur le point de prendre l'espèce humaine en otage. Ce ne sont pas les persos de X-Files qui nous dirons le contraire. Mais tout cela il faut le prouver. C'est pourquoi les deux héros Nick

Logan et Sh'Lainn Blaze entrent en jeu dans ce soft. Vous allez devoir prouver que votre gouvernement est en cheville avec une race venue d'une autre galaxie, et prête à vous transformer en esclave. Voilà ce que vous propose ce jeu d'Action Aventure. De nombreuses énigmes vous seront posées

dans les quarante niveaux du jeu, ce qui en dit long sur sa durée de vie. Vous pourrez récolter des informations auprès de votre alliée, la belle Sh'Lainn, mais vous aurez également dans votre camp un Aliens, très précieux pour les indications, une sorte de Huggy les bons tuyaux. Il vous sera également

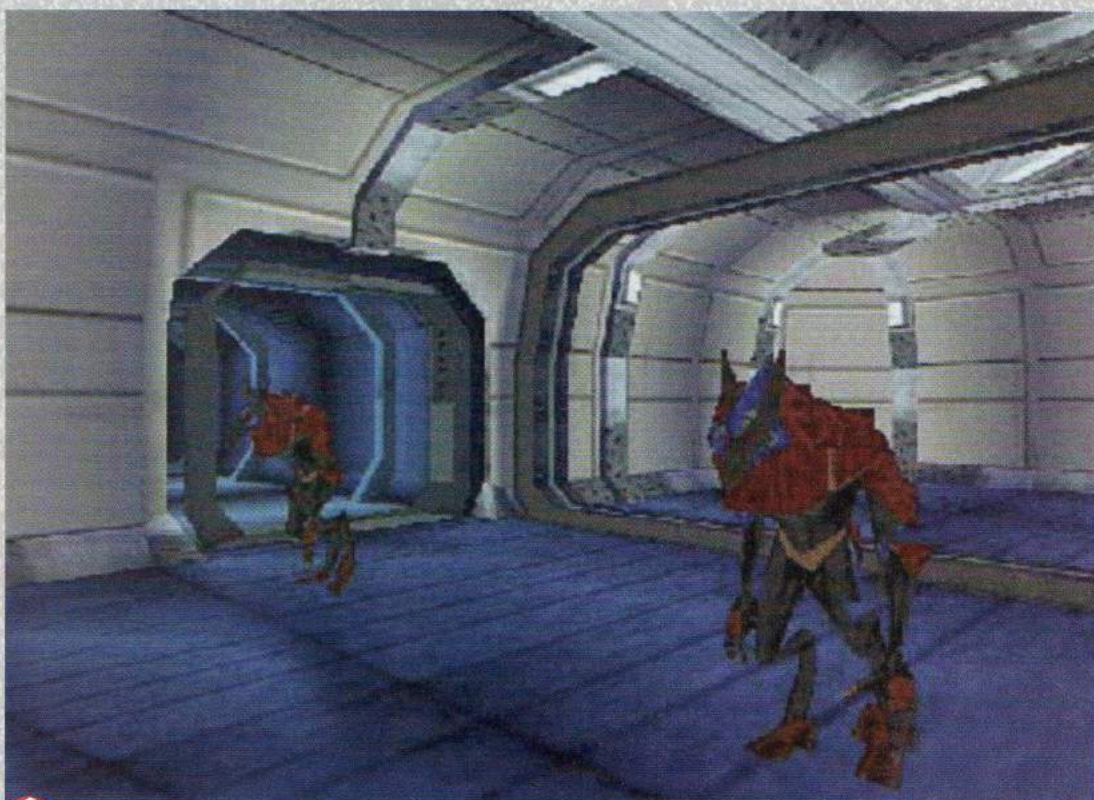


T Un titre de rêve.

possible de capturer des ennemis grâce à des armes très high-tech. Inutile de vous dire que le soft est techniquement très prometteur. De plus, les graphismes sont originaux, une sorte de Jet Set Radio. Action, aventure, meurtre, dissimulation, trahison, et mythes seront au rendez-vous de ce soft qui, j'en suis sûr, fera partie des dernières bombes sur n 64.

Dolph

Conception : Climax
 Distribution : Red Strom Entertainment
 Date de sortie : Fin 2000



T Toutes sortes d'aliens seront présents ;

3DO ne lâche pas l'affaire

Eh oui, il faut croire que les développeurs de cette boîte sont certains de ne nous donner que du plaisir avec leurs titres. Enfin quoi qu'il en soit, c'est reparti pour un tour. La Game Cube et la GBA vont se voir attribuer les folles aventures des army men. Bonne ou mauvaise nouvelle, peu importe. De toute façon personne ne vous obligera à acheter ce genre de jeu.

Batman vient foutre son grain de sel

Eh oui, le célèbre héros au costume de chauve-souris est prêt une nouvelle fois à faire parler de ses poings. Il est prévu pour la N64 et normalement, il devrait sortir pour la fin de ce mois. En espérant bien sûr qu'il ne soit pas annulé au dernier moment. Pour ce qui est du soft, le titre vous proposera un savant mélange d'action et d'aventure. De plus, de nombreuses armes seront dispos, y compris des Nunchakus. Enfin bref, il ne reste plus qu'à prier.

Pikachu joue la carte Game Boy

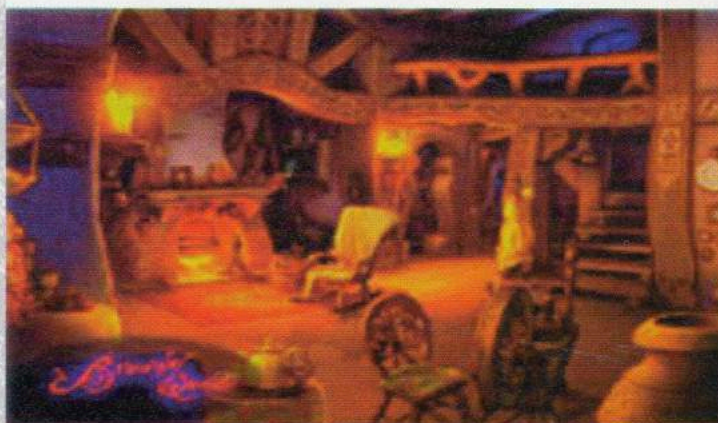


Interactive imagination vient d'annoncer qu'il accordait un budget de deux millions de dollars pour continuer la fabrication des jeux Magi-Nation. Interactive qui a créé les cartes à jouer Pokémon vient d'annoncer également que ce même jeu de cartes devrait être mis en place sur

Game Boy Color. Voilà qui va rassurer les fans de Nintendo. Pikachu n'est pas près de mourir.

Une tuerie sur GBA

Brownie Brown est une société qui s'intéresse essentiellement au développement des jeux sur Game Boy Advance. Un des projets les plus ambitieux : Magical Vacation. Théoriquement, les photos ci-dessous proviendraient de ce jeu en cours. De toute façon, même si ce n'est pas le bon titre, les espoirs sont plutôt bons pour l'avenir de la GBA. Regardez par vous-mêmes, c'est super beau, non ?



CYBERSOFTS.COM

LE SITE DE COMMUNAUTÉ DU JEU VIDEO

OU CONVERSER AVEC LES JOURNALISTES DE CE MAGAZINE ?

CYBERSOFTS.COM : RUBRIQUE CHATS

CYBERSOFTS.COM

LE SITE DE COMMUNAUTÉ DU JEU VIDEO

OU ACHETER OU VENDRE AUX ENCHERES SES JEUX ET CONSOLES ?

CYBERSOFTS.COM : RUBRIQUE ENCHERES

CYBERSOFTS.COM

LE SITE DE COMMUNAUTÉ DU JEU VIDEO

OU LIRE LES DERNIERS TESTS DE VOS JEUX PREFERES ?

CYBERSOFTS.COM : RUBRIQUE TEST

CYBERSOFTS.COM

LE SITE DE COMMUNAUTÉ DU JEU VIDEO

OU VENDRE ET ACHETER DES JEUX VIDEO ?

CYBERSOFTS.COM : RUBRIQUE PETITES ANNONCES

CYBERSOFTS.COM

LE SITE DE COMMUNAUTÉ DU JEU VIDEO

OU TROUVER DES NEWS SUR VOTRE CONSOLE PREFEREE REMISE A JOUR 24H/24H ?

CYBERSOFTS.COM : LES NEWS EN DIRECT 24H/24



↑ LES DÉCORS SONT VIDES, MAIS CELA DEVRAIT S'ARRANGER.



↑ DES PHASES INTÉRIEURES ET EXTÉRIEURES SERONT PRÉSENTES.

Mega Man 64

Après nous avoir fait rêver sur...

Mega Man, ah ce fameux Mega Man qui nous a tant donné de plaisir sur Playstation, et bien sûr sur Game Boy ! Il revient dans sa plus belle version sur la N 64. Et comme bien évidemment c'est Capcom qui s'y colle, le résultat devrait être à la hauteur. Tout d'abord, pour la petite histoire, votre perso sera à la recherche d'un trésor caché : le trésor de Legs qui devrait résoudre les problèmes énergétiques de la planète. Notre ami sera donc dans une aventure tout en 3 D, visiblement très soignée. Les décors sont très très vastes, ce qui donnera à votre



↑ DES PERSOS SERONT LÀ POUR VOUS AIDER, COMME DANS LES AUTRES OPUS.

quête et aux recherches un air de gigantisme. Même si pour le moment les niveaux sont encore assez vides, la finition et la modélisation est de très bon augure. Un grand nombre d'ennemis sera sur votre route, et il sera primordial d'apprendre à vous servir de toutes les armes proposées dans le soft pour vous en sortir. L'animation du perso, elle, est vraiment géniale. Les premières vidéos donnent tout de suite le ton. C'est fluide, rapide, et le Mega Man se déplace comme un vrai petit bonhomme. Maintenant faut croiser les doigts pour que le scénario soit à la hauteur. Car visiblement, pour la partie technique, c'est bingo, mais c'est Capcom et ont leur fait confiance.

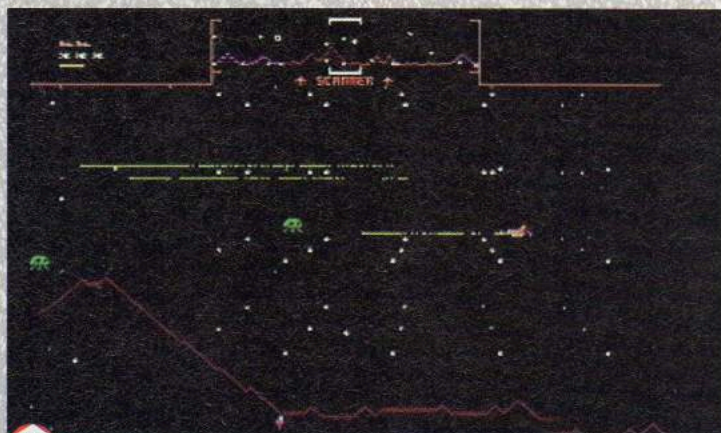


↑ CERTAINS BOSS SONT VRAIMENT IMMENSES, PAR RAPPORT À VOUS, BIEN SÛR.

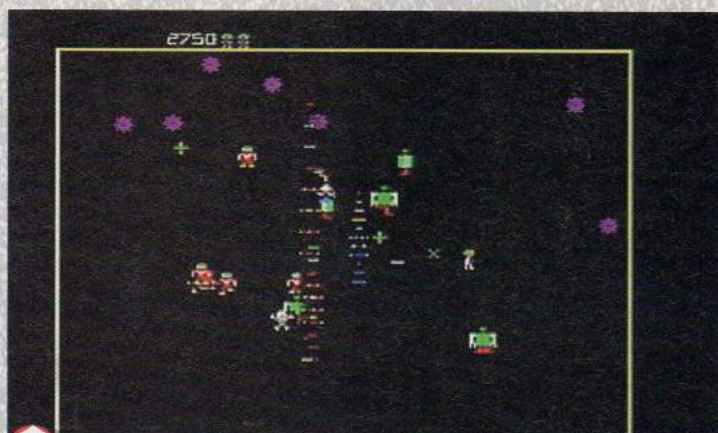
Dolph

Conception :
Capcom
Distribution :
Capcom
Date de sortie :
Janvier 2001





Des graphismes d'un autre âge

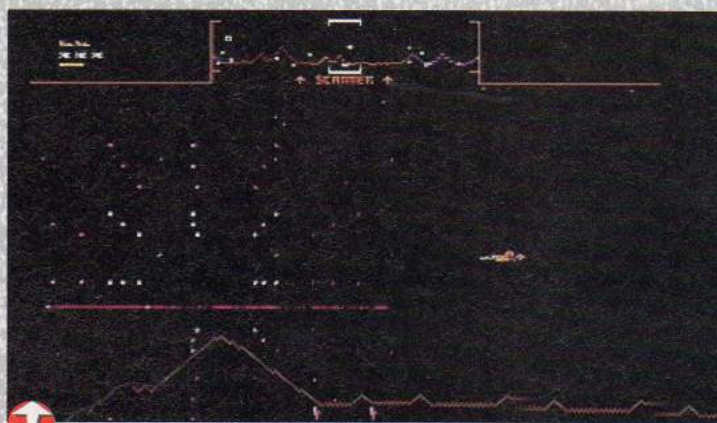


Houlalala comme c'est laid

Midway's Greatest Arcade Hits Volume I

c'est dans les vieux pots qu'on fait les meilleures soupes, mais parfois elles tournent avant.

Les vieux, mais seulement très vieux joueurs, vont être ravis car Midway ressort sur N64 les très vieux jeux d'arcade. Ceux qui ont fait le succès de la marque, il y a de très nombreuses années de cela. La cartouche va inclure des jeux tels que : Joust, Defender, Robotron 2084, Root Beer Tapper, Spy Hunter et Sinistar. On dirait que c'est la course pour sortir les vieux jeux, déjà Namco a sorti son Namco Museum 64. Bon, je préviens d'entrée pour les jeunes que

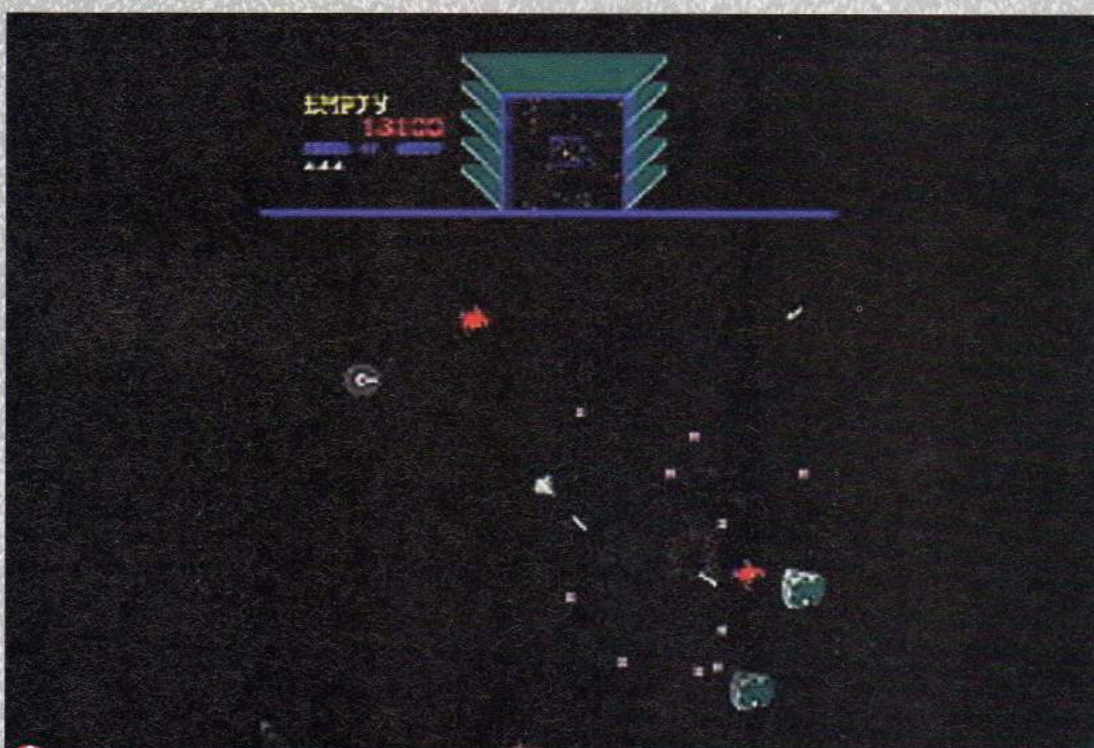


Une petite larme de nostalgie

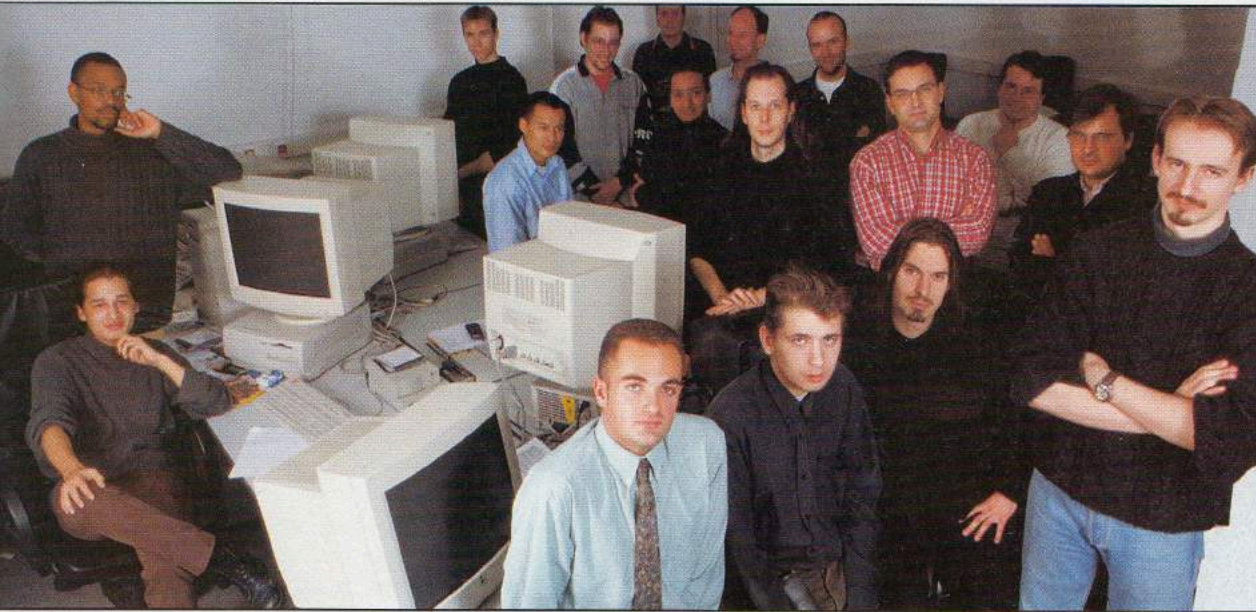
cette cartouche n'aura aucun intérêt pour vous. C'est seulement pour les très vieux joueurs, vu que Midway a gardé le graphisme original de l'époque. Même le plus moche de jeux game Boy Color semblerait beau à côté de ce Midway's Greatest Arcade Hits Volume I. Qui dit volume I annonce également un second volume. Ne me demandez pas comment des gars ont pu s'éclater sur des jeux si laids mais cela fait maintenant partie de l'histoire du jeu vidéo. C'est une compilation pour les Hardcore Gamer uniquement. Pour ma part j'évitais de toucher à cette cartouche, vu le très pauvre graphisme et le peu d'intérêt de ces types de jeux. C'est vraiment une compile pour les nostalgiques. A l'époque ça me faisait déjà chier ces types de jeu, mais là quand on me le ressort, je crois que je vais me tirer une balle et j'espère que Dolph ne va pas me demander de tester le jeu prochainement sinon je fais une syncope.

WM

Conception : Midway
Distributeur : Midway
Date de sortie : 07 novembre 2000



Ils ont quand même gardé les mêmes graphismes



**VOUS RECHERCHER UN STAGE
DANS LA PRESSE,
FJM vous propose :**

STAGE DE JOURNALISME

STAGE COMMERCIAL

STAGE WEBMASTER

STAGE PAO

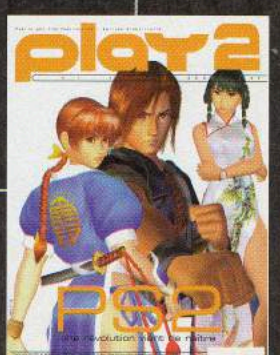
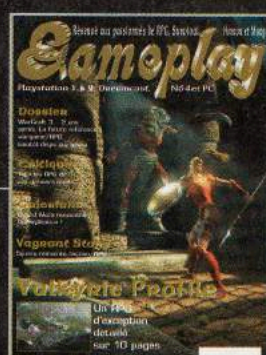
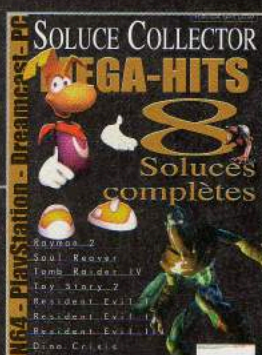
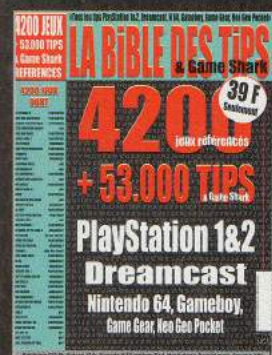
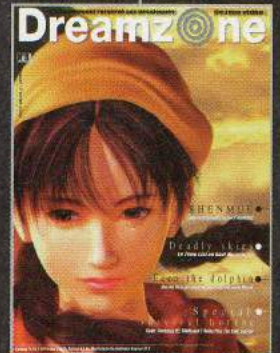
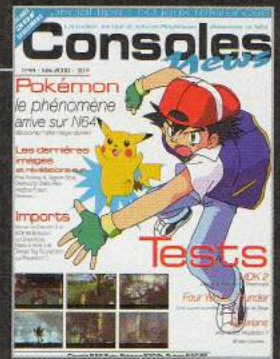
STAGE SECRETARIAT

STAGE ATTACHE DE PRESSE

**ENVOYEZ VOTRE CV,
DATE DU STAGE ET/OU DUREE
À L'ADRESSE SUIVANTE (RÉPONSE SOUS 48 H)**

GROUPE FJM/STAGE

3 TER RUE D'ARSONVAL - 75015 PARIS



Mysterious Dungeon: Shiren the Wanderer 2

Encore un RPG

Les fans d'Action/RPG vont être très contents. En effet, Mysterious Dungeon: Shiren the Wanderer 2 me semble avoir une petite touche de Brave Fenser Musashiden. Les personnages et les décors sont en 3D.

Les personnages sont mignons et très bien modélisés. C'est la suite d'un très bon jeu sur Super Famicom. Les concepteurs ont gardé les divers principes du premier épisode comme la barre de vie, les combats et le système

d'évolution. Le but du jeu est de construire un château fort afin de défendre votre village. Pour créer le château de vos rêves, il va falloir collecter cinq éléments pour la construction de vos bâtiments : pierre, fer, eau, terre et bois. Ces matériaux seront dissimulés dans divers niveaux et donjons, il faudra donc partir à la chasse aux bons éléments. Après avoir construit votre donjon, il faudra le défendre contre les hordes de démons. Apparemment, d'autres personnages pourront venir aider votre héros. Cela s'annonce pas mal mais les concepteurs n'ont rien annoncé sur une quelconque version US ou Fr.

WM

Conception : Chunsoft
Distributeur : Nintendo
Date de sortie : NC



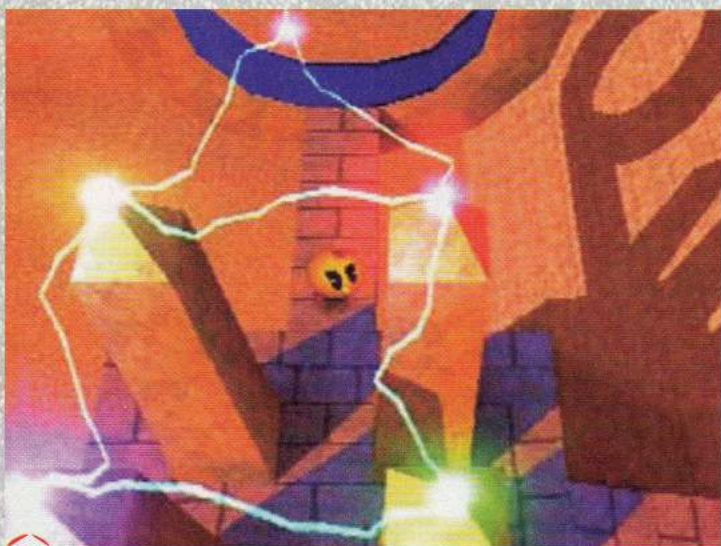
Très belle cascade



C'est la bande à Bazile



Tranchez moi tout ça !!!



Chaud aux fesses ! Mais Pac Man n'a pas de fesse !

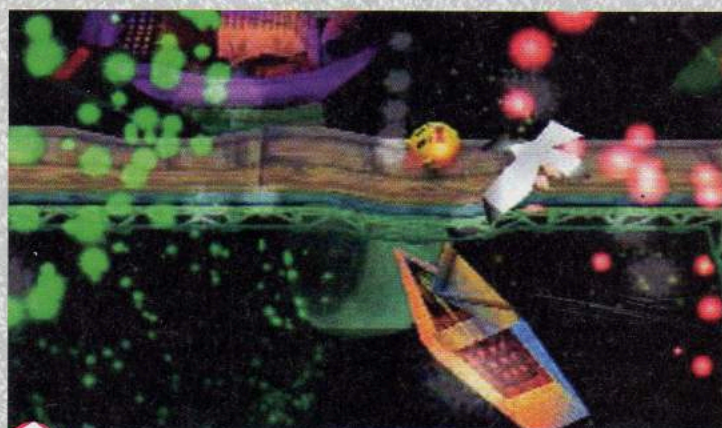
Pac Man, vous connaissez ? Oui, la petite boule jaune qui mange des fantômes dans des labyrinthes. Ça fait un bail, non ? Et là, c'est la femme de Pac Man qui reprend du service. Namco décide de nous ressortir de nouvelles aventures pour ce petit bout de femme. Le challenge sera de taille car plus de 180 labyrinthes seront programmés pour vous faire hurler de plaisir. Les graphismes seront en 3D bien colorés et les effets spéciaux me semblent bien réalisés, ma foi. Si vos potes sont là, vous pourrez jouer jusqu'à quatre

joueurs en même temps, les concepteurs ayant prévu un mode classique. Vous aurez aussi la possibilité de jouer à Ms Pac Man en 2D comme à l'ancienne. En conclusion, le jeu s'annonce bien et me semble très fun. Attendons qu'il sorte pour nous faire une meilleure idée de la chose.

Conception : Namco
Distribution : Namco
Date de sortie : 13 décembre 2000

Mrs Pac Man

une boule jaune de plus



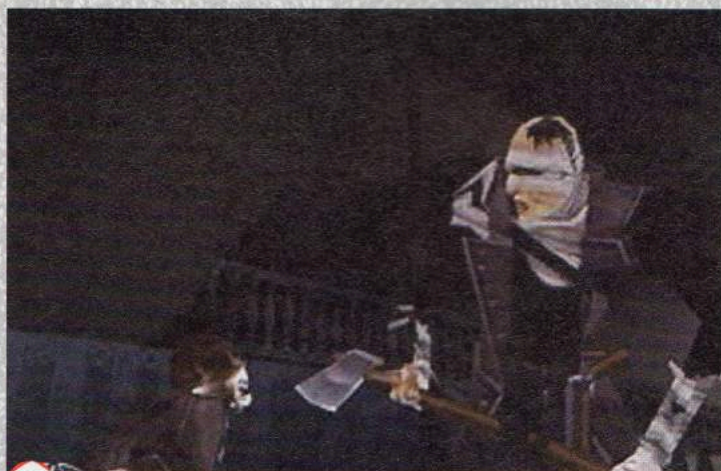
Il y a plein de choses à l'écran, j'espère qu'il n'y aura aucun ralentissement !



Divers environnements vous seront proposés



LES CRÉATURES SONT VRAIMENT TRÈS FLIPPANTES.



VOICI WALLACE, L'HOMME DE LA SITUATION.

Nightmare Creature 2

Voici venu le nouveau soft de Kalisto



QUAND JE VOUS DIS QUE CE JEU EST SANGLANT, CROYEZ-MOI.

Inutile de faire des éloges sur ce soft, la seule chose qui est vraiment certaine, c'est qu'il s'agit d'une véritable réussite. Déjà sur plusieurs supports, Dreamcast et Play, il n'y a pas de souci à se faire, le résultat sera concluant. De plus, pour ce qui est de la technique ou des graphismes, cette mouture devrait sans problème être à la hauteur de la 128 Bits de Dreamcast. Pour ceux qui ne seraient pas au courant, ce jeu est un Beat'em All. Vous incarnerez Wallace, un homme qui revient de très loin pour chercher sa promise, après avoir été torturé et séquestré. De nombreuses armes seront à votre disposition : hache, fusils, ainsi que des sorts, comme celui de la glace, du feu, ou un autre du poison. Bref, de quoi faire le ménage et

nettoyer la surface de la terre de toutes les vilaines bestioles. Des multitudes de niveaux vous seront proposés, Paris, Londres, ainsi que des grandes villes. Même si le jeu est assez linéaire, il faudra tout de même se creuser la tête par moments. Mais le principal intérêt se place surtout au niveau de l'action, car ce soft est vraiment très gore, ce qui risque peut-être de choquer

les pros du plombier à salopette, on verra. Mais espérons surtout qu'il ne soit pas annulé.

Dolph

Conception : Kalisto
Distribution : Activision
Date de sortie : nc



DES NOMBREUSES CUT SCÈNES SERONT PRÉSENTES, PAS MOINS DE QUINZE MINUTES.

8 SOLUCES COMPLETES POUR FINIR VOS JEUX A 100%

Hors-Série Dreamzone n°2

Le magazine des soluces complète sur PlayStation Dreamcast PC N64

N64 - PLAYSTATION - DREAMCAST - PC



Tenchu 1&2

(Play)

De Sang Froid (Play)

Operation WinBack (N64)

Parasite Eve 2 (PLAY)

Devil inside (PC)

ECCO (DREAMCAST)

R.E. Code Veronica (DREAMCAST)

© 1999 Electronic Arts Inc. Tous droits réservés.



EN VENTE ACTUELLEMENT



Toutes sortes de véhicules seront présentes pour vous aider à vaincre l'ennemi.



Oui, oui, c'est bel et bien force bleue.

Power Rangers

Lightspeed Rescue

Ils reviennent

Ok, la sortie de ce soft est en ce moment même sur le point de se faire, si bien sûr, elle n'est pas repoussée. Mais, bon, comme nous ne pouvons pas le faire dans ce numéro en tests, et comme les petits en son friands, voici quelques explications. Tout d'abord, ce titre est un jeu d'action. Vous y retrouverez tous les héros de la série, et ô surprise, un tout nouveau, rien que pour le jeu. Les monstres de la série télé seront également de la partie. Diabolico, Magmavore et bien d'autres seront là pour vous mettre des bâtons dans les

roues. Au niveau du gameplay, la maniabilité Nintendo fera une fois de plus honneur à sa réputation. Il sera possible de combattre au sol avec vos héros, mais également dans les véhicules terrestres, volants, et bien sûr dans les supers Mechas. Chaque couleur de rangers aura visiblement sa spécialité. Les 30 niveaux vous proposeront donc des phases de combats et d'aventure. Le tout est jouable tout seul, mais aussi avec un pote en simultané, s'il vous plaît. Pour ce qui est des graphismes, c'est assez bon,



même si les différents éléments proposés ne sont pas des plus tueurs. Pour les fans, vous savez ce qu'il vous reste à faire. À l'heure où vous devez lire ces lignes, si tout va bien, il est en vente, alors foncez.

Avant transformation, ce bolide est commun, après il se transformera en un robot géant.



Affrontement entre deux monstres. Un pour la paix, un autre pour la guerre.



T J'suis bel et bien le dernier !



T Et sans les mains !!!

Polaris Sno Cross

La saison de Snow va bientôt commencer

Une fois n'est pas coutume, un nouveau genre de jeu va bientôt débarquer chez nous. Vous aimez les sensations fortes ? Les sports extrêmes vous bottent grave ? Alors Polaris SnoCross est fait pour vous ! Cette fois, vous êtes aux commandes d'une moto des neiges et vous devez faire des tours de circuit : en gros c'est un jeu de course avec des motos des neiges. Il y a une grande variété de pistes et vous contrôlerez votre véhicule grâce au stick analogique. Divers mouvements sont possibles à réaliser, comme des dérapages, et permettent un très bon maniement de la moto. Divers modes de jeu vous seront proposés, parmi lesquels un time trial, un tournoiement et mode course simple. Vicarious Visions pense inclure un mode



T La bécane gère très bien le jeu d'ombres et de lumières.

drapeau, mais on n'a pas de réelle information dessus. Le jeu va bientôt arriver. La dernière fois qu'on l'a vu, il était à 80 % fini. Le graphisme est très beau pour de la N64, un travail en profondeur a été réali-

sé sur l'aspect jeu d'ombres et lumières. On pourrait participer aux courses jusqu'à deux joueurs en écran splité, avec au programme dix courses différentes, des sauts de la mort qui tue, des raccourcis et des

gruges. Vous aurez la possibilité d'upgrader le véhicule. L'animation est très bonne et les véhicules respectent les lois de la physique, comme la gravité entre autres. Au fait, les photos ont été prises sur la version Psx, mais les graphismes N64 devraient être identiques à la version Psx.

WM

Distributeur : Vatical Entertainment

Concepteur : Vicarious Visions

Date de sortie : 24 octobre 2000



T Un jump de folie.



T Je crois que je vais pouvoir rattraper les autres gars !



LES PHASES DE PLATE-FORME SERONT VISIBLEMENT ASSEZ COTON.



CERTAINS NIVEAUX SONT ASSEZ SOMBRES, ATTENTION.



Scooby Doo

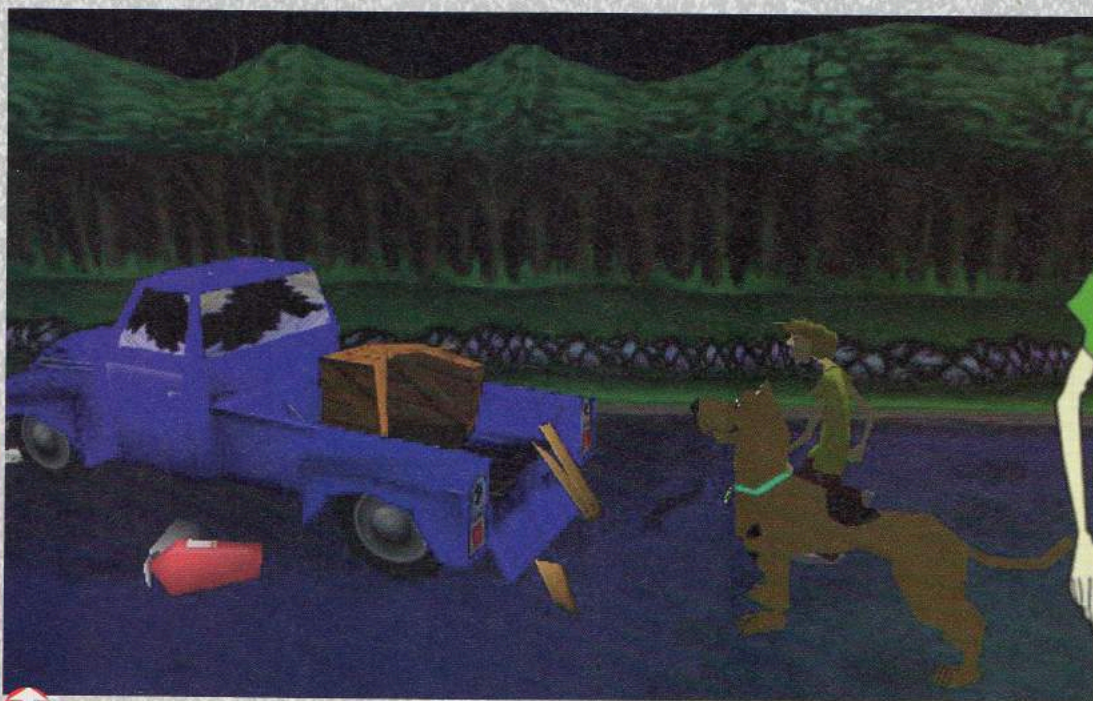
A grands coups de sandwiches

Les plus anciens d'entre vous doivent très certainement se souvenir de ce duo de choc. Les deux compères les plus trouillards du monde reviennent sur vos écrans. Mais cette fois-ci, c'est vous qui allez faire ce que vous voulez des deux protagonistes. Dans le même esprit que la série, avec des énigmes à tout va et des créatures mystérieuses, Scooby Doo vous promènera à travers de multiples niveaux plus glauques les uns que les autres. Ce jeu est un savant mélange d'aventure et

de phases de plate-forme déli-rantes. Comme vous le savez, Hirsute, le principal héros n'est pas des plus courageux, et au fur et à mesure de l'avancée dans le soft, son courage baissera. C'est pourquoi, tout au long du jeu, vous trouverez des casse-croûtes pour vous redonner de l'énergie et de la témérité. Scooby sera également là pour vous donner des indications dans les moments les plus durs. Ce jeu s'annonce très fun. Les persos sont déli-rants (il est même possible de monter sur le



L'ÉQUIPE AU GRAND COMPLET.



COMME DANS LE DESSIN ANIMÉ, LES DEUX PERSO SERONT SANS CESSÉ À LA RECHERCHE D'INDICES.

dos de Scooby), et les niveaux sont bourrés de surprises prêtes à vous faire sursauter. Même si pour le moment les graphismes ne sont pas transcendants, il faut avouer que la version vue à 20 % était déjà très sympa. A plus.

Dolph

Conception :

Terra Glyph

Distribution :

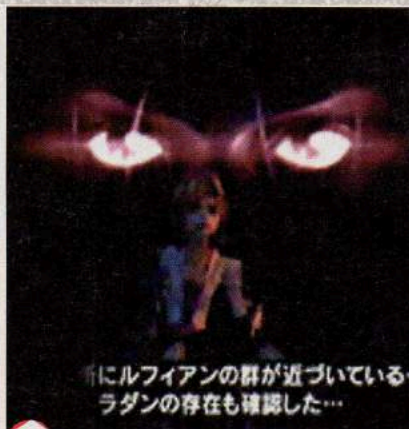
THO

Date de sortie :

30 Octobre



↑ Ca blast sec ! admirez les effets !



↑ Oui c'est en japonais mais les voix sont en anglais



↑ Encore une belle explosion

Sin and Punishment

Un shoot à la sauce N64

Sorti il y a un certain temps sur PC, Sin débarque enfin sur N64. A l'époque il avait impressionné son monde grâce à la précision des dégâts sur les ennemis. C'était l'un des premiers Doom-Like à proposer un réel rendu de l'impact des balles sur le corps. Il était aussi possible d'éclater des parties du corps de l'adversaire. J'espère que sur la version Nintendo64, tout cet aspect localisation des dégâts a été gardé. Dans la version japonaise, toutes les voix sont en anglais, cool non ! C'est un jeu ultra speed et fun, ça blaste de partout. Les effets de lumière sont de folie, ça va déchirer grave sur la N64, ça manquait depuis longtemps un jeu d'action/shoot sur la N64. Il me



↑ Observez les gerbes de feu

semble que la politique de Nintendo change et les concepteurs acceptent maintenant plus de jeux plus bourrins. Les concepteurs ont bien chargé la cartouche, 256 mégabits de pure action vont vous attendre très prochainement dans les meilleures boutiques de jeux. C'est un des rares jeux d'action de la N64 et il est hors de question de le rater. La conversion devrait être très rapide étant donné que je vous ai déjà dit que toutes les voix sont en anglais. Les développeurs ont la conviction profonde de le sortir sur le territoire US rapidement.

Concepteur : Treasure
Editeur : Nintendo
Date de sortie : NC



↑ Ca en jette pour de la N64 non ?



↑ C'est le festival de couleurs



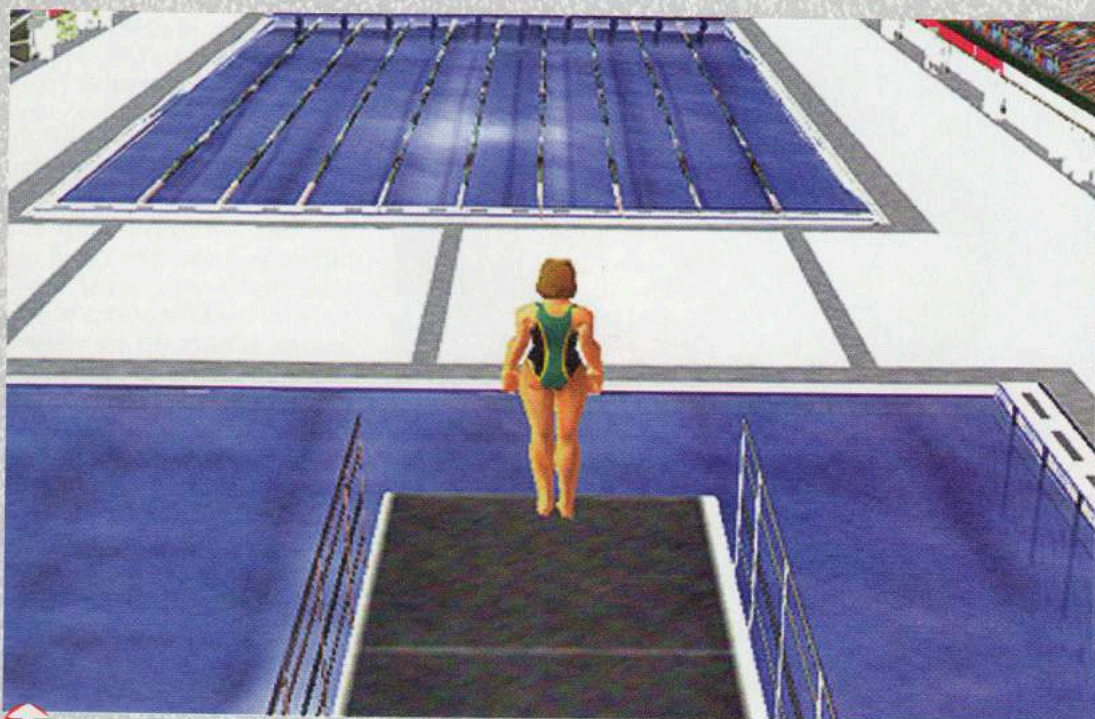
VOTRE COUREUR EST IDENTIFIÉ GRÂCE À UN NUMÉRO AU-DESSUS DE SA TÊTE.



Le marteau, une discipline très technique.

Sidney 2000

La dernière ligne droite sur N64



LE PLONGEON DE DIX MÈTRES, COMME DANS THE BEACH.

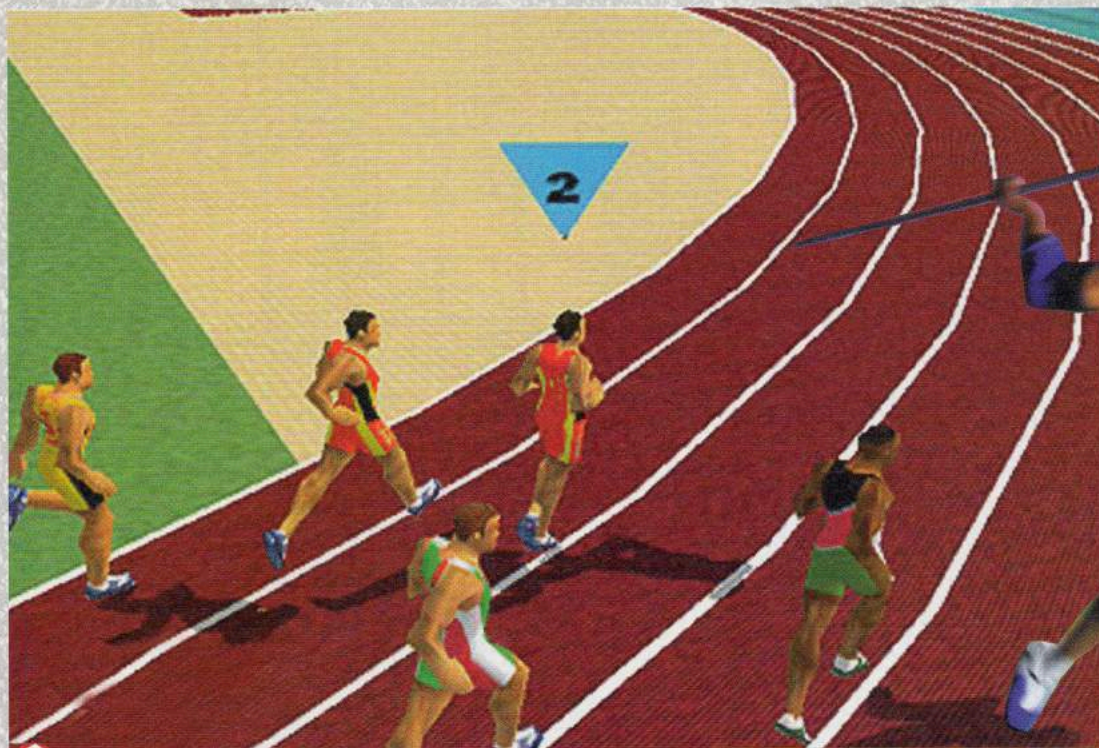
l'haltérophilie, le plongeon de 10 mètres et le kayak. Bref, de quoi vous amuser comme des fous. De plus, trois modes seront présents. L'arcade, histoire de faire des parties vite fait bien fait. Le mode Olympique où il faudra partir avec un perso pourvu d'aptitudes moyennes qu'il faudra faire progresser au fur et à mesure pour arriver à la médaille d'or tant convoitée. Et pour finir, le mode entraînement. Ce dernier vous donnera la possibilité de vous entraîner sous les bons conseils de votre entraîneur. Avec toutes ces bonnes choses, inutile de vous dire que le soft est bien lancé. Bien sûr, il faut voir la sortie définitive. Mais les nombreuses options et les disciplines seront, j'en suis certain, capables de vous faire passer de merveilleuses soirées entre amis. Comme d'habitude, pour ce qui

Il est certain qu'avec ce qui se passe actuellement à Sydney, tous les exploits sportifs de nos petits gars vont donner des idées à plus d'une personne. Mais voilà, faire des médailles, ce n'est pas aussi simple que cela. C'est pourquoi des développeurs nous offre de tels jeux pour nous en donner à cœur joie avec nos potes. Sydney 2000 est très prometteur. Bien sûr, il n'est pas le plus beau, car en ce moment la concurrence est dure. Mais grâce à ces épreuves, et trois modes de jeu, ce dernier est bien parti pour

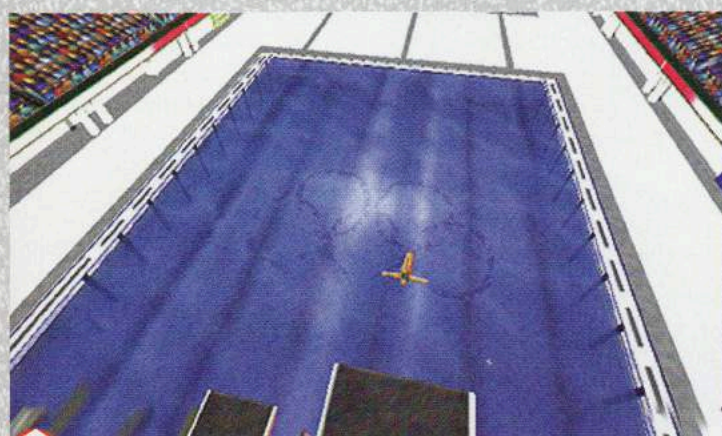
marquer des points. Pour commencer, sachez que le jeu est entièrement en 3D. Une bonne nouvelle, mais espérons surtout que le public sera mieux modélisé que pour l'opus de Track & Field. L'animation, quant à elle, semble bénéficier de tous les soins des développeurs. Pas de ralentissement en vue, et la possibilité de mettre le Ram Pack est la bienvenue. 12 Épreuves seront au rendez-vous : le 100 mètres, le 110 mètre haies, le javelot, le triple saut, le saut en hauteur, le 100 mètres nage libre, la vitesse en vélo,



PLUSIEURS VUES VOUS SERONT PROPOSÉES.



T LES DÉCORS SONT SYMPAS, MAIS UN PEU VIDES.



T UNE PERSPECTIVE DE FOLIE.



T LES OMBRES AU SOL SONT TRÈS BIEN RÉALISÉES.

est de la maniabilité, rien à dire, les commandes seront très instinctives. Mais ça, c'est vraiment un des points forts de Nintendo. Prions ensemble pour que ce titre arrive le plus vite possible.

Dolph

Conception :
ATD

Distribution :
Eidos

Date de sortie :
Courant 2000



T IL SERA POSSIBLE DE JOUER À DEUX, TROIS, OU QUATRE.



T LE BOWLING, UN MODE TRÈS FUN DANS UN UNIVERS POUR LE PEU ÉTRANGE ET NON CONVENTIONNEL.



T LA TRONCHE DU PERSO EST VRAIMENT DÉLIRANTE, COMME TOUS LES AUTRES D'AILLEURS.

Rugrats in Paris

Une fête foraine



T LE JEU DE BALLON, AVEC DES AUTOS-TAMPONEUSES, ÇA PROMET DES CRISES DE RIRE.

d'une animation très fluide. Un jeu qui devrait sans problème s'inscrire dans le registre des jeux les plus funs. De plus, les gars, soyez contents, l'action se passe dans notre belle capitale.

Dolph

Conception :
Avalanche
Distribution :
THQ
Date de sortie :
30 Octobre

Voilà un jeu qui va très certainement faire parler de lui. Tout d'abord, sachez que ce titre est directement issu du film qui porte le même nom. On y retrouve d'ailleurs les persos principaux : Tommy, Chucky, Phil, Lil, Dil, Kimi. Difficile de commencer à faire la description d'un tel jeu, tant l'ambiance est disjonctée. C'est un jeu de plate-forme, voilà, un jeu de plate-forme. Mais, en dehors du fait que vos petits doigts seront mis à rude épreuve, l'action se déroulera principalement

autour d'une multitude de mini-jeux. Comme vous pouvez le constater sur les photos, le fun semble être au rendez-vous : le jeu de carnaval, qui est encore un mystère, le rollercoaster, le bowling etc...Le jeu de ballon, comme vous pouvez le voir sur les tofs a l'air délirant, surtout à deux. Une ambiance très fête foraine, comme tout le jeu d'ailleurs. Pour ce qui est de la technique, c'est assez exemplaire. Les décors sont très riches et les persos mignons tout plein. De plus, le jeu devrait bénéficier



T UNE FOIS LES BALLONS LANCÉS, IL FAUDRA EN OBTENIR LE PLUS POSSIBLE, TOUT EN FAISANT GAFFE AUX AUTRES.

Publié par FJM Publications - Edition Bimestrielle

PLAY 2

N° 3 - octobre / novembre 2000

Konami

Tous les jeux présentés au Kick Off Event

**PUR
PLAYSTATION
2**

Wipeout Fusion

ça speede sur PlayStation 2

Canada 10,95 \$ Belgique 230 Fb, Suisse 9,5 Fb

Canada 8,95 \$ Can, Belgique 250 Fb, Suisse 9,50 Fb



EN VENTE ACTUELLEMENT

Nintendo se rebiffe

Dès le premier numéro d'Actu et Soluce 64, nous avons reçu beaucoup de lettres concernant la Game Cube. Cette fois-ci, c'est bon, nous savons presque tout sur cette future bombe qui nous vient tout droit de chez Nintendo. Elle est petite, puissante, et surtout portée par une fine équipe de persos plus charismatiques que jamais. Si vous voulez tout savoir, c'est par là.

Dolph

Comme vous pouvez le voir sur cette photo, la nouvelle manette de chez Nintendo est beaucoup plus petite que pour la version 64. Espérons que les grosses mains ne seront pas pénalisées.



Le pad vendu avec la machine est vraiment génial. Une croix directionnelle, un stick analogique. Sans oublier le bouton Z, maintenant placé en haut de votre index droit. Les boutons A, B, X et Y de la super Nintendo font leur réapparition. Mais le point fort est la gestion de la caméra avec un stick anal...ogique. De plus en plus en plus fort.



Sur cette tof, vous pouvez constater les deux ports pour les cartes mémoires. Mais également vous pouvez vous rendre compte que le port quatre manettes est toujours présent. On ne change pas une recette qui marche, vive les parties à quatre.

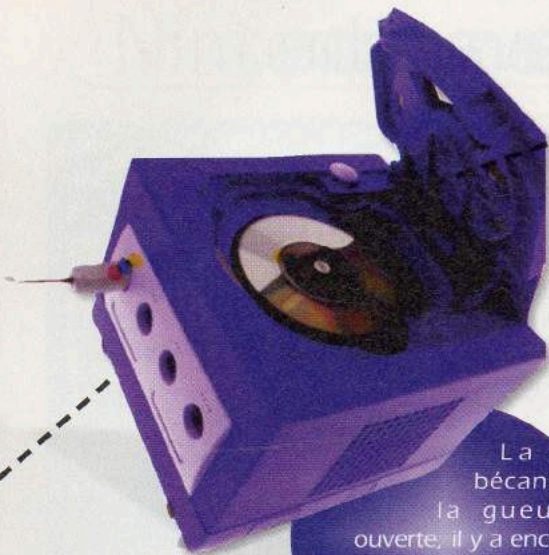


l'oeil sur elle

Rebirth

C'est le nom de cette fameuse démo qui a étonné tout le monde lors du dernier Space World. Cette vidéo, enfin cette cinématique, met tous les autres (toutes consoles confondues) au rang de ratage éhonté. Incroyable, c'est le seul superlatif que les gens qui on eut la chance de la voir tourner ont trouvé à dire. Jamais nous n'avions vu une telle chose. Cela donne déjà une idée de la puissance de la Game Cube, et de la terrible contre-attaque à laquelle les adversaires doivent s'attendre.





La bécaune la gueule ouverte, il y a encore de la place pour plus grand, style DVD.



La taille de ce petit CD le rendra plus solide face aux attaques des moins délicats d'entre vous. Le conditionnement sera également plus facile. Fini les boîtes qui partent en couille au bout de deux ouvertures.



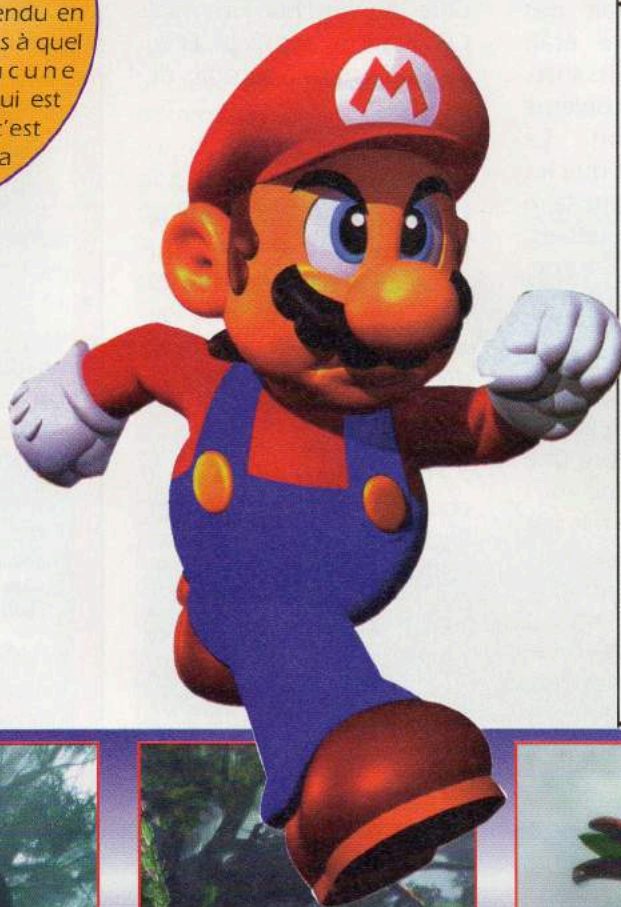
Ce câble supporte le standard D, le terminal compatible TVHD. Pour une résolution d'image impeccable.



Voici l'emplacement du modem, et la façon de le placer. Un modem qui sera vendu en option mais à quel prix, aucune idée. Ce qui est certain, c'est qu'il verra le jour.



Le petit boîtier gris et l'adaptateur qui supporte la toute petite carte mémoire de 64 Mo. De plus, deux seront dispos. Le prix ? Ca c'est encore un mystère.



Nintendo prend sa revanche



LA PARFAITE UNION.

Oui je sais, Nintendo a fait une terrible erreur avec sa N64. Enfin, c'était pas la machine qui n'était pas bonne ; non, elle était même très puissante. C'était juste un problème de programmation. La preuve, maintenant que les gars savent comment faire avec, il font des prouesses. Et puis regardez la Saturne, ce fut un véritable flop et cela n'a pas empêché Sega de prouver à tout le monde leur talent avec la Dreamcast. De toute façon, Nintendo, c'est encore une autre histoire. Comme vous avez pu le lire, cela fait pas mal de temps qu'ils mettent la pression à tout le monde, et leurs softs n'ont plus de preuves à faire. Non, la seule chose qui pouvait tout foutre par terre aurait été le support cartouche. Il faut vivre avec

son temps. Mais Nintendo a compris la leçon, c'est pourquoi le géant nous offre aujourd'hui un mini CD mignon tout plein. Et là, les choses vont repartir de plus belle.

DVD ou pas DVD

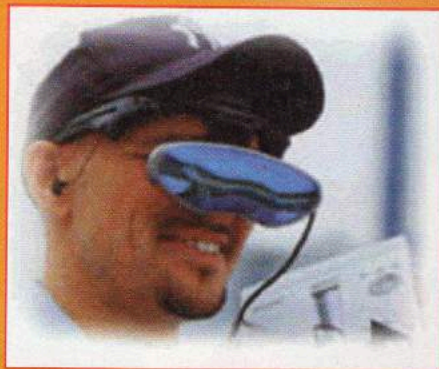
Non, pas de DVD pour la machine. Oui je sais, c'est pas cool, mais c'est une histoire de coût. Le prix de cette dernière sera approx de 1700 Frs. À ce prix-là, vous aurez une machine plus puissante qu'une Play 2, mais sans DVD. Il faut choisir. De toute façon Nintendo ne veut pas entrer dans cette guerre des consoles, ils laissent toute cette merde à Sony et Microsoft pour les jours à venir. Dreamcast c'est encore autre chose, c'est un public très Arcade. De

plus, la puissance n'est pas la même du tout. Donc pas de DVD dans la version finale. Mais Matsushita n'est pas dupe, et il veut laisser le choix aux joueurs. C'est pourquoi il veut pour 2004 (deux ans après le lancement officiel de la Game Cube), lancer à son tour la X-21. C'est exactement pareil que la première, sauf que cette dernière acceptera des formats minis et normaux, dont possi-

bilité de lire des DVD. Mais attention, le prix sera plus élevé, à peu près 3000 Frs, comme une Play 2. Il ne reste plus qu'à patienter car sa sortie en France est normalement prévue pour 2002. Sinon, il vous restera toujours l'import.



Les plus du futur



La Dolphin portable, un projet très ambitieux qui devrait voir le jour deux ans après la sortie de la Game Cube, c'est-à-dire vers 2004. Grâce à un écran de visualisation virtuelle, il sera possible de jouer comme nous l'avons tous rêvé.



Les choses ne sont pas encore lancées, mais c'est en bonne voie. Tout comme pour ce pad du futur qui a un étrange goût de déjà vu pour le support Dreamcast. De toute façon, c'est une chose certaine, la Game Cube ne sera pas lâchée sur le marché sans des périphéries secondaires. Par la suite, d'ici un ou deux ans, cela devrait donner lieu à de véritables révolutions.



Nintendo pas né de la dernière pluie



LES JEUX DE CARTES AVEC POKEMON EN VEDETTE. UN RETOUR AUX SOURCES QUI N'EST PAS PRÈS DE TOMBER À L'EAU.

Et ce n'est rien de la dire. Tout le monde connaît Nintendo, sans le moindre doute. Les mamans du monde entier en entendent parler depuis des lustres. Et cela va de plus en plus fort pour le monstre. Avec la déferlante Pokémon, les gars de chez Nintendo ont fait bingo. Mais derrière toute cette réussite, se cache un passé que peu de gens connaissent. En effet, le mythe vit le jour au siècle dernier, il y a exactement 111 ans. Bien sûr, à cette époque les jeux vidéo sont très loin de faire les discussions dans les cours de récré. Non, à cette période, Fusajiro Yamauchi se lance dans la fabrication de Hanafuda, les cartes à jouer. Dès 1902, ces dernières remportent un très vif succès. C'est en 1950 que Hishiro Yamauchi prend les rênes de l'entreprise manufacturée de Yamauchi Nintendo & Co. Puis en 1959, grâce à un accord avec Walt Disney, des cartes à jouer sont distribuées dans le monde entier, avec l'effi-

gie de notre célèbre Souris. C'est alors un véritable raz-de-marée. En 1962, la firme connaît une très grande joie, avec l'arrivée de l'entreprise à la seconde place de la bourse d'Osaka et de Tokyo. Les choses vont de plus en plus vite. Histoire de donner encore plus de force à la boîte, cette dernière change une nouvelle fois de nom pour devenir Nintendo Co LTD. Elle commence alors à fabriquer de plus en plus de cartes à jouer. Puis, en 1970, Nintendo passe en première place à la bourse (un an avant ma naissance, tout le monde s'en fout, mais je le dis quand même). Toujours en 1970, la firme se lance dans la construction des pistolets lumineux, et utilise pour la première fois la technologie Optoélectronique (technique qui est pour la première fois dans l'industrie du jeu Japonais). En coopération avec Mitsubishi Electric, un système de jeux vidéo utilisant l'Electronic Vidéo Recording (EVR) est créé. Avec, pour l'année qui sui-



SUPER NES, LA CONSOLE QUI A SANS DOUTE DONNÉ LES PLUS BEAUX ET LES PLUS FUNS DE TOUS LES SOFTS.

vre, l'introduction d'un micro processeur au cœur du système. Mais c'est en 1980 que les jeux vidéo prennent véritablement place dans le cœur des joueurs du monde entier. Avec la sortie de la gamme Game Watch (d'ailleurs réactualisée en ce moment même), Nintendo of America INC frappe un grand coup, avec en outre la sortie en 1981 du mythique Donkey Kong. Puis en 1985, la naissance de la Nes va littéralement bouleverser le monde entier, notamment avec notre petit link de Zelda. Une progression sans la moindre baisse de forme, du moins jusqu'à la N 64. Mais cette dernière



LINK EST POUR TOUJOURS ET À JAMAIS UN DES PERSOS LES PLUS AIMÉS. LA PREUVE, MIYAMOTO NE LÂCHE PAS L'AFFAIRE, ET NOUS PRÉPARE UN OPUS SUR GAME CUBE.



Les jeux de la Game Cube



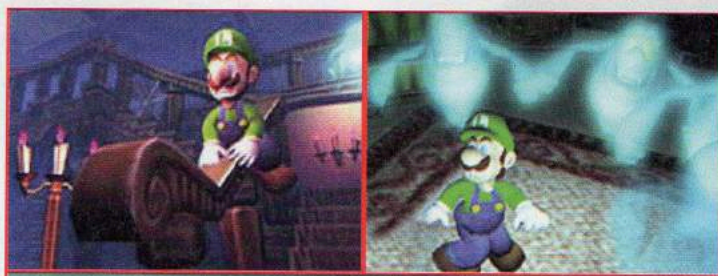
LES AVENTURES DE LINK N'ONT PAS FINI DE NOUS FAIRE RÊVER. REGARDEZ PAR VOUS-MÊME.



CETTE VERSION DE POKÉMON EST TOUT SIMPLEMENT STUPÉFIANTE. LES BESTIOLES SONT TROP BIEN FAITES.

Il y a beaucoup de chose à dire à ce sujet. Tout d'abord, nous pouvons affirmer sans trop prendre de risques que ces derniers vont littéralement vous faire tourner la tête. Il suffit de voir les images et les vidéos (pour ceux qui peuvent) de Zelda pour se rendre compte de l'avancée de la machine. Bien sûr, les graphismes vous en mettront plein les yeux, les décors et les persos sont lisses comme la peau d'un nouveau-né, et ceux qui ont décidé de faire la chasse au clipping et autres ralentissements, risquent de passer du temps à tourner en rond. Mais Nintendo, c'est avant-tout des titres phares. Par

exemple Mario, qui va nous revenir non seulement dans une nouvelle aventure accompagné de son ami Luigi, mais également dans une version motorisée, un nouvel opus de Mario Kart. Selon les développeurs, ce dernier sera plus axé pour le fun sur celui de la version Nes, une nouvelle qui devrait ravir les fans de la 16 Bits. Wave Race va également faire un retour en force, avec des graphismes dignes des plus belles cinématiques. Mais des add-ons seront de la partie sur le support, comme le fameux Ridge Racer 5, en mieux. Car le problème d'Anti-Aliasing et le scintillement ne seront pas de la



LUIGI ET SON AMI MARIO SONT DE RETOUR, MAIS CHACUN DANS UNE AVENTURE DIFFÉRENTE, TANT MEUX. DE TOUTES FAÇONS, NOUS LES RETROUVERONS ENSEMBLE DANS MARIO KART 2000.

partie. Mertoïd revient après quelques années dans une version haute en couleurs, etc etc. Vous l'aurez compris, lors de sa sortie en Europe, les jeux vont pleuvoir. Il y en aura pour tout le monde, avec des classiques, mais également des nouveautés. Swing Entertainment va nous pondre cinq softs. Trois seulement à ce jour sont connus : Créatures, Tiny Toons, Animaniacs. On entend par ailleurs parler de Too Human,

un RPG qui va faire du bruit. Et puis Banjo, Tooï 2, Perfect Dark nouvelle mouture, et le terrible Resident Evil O annulé sur N 64 pour l'occasion. Bref de quoi faire. Mais la nouvelle qui met tout le monde d'accord est très certainement le fait que Squaresoft est à 90 % sûr de développer sur la bête. Vivement FFX.



METROID, UN CÉLÈBRE JEU QUI REVIENT DANS UNE VERSION ENTIÈREMENT EN 3D.



Game Boy Advance, l'autre arme

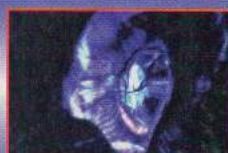
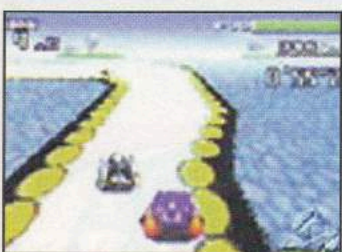
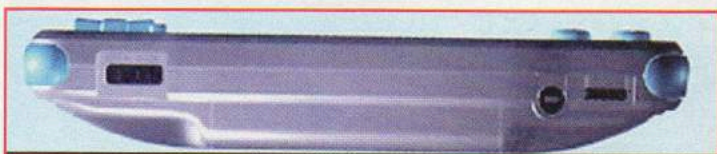
Et oui, car Nintendo se bat sur tous les fronts. Et ils ont décidé de nous pondre la console portable la plus puissante au monde. Tout comme une Play, cette dernière gèrera parfaitement la 3D. Avec son processeur CPU 32 Bits Risc et son écran 4,1 X 6,1, le tout en format 16/9, les choses semblent bien parties. Avec les deux piles de AA, la durée de vie sera de 20 heures, pas mal du tout. Prévu pour le mois de Mars 2001 au Japon, il y a fort à parier que cela va donner lieu à de véritables émeutes devant les magasins nippons lors de sa sortie. Tous les grands standards de la société du petit plombier seront réactualisés pour l'occasion. Mario Kart, Mega Man, Golden sun, un RPG ou Napoleon, un jeu de stratégie. Mais l'apparition de jeu comme Silent Hill sur la petite console, pour ne citer que lui, semble vouloir faire un pied de nez à la 32 Bits de Sony. Car entre 500 et 700 Frs, le calcul sera vite fait. Quant on sait que la PS One se vend autour de 1500 Frs sans l'écran digital, la guerre va être dure.



LA PS ONE, LA SEULE VÉRITABLE CONCURRENTE DE LA GAME BOY ADVANCE. QUI GAGNERA LA GUERRE DES PRIX ?



ELLE EST TOUTE PETITE, MAIS ELLE EN A DANS LE VENTRE. DE PLUS, ELLE GÈRE LA 3D.



l'œil sur elle

Game & Watch : Le retour



MR GUNPEI YOI EN PERSONNE (NON, CE N'EST PAS UN POKÉMON CACHÉ !).

J'ai la joie et l'immense honneur de réaliser ce petit reportage sur l'histoire des Game&Watch. Cela me tenait particulièrement à cœur du fait que c'était un de mes premiers contacts forts avec le monde du jeu vidéo. Certains des plus vieux vont voir une larme de nostalgie couler en se remémorant ces instants du passé qui ont été des moments de pur bonheur. C'est aussi une bonne occasion pour les plus jeunes d'apprendre une partie de l'histoire du jeu vidéo, et de découvrir sur quels jeux, maintenant désuets et aux principes franchement ridicules, se sont éclatés leurs aînés.

Le principe des Game&Watch est très simple : il suffit de bouger généralement de gauche à droite, d'effectuer une action simple, comme d'éviter ou de ramasser des objets. Et c'est tout ! Eh ben oui, le vieux s'amusait avec ce genre de truc !

28 avril 1980, une date importante dans l'empire Nintendo : l'invasion des Game&Watch commençait avec le jeu Ball. Il faisait partie de la Silver Series, composée de 5 modèles différents. Ils sont sortis de l'esprit de Gunpei Yokoi (1941-1997). Il s'en est vendu deux millions d'exemplaires entre 1981 et 1992. Les héros tels que

Mario et Donkey Kong sont devenus très célèbres par la suite.

59 différents Game&Watch ont été produits par Nintendo Co. Ltd, Kyoto, in Japan.

Silver (1980), Gold (1981), Wild Screen (1981-1982), Multiscreen (1982-1989), Tabletop (1983), Panorama (1983-1984), New Wild Screen (1982-1991), Super Color (1984), Micro Vs (1984) et Crystal Screen (1986).

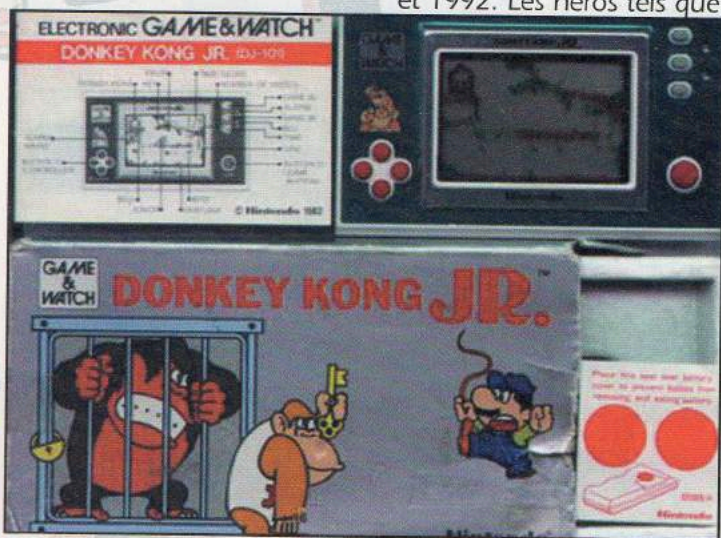
Ce fut un véritable tremplin pour la firme Nintendo, qui se lança donc dans l'aventure des jeux vidéo. Grâce à toutes ces années d'expérience acquise en vendant des Game&Watch, on se doute de la raison pour laquelle la Game Boy est la première console portable sortie (1989) et aussi la



VOILÀ LE PREMIER G&W, LE JEU BALL

machine la plus vendue au monde.

Je vous ai fait un petit tableau qui vous donnera exactement les dates de sortie par collection, et j'ai inclus également la référence de chaque Game&Watch. Beaucoup de nostalgiques de cette épopée recherchent maintenant ces précieux objets. Ce simple jouet pour enfants a évolué en objet



DONKEY EN NEW WILD SCREEN

dossier G&W





OCTOPUS NOUVELLE GÉNÉRATION



POPEY EN PANORAMA SCREEN

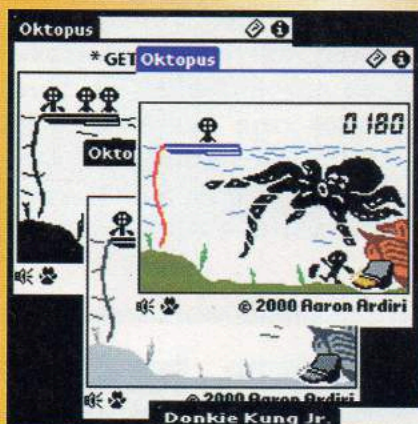
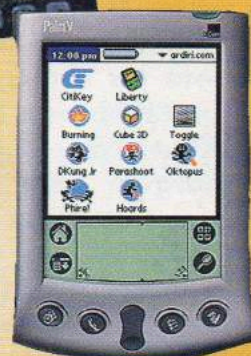
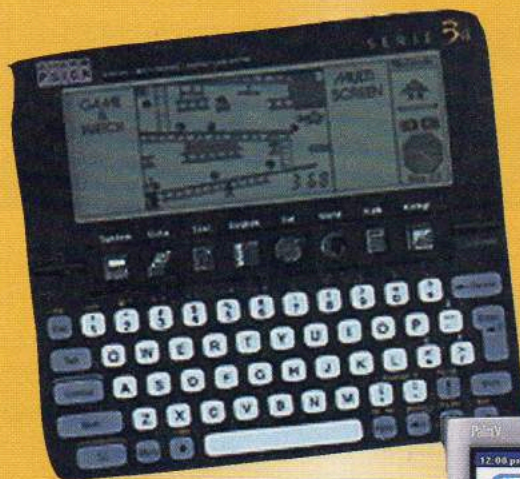
de collection. Des ventes et des échanges ont régulièrement lieu sur le web, alors si vous en avez dans le grenier, vous allez sûrement devenir riches.

Récemment, Take 2 Interactive nous a réédité certains Game&Watch sous l'appellation de Mini Classics, au gameplay assez ravageur en format pocket. Notez qu'on peut le trouver sous deux versions en France, celle avec un simple screen et celle avec un double screens. Une autre version, en forme de mini Game Boy, est aussi disponible.

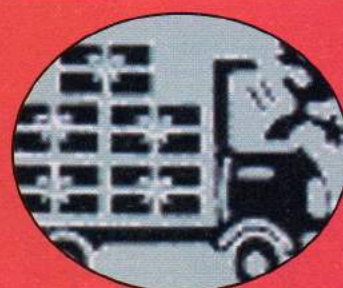


TAKE2 A RÉDUIT LA TAILLE DES SES G&W, LA PREUVE EN PHOTO.

Ils sont partout !



EH OUI, L'INVASION GAME&WATCH CONTINUE ENCORE ! SUR VOTRE PORTABLE, VOTRE SPION, VOTRE PALM ET MÊME AUSSI SUR LES CALCULATRICES : ILS SONT PARTOUT ! CELA MONTRE TRÈS BIEN L'IMPACT DES GAME&WATCH SUR UNE GÉNÉRATION DE PERSONNES.



Contrefaçons



MADE IN RUSSIA



LES TITRES SONT MÊME EN RUSSIE

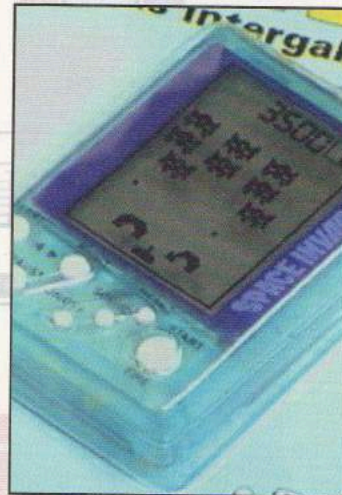


ENCORE UNE PHOTO POUR LE PLAISIR



DEVINEZ CE QUE C'EST?

Ce type de produit eut un grand succès auprès des jeunes de l'époque, ce qui donna envie à d'autres firmes de se lancer dans l'aventure. Konami réalisa ainsi le jeu Top Gun (ayant acheté les droits d'adaptation du film), puis suivit la marque Tiger (c'est bien les jeux électroniques que le club Dorothée voulait vous refourguer, sans oublier les réveils pouraves Lansey ; attendez je me rappelle aussi un truc : on pouvait pas envoyer une carte avec les nom et prénom d'un pote pour lui faire gagner ces cadeaux-là ?). On voit même apparaître des imitations russes des Game&Watch.



TIENS C'EST QUOI CE TRUC ?



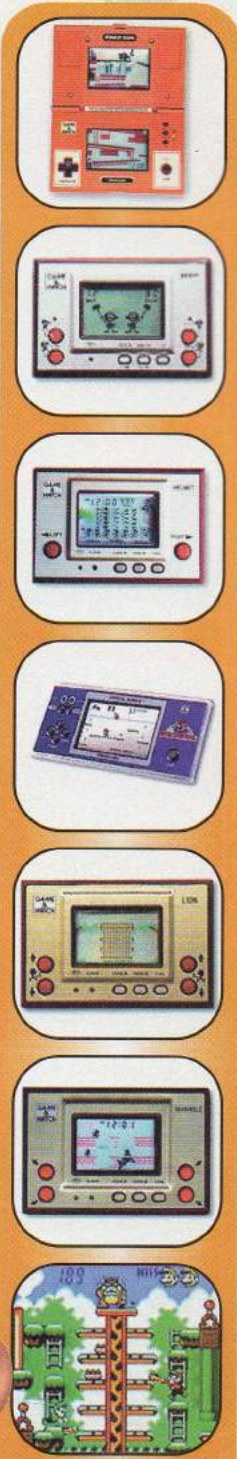
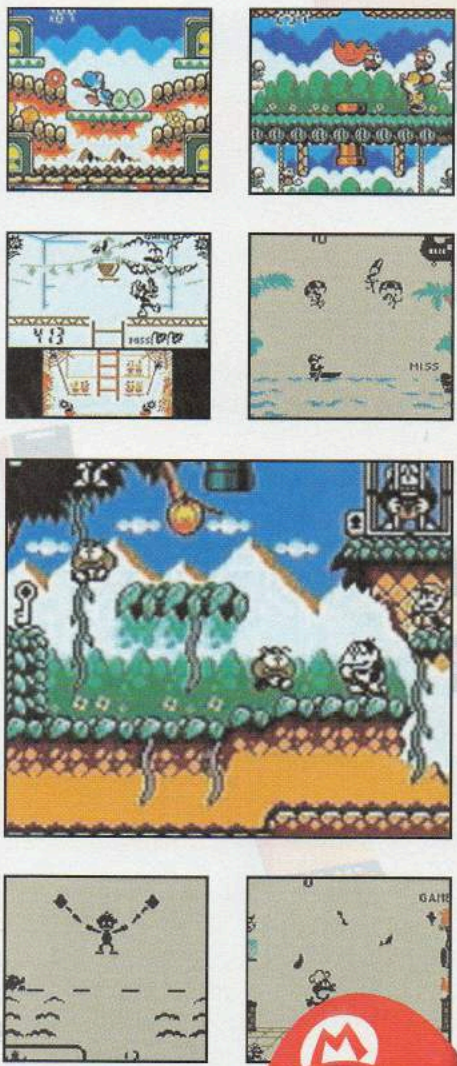
TOPGUN PAR KONAMI

Historique du Game & Watch

Titre	date de sortie	no. Model	Titre	date de sortie	no. Model
SÈrie Silver			Snoopy Tennis	28.04.1982	SP-30
Ball	28.04.1980	AC-01			
Flagman	05.06.1980	FL-02	Multi Screen		
Vermin	10.07.1980	MT-03	Oil Panic	28.05.1982	OP-51
Fire	31.07.1980	RC-04	Donkey Kong	03.06.1982	DK-52
Judge (version verte)	04.10.1980	IP-05	Mickey & Donald	06.12.1982	DM-53
Judge (version violet)	04.10.1980	IP-05	Greenhouse	12.06.1983	GH-54
Titre	date de sortie	no. Model	Donkey Kong II	07.06.1983	JR-55
SÈrie Gold			Mario Bros.	14.03.1983	MW-56
Manhole	29.01.1981	MH-06	Rain Shower	01.08.1983	LP-57
Helmet	21.02.1981	CN-07	Lifeboat	01.10.1983	TC-58
Lion	29.04.1981	CN-08	Pinball	05.12.1985	PB-59
Titre	date de sortie	no. Model	Black Jack	15.02.1985	BJ-60
Wide Screen			Squish	xx.04.1986	MG-61
Parachute	19.06.1981	PR-21	Bomb Sweeper	xx.06.1987	BD-62
Octopus	16.07.1981	OC-22	Safebuster	xx.01.1988	JB-63
Popeye	05.08.1981	PP-23	Gold Cliff	xx.10.1988	MV-64
Chef	08.09.1981	FP-24	Zelda	xx.08.1989	ZL-65
Mickey Mouse	09.10.1981	MC-25	Titre	date de sortie	no. Model
Egg	01.10.1981	EG-26	Tabletop		
Fire	04.12.1981	FR-27	Donkey Kong Jr.	28.04.1983	CJ-71
Turtle Bridge	04.12.1981	TL-28	Mario's Cement Factory	28.04.1983	CM-72
Fire Attack	26.03.1982	ID-29			

Titre	date de sortie	no. Model
Snoopy	05,07,1983	SM-73
Popeye	xx,08,1983	PG-74
Panorama Screen		
Snoopy	30,08,1983	SM-91
Popeye	30,08,1983	PG-92
Donkey Kong Jr.	07,10,1983	CJ-93
Mario's Bombs Away	10,11,1983	TB-94
Mickey Mouse	xx,02,1984	DC-95
Donkey Kong Circus	xx,09,1984	MK-96
Titre	date de sortie	no. Model
New Wide Screen		
Donkey Kong Jr.	26,10,1982	DJ-101
Mario's Cement Factory	16,06,1983	ML-102
Manhole	24,08,1983	NH-103
Tropical Fish	xx,07,1985	TF-104
Super Mario Bros.	xx,03,1988	YM-105
Climber	xx,03,1988	DR-106
Balloon Fight	xx,03,1988	BF-107
Mario the Juggler	xx,10,1988	MB-108
Titre	date de sortie	no. Model
Super Color		
Spitball Sparky	07,02,1984	BU-201
CrabGrab	21,02,1984	UD-202
Titre	date de sortie	no. Model
Micro Vs.		
Boxing	xx,xx,1984	BX-301
Punch-Out!! (US-version)	xx,xx,1984	BX-301
Donkey Kong 3	xx,xx,1984	AK-302
Donkey Kong Hockey	xx,xx,1984	HK-303
Titre	date de sortie	no. Model
Crystal Screen		
Super Mario Bros.	xx,06,1986	YM-801
Climber	xx,07,1986	DR-802
Balloon Fight	xx,11,1986	BF-803

G&W sur GB



ZELDA UN TITRE MYTHIQUE DE NINTENDO

ENCORE UN MARIO, IL ÉTAIT TRÈS FUN



MARIO STORY

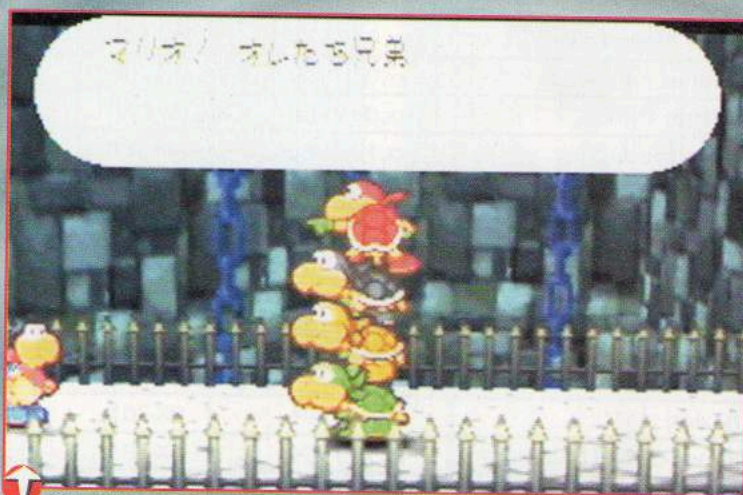
Distribution : Nintendo - Conception : Rare - Date de sortie : Dispo

La marque productrice du plombier moustachu en salopette bleue avec les gants blancs et au képi rouge sans oublier son frère Luigi prépare le terrain avant les grandes offensives futures (sans ponctuations la phrase est-elle balèze à lire ? Et si je vous faisais une autre phrase où tous les mots sont collés ? Oui oui je devrais faire ça en japonais ! Bon, j'arrête mes délires. En fin de compte Mario reprend du service pour le bonheur de tous les fans. Mais, cette fois-ci, sous la forme d'un Action/RPG. Square Soft nous avait déjà pondus un Mario RPG remarquable sur SNES. Mais quand NINTENDO décide de produire himself, une suite à ce fameux jeu, préparez votre portefeuille car il va faire une cure d'amaigrissement. Franchement ce jeu déchire tout sur son passage, bien que je ne sois pas un grand amateur de Mario. Je vous livre l'autopsie complète du meilleur jeu de la NG4, suivez le toubib.

W.M.

Et oui Mario est de retour et c'est tant mieux, il revient sous la forme d'un RPG. Cette suite tant attendue de Mario RPG vient enfin de débarquer en version japonaise. Je vous préviens d'entrée de jeu que c'est une bombe atomique. Je ne m'étais jamais tant amusé sur un Mario. Malgré le fait que je ne sois pas un grand amateur du plombier moustachu, je constate que Nintendo s'est mis en quatre

pour nous pondre une petite merveille. Vous incarnez bien évidemment notre petit Mario (entre nous, je me demande s'il se change de tant en temps car il porte toujours sa salopette bleue et son pull rouge, je crois que sa machine à laver est en panne), et comme d'habitude Bowser fait encore des siennes. Encore une fois, le méchant monstre enlève la Princesse Toadstool, j'ai déjà vu ça dans des autres jeux mais



C'est la parodie de tortue ninja

mario & co

Dans Mario Story vous serez accompagnés de petits familiers bien utiles, vos potes disposent de pouvoirs différents et chaque créature possède des caractéristiques différents. Par exemple, le champignon analyse les adversaires en vous donnant leurs points de vie et la tortue foncera sur les ennemis lorsque vous appuierez sur la touche C bas. La bombe sur patte peut vous frayer des passages en explosant les murs fissurés. Ainsi, tous vos amis vous seront utiles à divers passages de Mario, il faudra faire appel à leurs capacités pour résoudre certaines énigmes.



Dans quel Mario le mur de flamme apparaît?



Le petit monde du père Mario

Mario Story est un condensé des meilleurs éléments de Mario 1, 2, 3, Yoshi Story, Mario machin et Mario truc... Le software reprend tous les thèmes et les p'chitit choses sympathiques que l'on peut dénicher dans n'importe quel Mario. Ces clins d'œil rétro à toutes les productions Nintendo m'ont réellement fait plaisir. En premier lieu, les couleurs pastels ont été reprises, une admirable chose car cela donne une autre valeur à la N64. C'est vraiment dommage que ça vienne si tardivement, mais il vaut mieux tard que jamais. Passons ensuite à la carte reprise de Mario 3, les tuyaux WarpZone, le graphisme de Yoshi story, les ennemis...



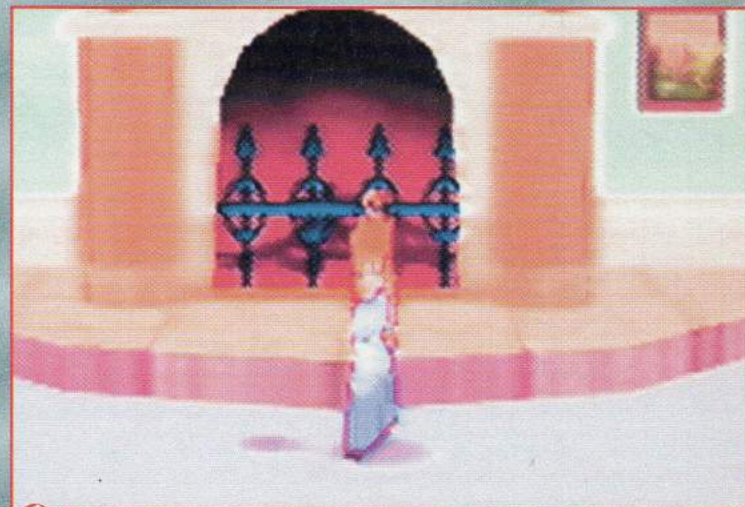
Voilà, quand on vient d'éclater un Boss, on libère une étoile

dans lesquels ??? Oui mais bien sûr, c'est dans presque tous les Marios. Reprenant un scénario simple et classique (les concepteurs du jeu ne se sont pas vraiment creusés la tête pour dégouter une telle histoire), Nintendo a assuré la suite. Le premier a d'ailleurs été préparé par Square Soft en personne sur Super NES. Je me demande pourquoi la firme du moustachu a attendu si longtemps pour nous sortir une telle balle, mais comme le dit l'adage « il vaut mieux tard que jamais ». Bon revenons à nos

moutons ! Les nostalgiques de Mario vont être ravis et je vous l'assure « croix de bois, croix de fer si je mens, j'irais en enfer... » (internos : Travailler avec les collègues de travail que j'ai relévé parfois du parcours du combattant et même l'enfer me serait plus agréable). Tous les personnages et ennemis mythiques de la saga Mario sont présents dans la petite cartouche grise. Notons la présence également des éléments qui nous ont été chers, comme les tuyaux WarpZone, les sortes de murs de flammes qui

tournent ; ils ont aussi repris le système de la carte et tous les items existants dans le monde de Mario : champignons, fleurs, bloques POW, feuilles... J'aimerais ajouter un petit mot au sujet des ennemis : la simple présence des champignons marrons, des tortues volantes et des scarabées me font verser une larme de nostalgie en pensant au premier Super Mario Bros sur NES 8bits. Bon je vous raconte l'histoire tout de même. Mario est invité au château de la Princesse Toadstool, mais Bowser a encore manigancé un plan pour enlever la Princesse. Son plan consiste à

faire décoller le château et le maintenir dans les airs grâce à sa machine infernale. Une fois le plan réalisé, Bowser balance Mario par-dessus le balcon. Dès que Mario s'est écrasé la tronche au sol, il se prépare pour partir une nouvelle fois sauver la Princesse Toadstool. Sur son chemin, le petit gars va se faire beaucoup d'amis parmi la faune locale. Ainsi va-t-il avoir de nombreux compagnons d'armes. Chacun disposera de caractéristiques bien particulières, par exemple La Bombe rose sur patte servira à détruire les murs ébréchés, la tortue volante permettra de franchir



Elle est toute plate, la Princesse

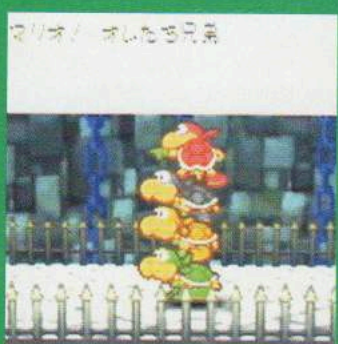
Action !! Ça tourne !!

Incontestablement, Mario Story est un sublime action/RPG. Vous aurez beaucoup de choses à faire dans ce jeu, un grand nombre d'actions à effectuer durant les confrontations et l'aventure. Tous ceux-là font de ce soft un ensemble considérablement riche et vivant. Comme les idées les plus simples sont souvent les meilleures, aucun menu rébarbatif ni principe démentiel ne surgira de nulle part. Simplement une grande interactivité et une petite touche de «contrôle» des choses : il est indubitable que la partie action dans MS est très exhibée, on dispose en effet de l'éventualité de se défendre, lorsque les antagonistes vous violentent, juste en appuyant sur la touche B. Vous pouvez renforcer de même vos attaques en appuyant sur B au bon moment.



Monstre tu es beau

Concrètement, vos « ennemis » dans MS sont trop mignons et très bien modélisés. La p'chôte touche de Nintendo rend précisément vos adversaires trop attachants et la couleur pastel renforce de plus cet aspect. Méfiez-vous de l'apparence trop sympathique des « monstres » car sous leurs apparences d'eau calme se cache parfois un torrent de lave. Certains vous rendront la vie vraiment difficile. Pour tous les adorateurs de l'univers de Mario, les monstres mythiques sont d'ailleurs présents : les hammering brothers, les koopas, les fantômes, les plantes carnivores, les sortes de balles avec des petites mains...



Samedi c'est shopping !!!

Récolter un maximum de pièces est primordial dans tout bon jeu de rôle, et MS recouvre bien le principe. Le système du pognon a été parfaitement considéré, on n'a jamais trop ou pas assez de ressources. De nombreux non-online shops sont dissimulés dans toute la contrée de Mario. Dans ces lieux privilégiés, vous pourrez d'ailleurs, comme dans tout magasin qui se respecte, faire quelques emplettes (A bon ? J'crois qu'on venait donner de l'argent au monsieur et qu'on prenait un truc). Mais faite attention, la place dans votre inventaire est limitée à dix objets, alors soyez vigilants à ne pas faire d'achats inutiles (ma copine n'arrête pas d'en faire, ELLE). Les pièces ne sont pas le seul moyen pour acheter les objets et les capacités spéciaux. Aux portes du village de Mario, des sorcières vous échangeront des items et pouvoirs surpuissants contre des cristaux verts. Ceux-ci peuvent être récoltés au cours de vos péripéties et sont généralement chauds à amasser. Dans le même village, vous pouvez procurer d'assez bonnes aptitudes au stand des deux hippopotames monnayant plusieurs pièces. Ne vous inquiétez pas, il y a généralement un shop dans tous les villages.



certaines précipices, le poisson vous autorisera à traverser les étendus aquatiques... À tout moment du jeu, vous pourrez changer de familier, et cela même durant les combats. Ils vous aideront aussi à résoudre des mini-énigmes au cours de l'aventure. La première chose qui frappe en jouant, ce sont les graphismes. Tout d'abord, les couleurs pastels sont sublimes, elles instaurent une certaine ambiance bon enfant qui colle parfaitement à la politique de Nintendo. Tel un Super Mario Bros 2, les sprites des persos sont en 2D et d'assez grande taille. Le mélange fausse 3D et 2D est fort agréable

et surprenant ; les réalisateurs ont fortement bossé sur l'interaction des persos 2D sur le décor, ainsi lorsque que le héros se tourne, on le voit tout plat comme un dessin sur une feuille de papier. Question animation, c'est parfait, aucun défaut ne sont apparus durant le jeu. La bande se colle parfaitement à l'atmosphère, les bruitages ne sont pas mal. La maniabilité est un vrai bijou, le plombier répond au quart de tour. Tout est une question de timing et de précision pour les combats, et il est surtout accessible à tout âge. Dans la partie RPG, on peut gérer les points de

vies HP, les points de « magie » FP et les points d'aptitudes. Les points d'aptitudes servent à Mario pour courir plus vite, ou lui permettent d'utiliser des attaques spéciales. À chaque fois qu'on récolte 100 étoiles (les points d'expériences), on passe au niveau supérieur et on possède le choix de Booster les HP, FP ou les aptitudes. Vous aurez comme dans tout bon RPG, des millions d'objets et d'ennemis et vous baladerez dans de très beaux paysages. En conclusion, Mario RPG est pour moi le meilleur jeu du moment sur N64. Il est long, agréable à jouer et surtout rappelle de bons souve-

nirs. À acheter absolument !!!



Mario bûcheron !

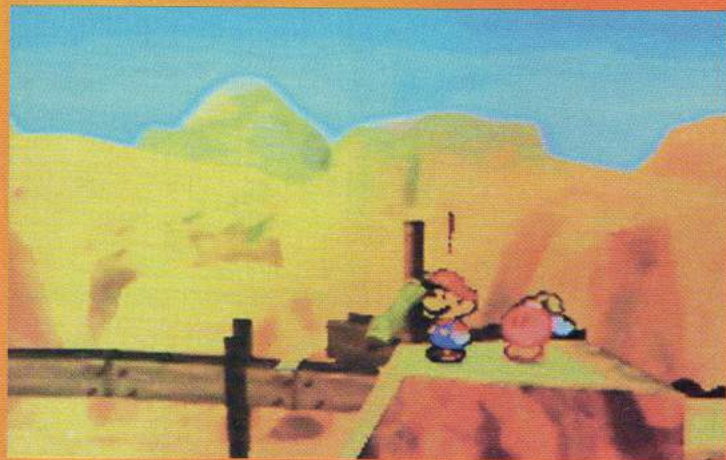


Grand père étoile sur un arbre perché...

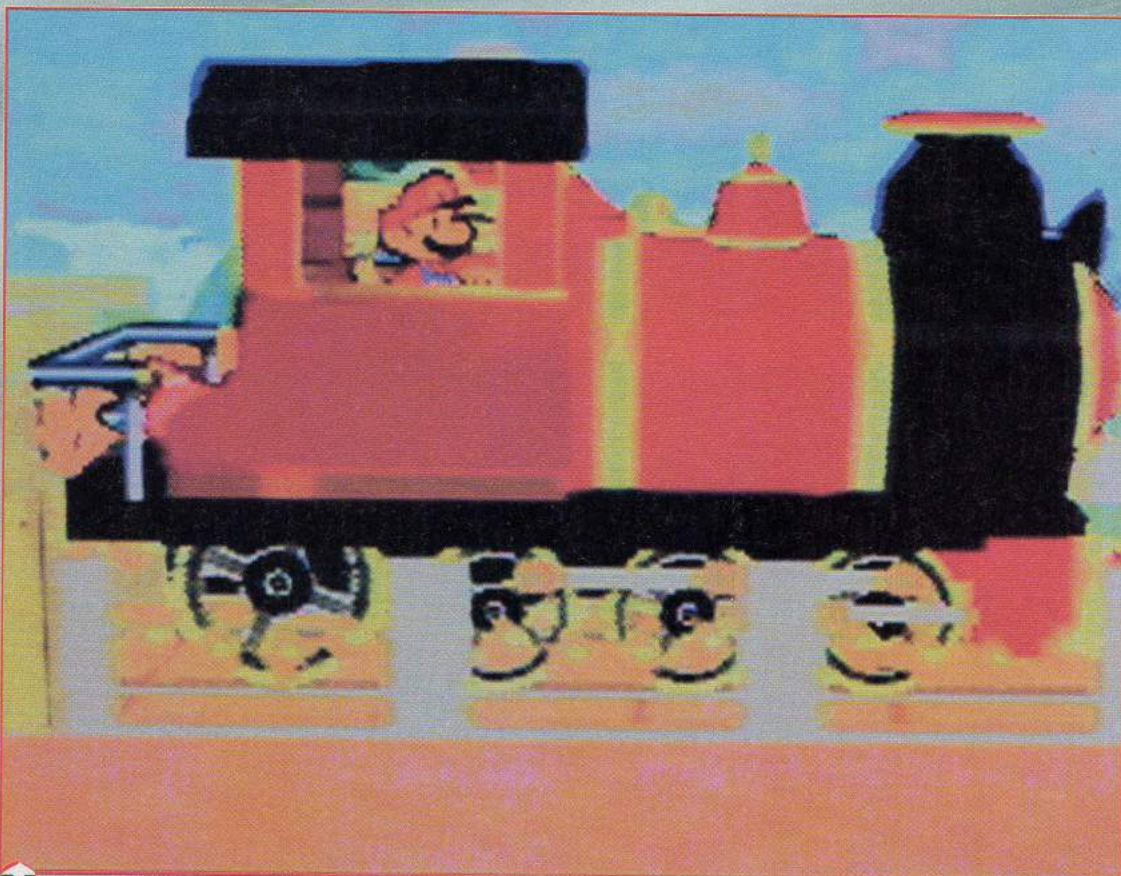
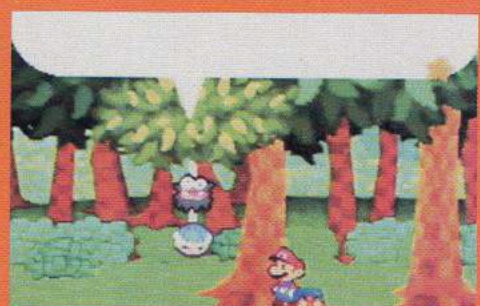


C'est Caliméro ? non, non, non. Je l'ai déjà vu dans Yoshi Story.

Interactif ! C'est quoi ?



Lors de vos voyages et nombreux allers-retours, un point d'exclamation rouge peut surgir au-dessus de la tête de Mario à l'approche d'éléments interactifs, avec lesquels on peut agir. Par exemple, lorsque que vous êtes près d'un buisson, vous aurez l'occasion de le secouer. Vous disposerez également de la possibilité de frapper les arbres avec votre gros marteau et cela peut parfois faire tomber des objets comme des items ou des bornes contenant un point d'exclamation. On a l'éventualité d'agir sur la plupart des éléments du décor. Note : quand vous êtes bloqué, martelez tout le décor pour trouver cette foutue borne !

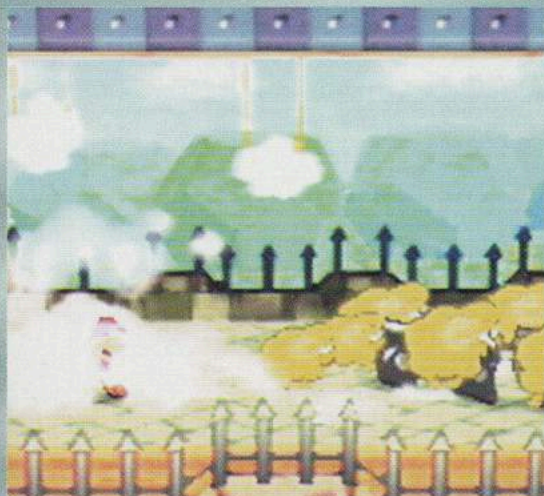


Dans le village paisible de Mario et de Luigi se cache un endroit bien particulier, un lieu très risqué pour vos items, et ce lieu se nomme la cuisine. Le cuisinier à le pouvoir de transformer vos items en autre chose, mais cela comporte des risques. En effet, lorsque vous lui donnez un de vos biens, cet objet subit une intervention par les mains expertes du cordon bleu. Par exemple, un champignon de base, qui rend 5 points de HP, sera métamorphosé en plat qui redonne 6HP et 2BR. Bon, je vous donne un contre-exemple : ne donnez en aucun cas vos oranges (25HP), sous peine de vous retrouver avec un plat rabougri 1HP et 1FR.

Mario machiniste, la reconversion.

Vaincre ou recommencer

Les combats dans MS sont assez dynamiques. On vous demandera d'exécuter des actions simples pour amplifier les dommages aux adversaires, par exemple appuyez frénétiquement sur le bouton B pour faire monter une jauge, relâchez le bouton d'attaque au bon moment, viser avec le stick analogique... Votre habileté sera sollicitée à tous les assauts. De même, vous aurez la possibilité de vous défendre lors de l'attaque des monstres. Plusieurs options d'attaque sont disponibles comme les charges avec le marteau, divers types de saut sur le coin de la tronche, items meurtriers à balancer, changements d'alliés et le classique « je tape la fuite en battant le record du monde du 100m nage libre ». Les attaques spéciales vous coûteront par contre quelques modiques points de FP.



Editeur : Nintendo
 Distributeur : Nintendo
 Date de sortie : DISPONIBLE
 Nb de joueurs : 1

G RAPHISMES

Les plus beaux graphismes de la N64 sont sur ce jeu, ne cherchez pas ailleurs. De très belles couleurs pastels, une bonne maîtrise des effets lumineux, des persos mignons et très bien modélisés.

97%

A NIMATION

No problem man, ça tourne terriblement bien, tout est fluide malgré la sale réputation de RPG pour délaissé l'animation. Aucun défaut ne sont apparus lors des nombreuses heures de tests.

96%

M ANIABILITÉ

Mario répond parfaitement au doigt et à l'œil. Pas de difficulté majeure, les seuls soucis résideront dans les phases de combat où l'adresse du joueur est sollicitée.

95%

E NDURANCE

Un RPG pas long n'est pas un vrai RPG, vous me direz ! Et je vous répondrai simplement oui à cette affirmation. En ce qui concerne Mario Story, le jeu vous envoie de très nombreuses heures.

98%

S ON

Sympa, le mot est faible. Il faut que je trouve le qualificatif exact pour ce Mario story. Voilà !!! J'ai trouvé !!! Somptueux. Les symphonies sont somptueuses et les bruitages sont bons.

96%



L'ambiance
 La maniabilité
 Les couleurs pastels
 Le mix parfait 2D et fausse 3D
 Longueur du jeu
 L'humour

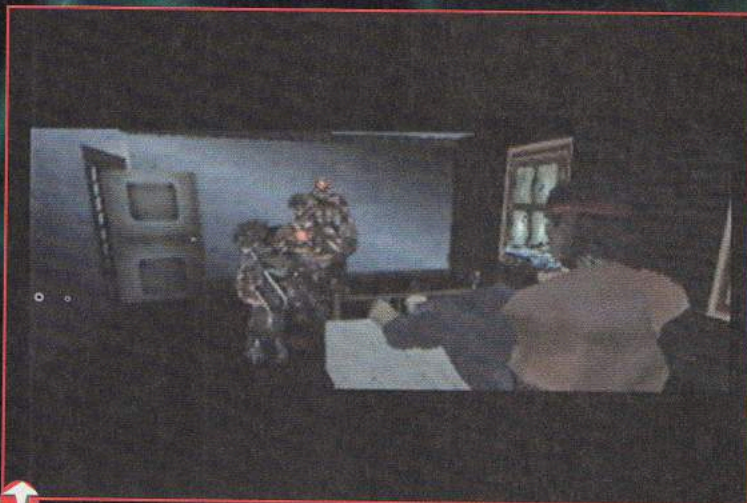


Les graphisme enfantin pour certaines personnes. Sinon je vois rien d'autre.

98%



Cette arme a une visée automatique



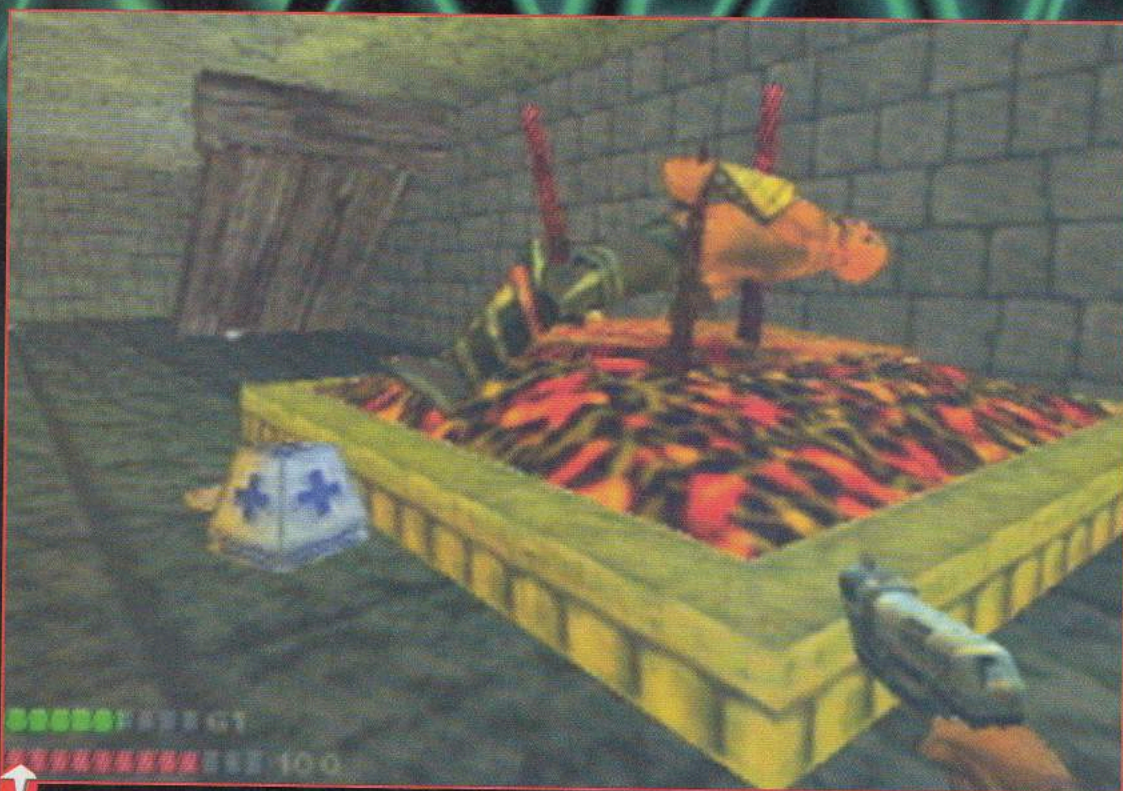
Dans la tête, alouette !

TUROK 3

Editeur : Iguana distributeur: Acclaim Date de sortie : Dispo Import Nb de joueur : 1

Turok, vous connaissez ? Ah ouais, moi je connais ! C'est pas un jeu sur N64 ? Ouais, c'est ça ! Et on chasse les dinosaures, non ? Oui, c'est bien ça ! Et ben le troisième épisode vient de sortir en version US, cool non ! Quoi Turok 3 vient de sortir ? Tu es sûr ? Ben oui, je l'ai dans mon sac. Montre ! Montre ! Montre-le-moi !!! Et vous savez quoi ? Je lui ai pas montré, mais pour vous, pour tous les lecteurs d'Actu&Soluce N64, je vais faire une exception. On dit quoi ? Merci qui ? Merci WM. On va visiter de fond en comble ce jeu, et croyez-moi six pages ne seront pas de trop pour vous présenter la meilleure saga de Doom-like sur N64.

WM



Il n'aura plus de problème au bide

Si les cours, les profs, les collègues, les impôts, vos copines et votre belle-mère... vous soûlent grave, jouez à Turok 3, ça vous détressera un peu, pour pas dire beaucoup. Eh oui, Turok 3 Shadow of Oblivion vient de sortir. Quoi vous ne le savez pas !!! Vous n'avez pas honte ? Mais heureusement je suis là. Ben... je vais... j'sais pas trop par quoi commencer... euh... Ah voilà ! Et si je vous racontais au moins l'histoire ? Si vous avez joué à Turok 2, la fin du jeu laisse notre ami Joshua face à la menace de l'Oblivion (qui est une sorte d'extraterrestre très méchant d'une autre dimension et qui bouffe l'énergie des planètes), et comme vous êtes passés dans les environs c'est à vous qu'incombe la lourde tâche de sauver votre univers. Vous serez dans la peau de Danielle ou de Joseph, oui vous avez cette fois la possibilité de choisir entre deux personnages. Chacun possède des caractéristiques propres, ainsi en jouant Danielle vous aurez entre les mains une experte en explosifs, ce qui permettra d'utiliser des armes destructrices et de faire un grand ménage à grands coups de lance-grenade. Elle manie fort bien le grappin énergétique et fera des sauts plus hauts que son frère. Joseph est par contre tout le contraire de

Le petit manuel de la survie

Comme dans tout bon Doom-Like les mouvements sont très importants, heureusement qu'Iguana a alloué directement les tafs gauches et droits aux boutons C droit et C gauche (mouvement latéral). Pensez à toujours rester en mouvement lorsque les adversaires vous tirent dessus. Bon, la technique ultime est le traf circulaire, qui consiste à faire un traf gauche ou droit tout en gardant en joue un monstre. De cette façon, on tourne tout autour de la cible en lui tirant dessus. Le mouvement circulaire vous rendra moins touchables par vos ennemis. Si vous coupez cette technique avec des sauts et des traf irréguliers, vous deviendrez un vrai expert au Doom-Like.

Il vous faudra également apprendre parfaitement à utiliser les armes. Par exemple, ne pas tirer au fusil à pompe sur une cible trop éloignée, ne pas utiliser le RPG sur des cibles trop proches de vous, sous peine d'être également blasté par le souffle de l'explosion. Dans la science des armes, il faudra aussi apprendre la portée de l'arme, la cadence de celle-ci et finalement les aires d'effets. Encore un petit dernier mot sur les armes, apprenez à les manier efficacement ceux-ci et certaines armes agissent mieux sur certains types d'adversaires.



Joshua t'es un homme mort

Danielle, bien qu'ils soient frère et sœur. Celui-ci est un professionnel des armes à longue distance. C'est un sniper exceptionnel avec la capacité de se faufiler n'importe où et possédant une visée nocturne. Les passages étroits ne lui résisteront pas et les ennemis ne pourront même plus se cacher dans l'obscurité. Pour les nostalgiques de Turok il y a là une mauvaise nouvelle, vous ne pourrez plus faire joujou avec Joshua. Bon on passe à l'arsenal maintenant ? Côté armes, vous aurez à disposition 23 armes plus

ou moins dévastatrices, des armes blanches en passant par les armes à feu classiques, mais la grosse artillerie du genre lance-grenade, bazooka, mitrailleuse rotative... sera également disponible. Il sera possible de blaster 35 types de montres ou humains différents, je vous signale qu'il y a très peu de dinosaures dans cette mouture, dommage c'était vraiment cool d'exploser la tronche à tous ces dinos. Généralement les monstres sont assez fourbes et viennent en bande [je vous disais qu'ils

étaient fourbes), ils possèdent un niveau d'intelligence convenable en niveau normal et ils n'hésitent pas à appeler leurs potes s'ils vous repèrent. Les Boss des fins de Monde sont plutôt du genre coriace de chez coriaces, car généralement ils ont un seul point faible et parfois ce n'est pas facile de le trouver.

Le jeu est composé de cinq gigantesques mondes. Chaque monde contient un environnement différent. Le premier monde est constitué d'une ville, le second est une base militaire marine, le troisième vous plonge dans la jungle, le quatrième vous

fera gambader dans la montagne et le cinquième est finalement la base de l'Oblivion. Chaque monde est découpé en secteurs qui sont reliés les uns aux autres, il n'y a pas de temps de chargement flagrant entre chaque secteur, on a donc l'impression que les stages sont démesurément grands. Quand vous changez de secteur le jeu fait une auto-save, heureusement pour vous car certains passages sont très chauds, étant donné le nombre de monstres campant à certains endroits et la difficulté de faire certains sauts, on est donc enchanté que les



Il pue de la gueule, celui-là

«Bienvenue dans le monde réel»

Les concepteurs ont tendance, en ce moment, à essayer de faire des software de plus en plus réalistes. Afin de nous plonger encore plus dans l'ambiance du jeu, Iguana a pensé à inclure quelques petits détails comme le sang qui reste sur les armes juste après avoir trucidé un ennemi. Certes, le sang est vert (c'est encore une question de censure, arrgggg), mais quand ce sang dégouline sur la ou les lame(s) de votre arme blanche ça déchire grave ! Autre détail : la possibilité d'éclater les caisses et les corps des monstres qui restent au sol... sont graves tripants.



On tourne le remake à toute allure

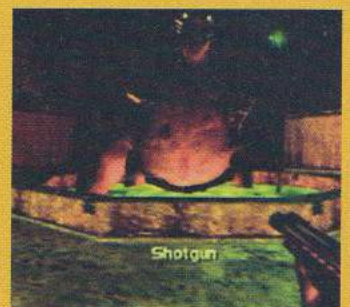
Ils n'ont pas piqué l'idée dans Star Gate !



Eclatez les caisses peut être fructifiant

Grosses pointures et grosses beignes

Ah ! Ces montres qu'on appelle Boss ou que mon pote nomme Gros Bill sont présents dans Turok 3 (comme dans tout bon jeu qui se respecte). Je vous explique pourquoi mon pote les appelle Gros Bill : généralement, les Boss sont de taille vraiment grande par rapport à leurs congénères. Et, ici, les monstres honorent franchement ce terme, tous font au moins quatre mètres de haut et sont parfois très coriaces. Il faudra trouver la technique adéquate pour botter les fesses du Boss, sinon vous allez souffrir et comme par hasard il y a une façon de les tuer.



Feu d'artifice en perspective

Ils ont très bien travaillé les p'tits gars de chez Iguana sur le plan effet de lumière. Ils savent pas mal exploiter la puissance de la Nintendo64, ça se répercute à l'écran par de très beaux effets de lumière. Ils nous gratifient par la même occasion d'un excellent jeu d'ombre et de lumière. Les plus spectaculaires sont au niveau du monde de la lave. Vous serez subjugués par le résultat obtenu à l'écran.



concepteurs aient pensé à ce nouveau type se sauvegarde.

Graphiquement le jeu est assez bon, puisant au plus profond de la N64, les développeurs ont su bien gérer les effets de lumière et les jeux d'ombres et de lumières, ceux-ci ont pour conséquence de constituer une ambiance particulièrement triquante.

Côté son, les musiques et les bruitages sont de bonnes factures. Je n'ai rien à dire de spécial là-dessus. Bon passons aux choses sérieuses, le gameplay est correct sur N64. Le stick analogique servant pour la visée répond bien, toutes les commandes marchent et sont bien

placées sur le paddle, le seul point noir est la gestion des armes. Certes on dispose de deux boutons pour défiler les armes dans un sens et dans l'autre, et quand on reste appuyé sur un bouton de sélection toutes les armes apparaissent en cercle et l'on choisit avec le stick analogique. Avec ce principe quand on est en train de choisir son arme, il n'est pas possible de faire autre chose et les ennemis sont par contre toujours en mouvement et en action.



Votre sorte de boomerang laisse une traînée bleue sur son passage

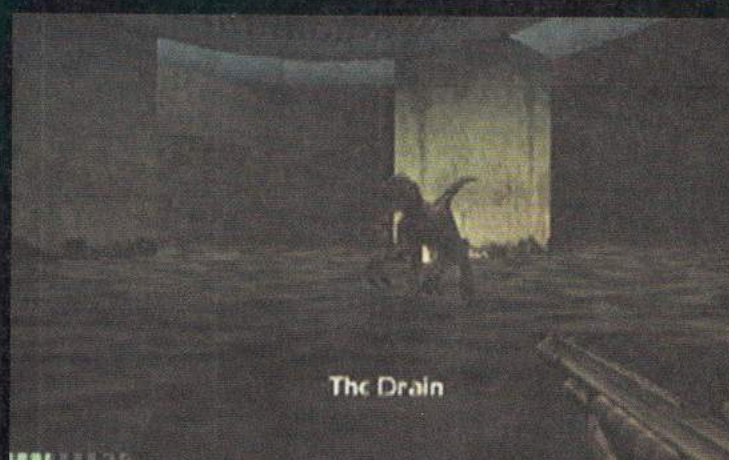
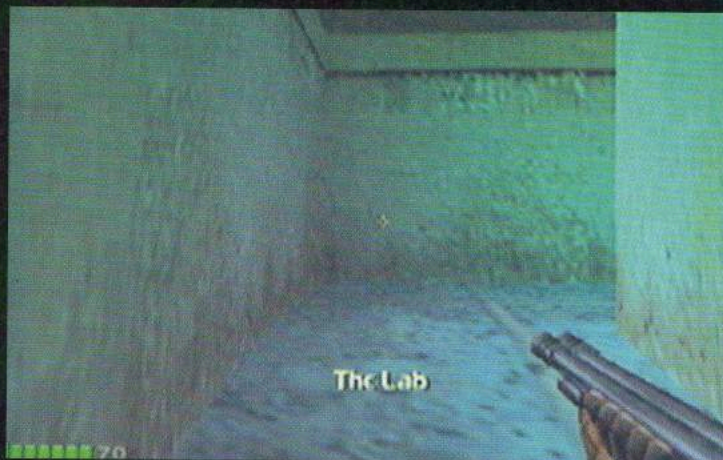


Une belle photo de famille



Tiens, ils ont laissé traîner une arme !

Vous avez pensé à votre assurance vie ?



Dans sa grande grâce Iguana vous propose un nouveau système de sauvegarde pour cet épisode de Turok. Après la fastidieuse Save Point du Turok 2, dans lequel il fallait trouver une petite pyramide pour pouvoir sauvegarder (souvent très bien caché), on a l'auto-save à chaque section de jeu. En effet à chaque fois que le titre de la section apparaît à l'écran le jeu sauvegarde. Cool non ? Plus la peine de chercher comme un fou. De plus, si vous mourrez vos points de vie remonteront à 50 et le nombre de munitions sera le même au moment de la Save. Un grand merci à Iguana, car ils ont pensé aux joueurs débutants et répondu aux demandes des joueurs concernant un système de Save, comme quoi les concepteurs écoutent parfois les demandes des consommateurs.

Armé et dangereux



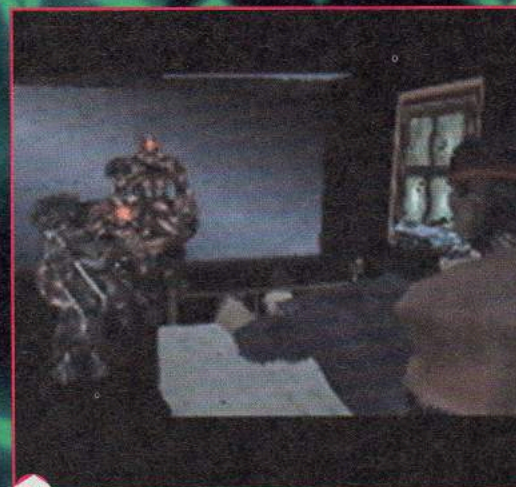
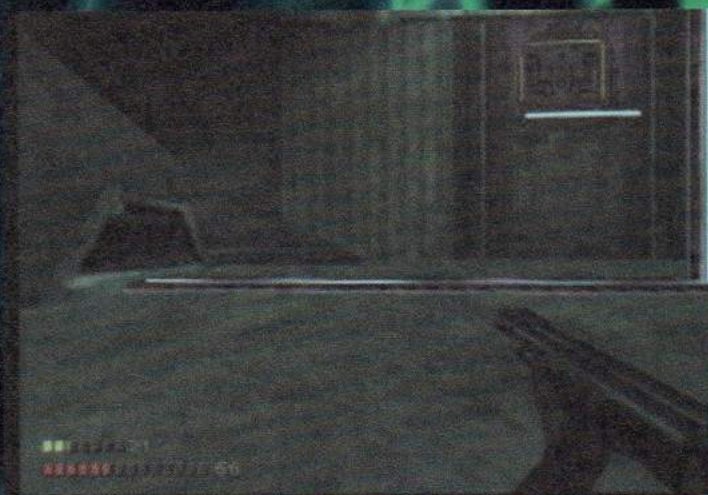
Question arme dans Turok 3, on est plus que gâté. On a le droit d'avoir des armes bien funs. Cela va des simples armes blanches aux plus perfectionnées des armes extraterrestres. Bon, au début vous ferez pitié avec votre tomahawk et votre arc à deux balles six sous, mais, au cours de votre périple, vous acquerrez un lance-grenades, une mitraillette, des flèches explosives... Le fin du fin, il vous est envisageable de customiser vos armes en récoltant des extensions. Oui, on peut booster ses armes et c'est la fête non ? Par exemple, votre miteux lance-grenades sera transformé en lance-missiles, votre arc sera plus puissante et votre mitraillette se permutera en gatling. Mais il sera quand même possible d'utiliser la version antérieure de votre arme.





1001 lieux pour 1001 histoires

Les décors dans Turok 3 sont vraiment très vastes par rapport à Turok 2, mais moins beaux que celui-ci. On ne peut pas avoir le beurre et l'argent du beurre. La vraie grande innovation est que chaque section d'un niveau est reliée aux autres, sans grosse coupure, sans temps de chargement (heureusement pour nous). Ceci crée un effet de grandeur, bluffant le joueur et l'immergeant dans un immense terrain de chasse. Les décors sont aussi extrêmement variés. On débute le jeu dans un environnement urbain assez banal, mais quand on atteint la forêt et les caves de magma le dépaysement est total.



J'ai les mêmes flèches que Rambo

Même au jeu, on est plus tranquille

Editeur : Iguana
Distributeur : Acclaim
Date de sortie : DISPO JAPON
Nb de joueurs : 1

G RAPHISMES

Bon graphisme, environnement varié, mais il faut quand même posséder un Ram Pack pour apprécier le jeu, sinon c'est grave laid

87%

A NIMATION

Le jeu tourne pas mal durant la majeure partie de « la partie de chasse », mais le Turok 3 est lent. Les mouvements sont convenables, mais parfois ça rame, des ralentissements sont apparus lors de certains passages aquatiques.

80%

M ANIABILITÉ

Iguana s'en sort pas mal, le perso répond bien mais certains sauts sont assez durs à exécuter. Autre point noir : le changement d'arme, car il est configuré sur deux boutons ; c'est bien, mais quand il faut taffer, sauter et changer d'armes dans la foulée, ça devient assez ardu.

85%

E NDURANCE

Pour les joueurs chevronnés, il vous ne posera pas trop de problème, mais des passages du jeu sont très chauds quand même.

89%

S ON

Le bruitage et la bande son s'adaptent pas mal au contexte. Des moments de silence ponctuent parfois certains passages, ce qui crée vraiment une ambiance stressante.

90%

De vastes aires de combats
Un mode multi-joueurs
Des armes vraiment cools
Plein de passages secrets

Il faut absolument un Ram Pack pour apprécier pleinement le graphisme.
Le Paddle de la N64.

88%

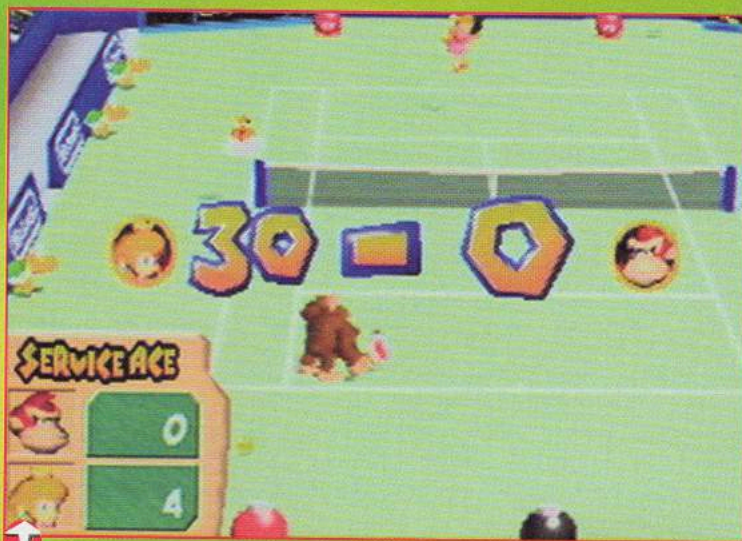
MARIO TENNIS

Distribution : Nintendo - Conception : Rare - Date de sortie : Dispo

Oui, je sais, cela fait pas mal de temps que ce soft est sorti au Japon. Mais il est tellement bien, tellement fun, que je n'ai pu m'empêcher de le présenter aux novices. De toutes façons, ce genre de titres est toujours d'actualité. Il y en a bien qui me demande de faire la soluce de Mario. Allez, en route pour le match de votre vie.

Pour commencer, il faut que je vous dise quelque chose. Ne croyez pas que parce que vous avez plus de vingt ans, ce titre ne peut pas vous toucher. Si vous aimez le tennis, vous serez ravis. Ok, nous sommes loin d'un Virtua Tennis sur Dreamcast, mais au bout du compte, ce dernier prend la médaille pour un fun bien plus présent. Car Mario tennis vous propose une multitude de choses. D'abord, un grand nombre de modes de jeux, comme vous pouvez le voir dans

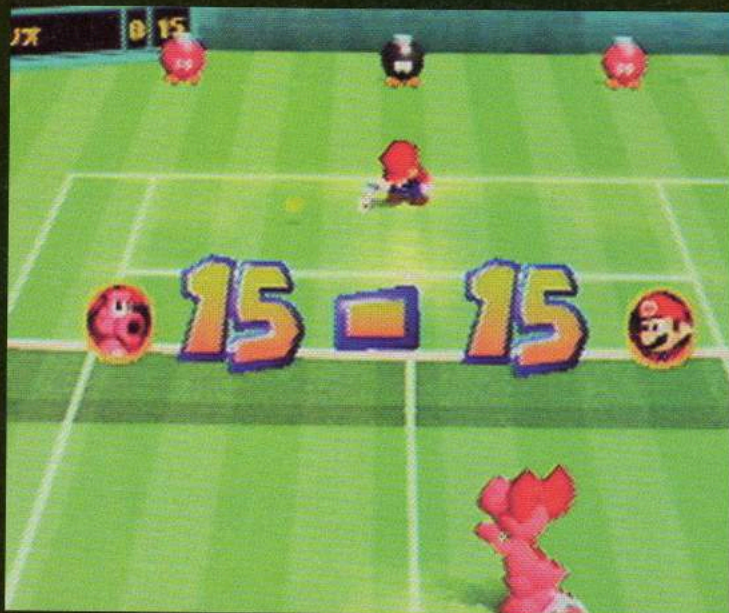
les thèmes ci-dessous. Du plus délirant au plus classique. Le mode Versus vous proposera des affrontements dans la même rigueur qu'un match officiel. Mais bien sûr avec les mimiques de nos héros préférés. Tout y est, ace, faute, filet, balle dehors, non, vraiment les amateurs de Tennis vont s'y retrouver. Mais en plus de tout cela, des modes plus fous seront également présents, et cela donne des points de plus dans la catégorie durée de vie. Voilà pour l'intérêt, rien à dire.



A chaque ace, un tableau viendra vous donner la moyenne des joueurs en lice.

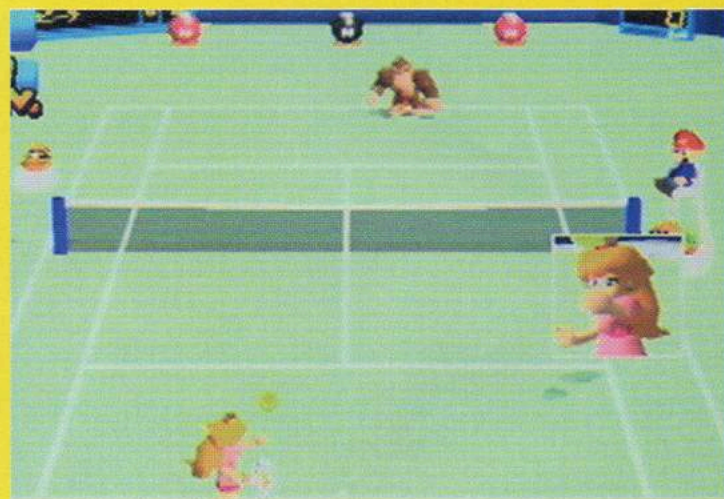
Un univers respecté

Ah ! Les accros des différentes séries avec le petit plombier vont être vraiment heureux. Les persos sont présents, bien, sûr, mais également tout ce qui va avec : les humeurs de certains, les bruitages, et les décors. On a l'impression de faire une partie de tennis dans le jardin du château de Pitch. Voilà un des secrets du succès.



Tout plein de modes

Voilà le point fort du jeu. Il y en aura pour tous les goûts. Un mode Versus où il sera possible de s'affronter à deux, trois ou quatre, et bien sûr tout seul. Le traditionnel mode Championnats et la course aux médailles : c'est ici qu'il sera possible de débloquent des tas de belles choses. Le mode des plantes carnivores : ce dernier vous propose de faire un match avec n'importe quel adversaire. Dans son dos, des plantes carnivores vous envoient des balles qu'il faut relancer. Au fur et à mesure, le rythme va s'accélérer, très fun. Le jeu des anneaux où il faut passer la balle à l'intérieur et en abattre le plus possible tout en jouant avec votre opposant. Et le plus génial de tous, le terrain de Bowser. Là, comme dans un Mario Kart, mais tout en jouant au tennis, vous débloquent des cadeaux avec votre balle. Il faudra alors s'en servir au bon moment pour venir à bout du rival. Totalement éclatant.



Pour ce qui est de la technique, c'est tout bon. Les persos sont fidèlement modélisés, et leur animation est vraiment parfaite. Peut-être un peu lent au niveau de la réaction sur certains points, mais bon. De plus la prise en main est immédiate, pas de temps à perdre chez Nintendo, on prend le pad dix secondes, et cela suffit pour faire des lobes, des smatchs et des aces, ce qui met le jeu à la portée de tout le monde, pas comme dans une véritable simu. Plein de surfaces vous attendront, la terre battue, surface rapide, gazon, moquette, bref comme les grands. Mais

également d'autres moins faciles à négocier, comme le niveau de Bowser, où cette dernière est tenue par des chaînes tout en remuant de droite à gauche, pas évident. Les prelays qui viennent marquer un point sont tout simplement excellents. Il vous donne l'occasion de voir certaines actions imperceptibles à l'œil nu. Par exemple, votre adversaire qui se prend la balle en pleine tronche sur une volée trop puissante, mort de rire. Tous ces petits détails font de ce titre un des meilleurs jeux de tennis au monde. Tout est présent pour donner aux joueurs l'envie de

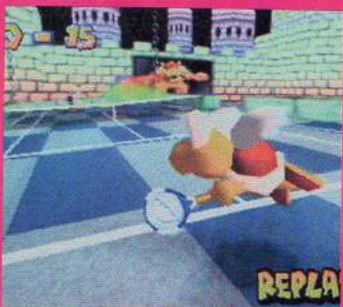


Vous pourrez choisir votre terrain dans le mode versus. Quatre surfaces sont proposées.

Replays chaque point



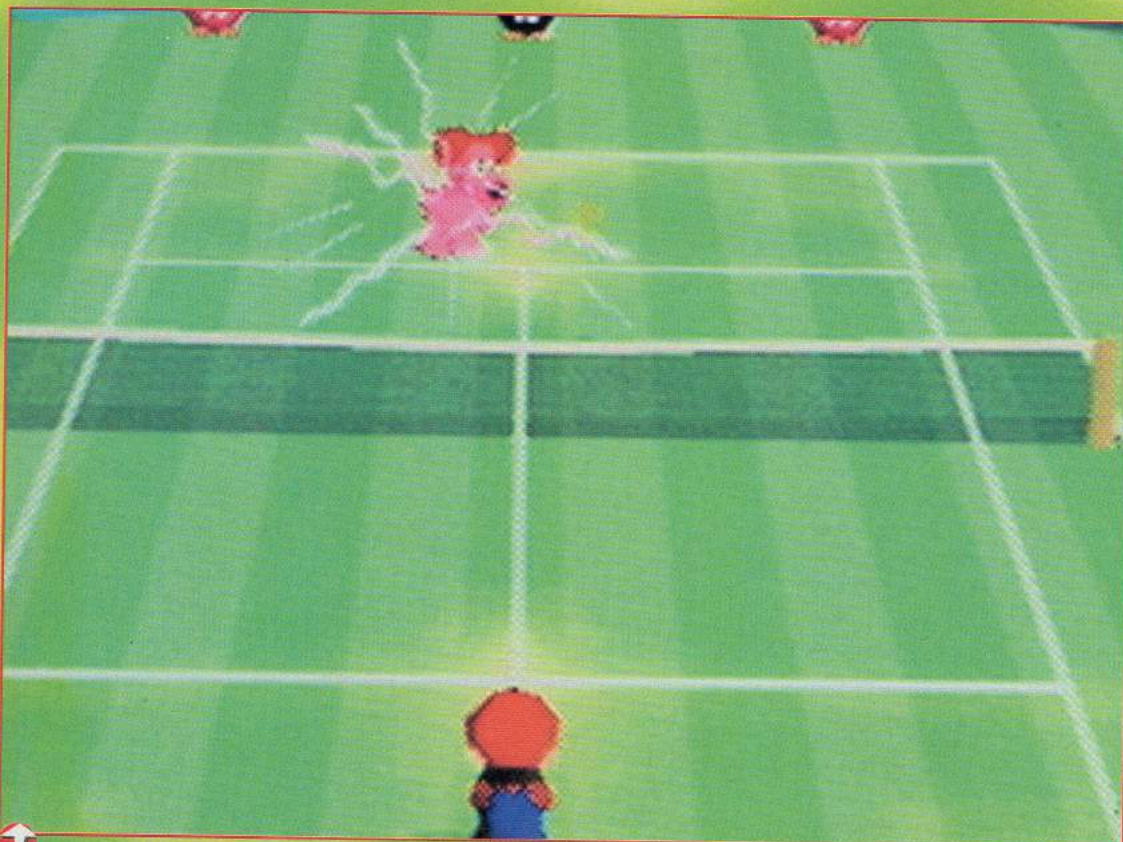
Ils sont hallucinants et tellement bien faits qu'il est difficile de zapper la séquence. De plus, les caméras sont vraiment situées de façon idéale. Un vrai régal pour les yeux.



Plusieurs modes de caméras seront dispos.



Attention aux plantes carnivores, elles crachent des balles à grande vitesse.



Certaines frappes sont beaucoup plus puissantes que les autres.

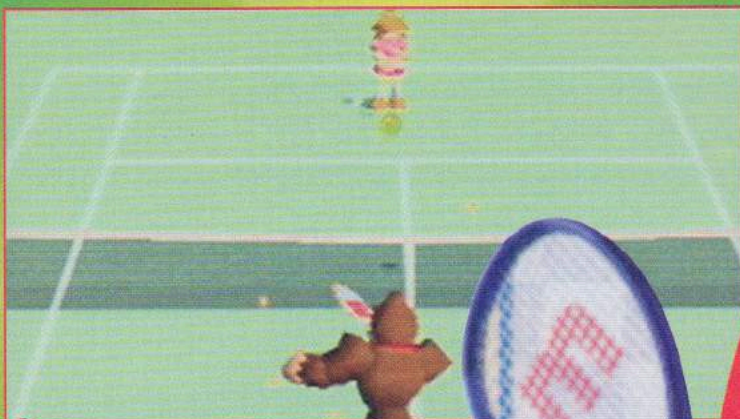
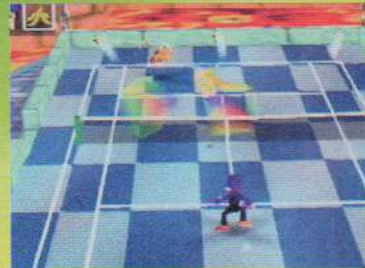
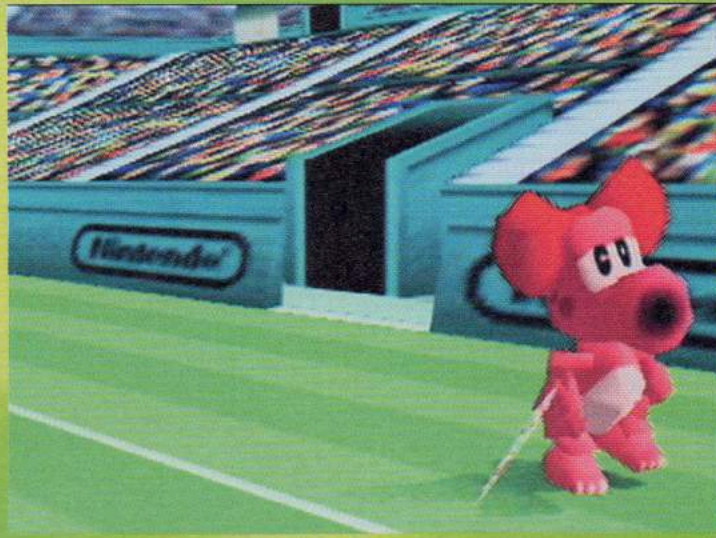
reprendre le pad en main une fois un tournoi terminé. Mais c'est surtout à plusieurs que le soft prend toute sa dimension, alors là, c'est la cloche. Jouable jusqu'à quatre contre la machine ou contre un pote, vous n'aurez pas une seconde pour reprendre votre souffle tant la crise de rire est présente. Mais attention, la difficulté est présente. Ce n'est pas évident de marquer des points tout en balançant des items. Il faudra du temps, mais une fois les commandes domptées, le Mario Kart du Tennis vous en donnera pour votre argent. Un jeu ultra fun qu'il faut absolument posséder. De plus, la barrière de la langue n'est pas de mise. Essayez-le.

Dolph



Des persos irrésistibles

Même si le jeu est ultra bien réalisé, il est certain que sans des persos aussi attachants, il n'aurait pas le même impact. Ils sont tous là, Pitch, Wario, Lugi, Bowser etc. De plus, ils ont vraiment une manière très différente de mener les matchs. A vous de choisir.



Toutes les surfaces seront présentes, même les plus originales.



Mario est un des persos les plus complets.

Editeur : Nintendo
Distributeur : Nintendo
Date de sortie : DISPONIBLE
Nb de joueurs : 1-4

E RAPHISMES

Toujours dans le même esprit, l'équipe proposée est modélisée avec un grand soin. Ok, certains gros plans laissent une idée un peu cubique, mais le résultat est tout de même concluant. De plus, les niveaux sont très sympas.

89%

A NIMATION

Pas de blème, tout coule. Les potes de Mario sont vifs comme l'éclair, du très très bon boulot, même si par moments certaines réactions sont un peu lentes, mais on chipote, on chi-pote.

90%

M ANIABILITÉ

Nintendo fait une nouvelle fois la preuve que sa réputation en matière de jouabilité n'est pas usurpée. C'est instinctif et immédiat.

95%

E NDURANCE

En tenant compte du fait que le jeu est très fun, que les parties en multijoueurs sont les bienvenues, et que plusieurs modes sont dispos, vous aurez de quoi faire. Par rapport à un Virtua Tennis, on y revient plus souvent, et l'on se marre mieux.

95%

S ON

Du Mario quoi, c'est bon enfant. Pour le plus grand plaisir des amateurs.

85%

Le fun
On rigole
Les persos
Les différents modes
C'est Nintendo.

Je ne sais pas

96%

Pokemon Snap

Conception : nintendo distribution : Nintendo genre : pikachu

Nintendo nous a toujours habitués à des jeux d'un très grand fun et d'une prise en main immédiate. Cette fois-ci, c'est rebelle. Pokemon Snap est vraiment une réussite, de plus, il touche de très près le monde des jeunes avec la série des Pokemon, le tout dans une réalisation sans faille. C'est par là.

Les amoureux de la série doivent se frotter les mains. Et si vous hésitez encore à mettre la main au porte-monnaie, ou plutôt à celui de votre maman, je vous rassure tout de suite, ce soft est une pure petite merveille pour les amateurs du genre. Ok, le but est uniquement de faire des tofs des bestioles, du moins au premier coup d'œil. Car une fois le

pad en main, on se rend compte tout de suite que c'est un peu plus que cela. Pour commencer, une petite cinématique vous montrera votre perso et son univers. Cette dernière, en temps réel, avec le même moteur que le jeu, vous montre tout de suite les beaux graphismes qui vous attendent. Ensuite, le professeur Chen viendra vous faire un petit

discours. Il vous dira pourquoi vous êtes ici, et ce qu'il faut faire. Une fois la leçon apprise, vous irez sur une carte, avec au début, un seul endroit où vous vous rendez : la plage. Et c'est à ce moment que vos talents de photographes vont être mis à rude épreuve. Avec le bouton Z, vous zoomez pour mettre en joue la créature. Ensuite, avec le bouton

A, vous faites la capture. Il faut prendre le plus de Pokemons possible en photos. Mais pas n'importe comment, car ensuite, c'est le prof qui jugera de la qualité de ces dernières. Au fur et à mesure, vous allez récolter des points qui serviront à débloquer de nouveaux parcours. Mais il sera également possible d'en trouver d'autres grâce aux pas-

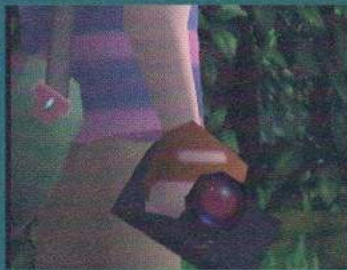
Les niveaux à trouver

Eh oui, ici pas question de choisir son niveau dès le début. Non, il faudra les trouver. Deux façons seront proposées. La première, faire le maximum de points avec les photos. La seconde, trouver des passages secrets. Il y a de quoi faire.



Les cinématiques dignes de la N 64

Même si ces dernières sont en temps réel, elle sont d'une très grande qualité. Au début du jeu, votre perso sera présenté par le biais de ce principe. Mais également lors de passages clés, comme l'ouverture d'une porte secrète, elle viendront s'entrelacer dans le jeu, génial.



H G I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Carte de photographe PKMN

DOLPHH

▲ Ecrire son nom ici et ne pas la perdre!

Prof. Chen

Inscrire son nom sur la carte. Sélectionner avec le Stick et choisir avec le bouton **A**!

Et sur **A** pour photographier.

Voici votre carte de presse. Il suffit de rentrer votre nom, et c'est parti.

Une aide jeu qui est la bienvenue.

Le prof Chen

Ce dernier vous accueillera dès le début du jeu. Il est d'une grande aide, et vous montrera la route à suivre. De plus, à certains moments, il vous offrira des items très importants, comme une pomme. Ce sera alors pour vous l'occasion de découvrir les passages secrets. Mais il vous apprendra également à grands coups de remarques comment faire de meilleures photos.

Parcours

Voici ma dernière invention: le véhicule ZERO-ONE. Tu peux t'en servir pour ton voyage.

Album PKMN

Sauvegarder

Parcours

La raison pour laquelle je t'ai invité est celle-ci: le Rapport PKMN.

Album PKMN

Sauvegarder

Parcours

Je vais t'apprendre à faire de photos sur le premier parcours. Je compte sur toi, DOLPHH!

Album PKMN

Sauvegarder

57



AU FUR ET A MESURE, IL SERA POSSIBLE DE DÉCOUVRIR DE NOUVEAUX NIVEAUX, BONNE CHANCE.

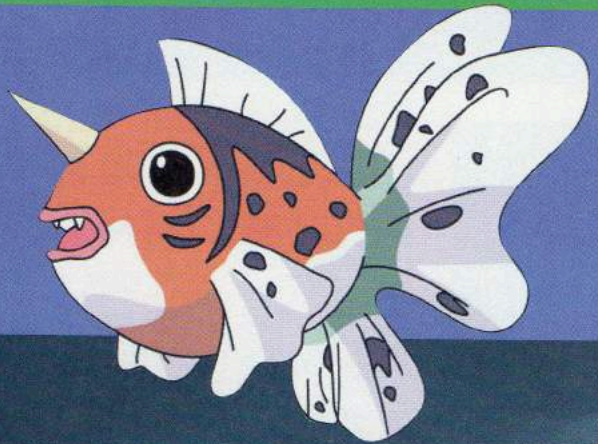


VOICI UN ITEM OFFERT PAR CHEN. CE DERNIER VOUS SERVIRA POUR TROUVER DES PASSAGES SECRETS.

Les tirage des photos, sous les bons soins de Chen



Une fois vos victimes mémorisées à jamais dans votre appareil photo, il faudra les montrer à Chen. Ce dernier vous donnera des points en fonction de la réussite de ces dernières. Pour avoir le plus de points, il faudra que la tof soit la mieux cadrée possible, avec la meilleure approche. Avec tout cela, vous pourrez vous la jouer dans classe mannequin, mais là, les bestioles seront moins belles.



LES NIVEAUX SONT TRÈS BEAUX ET SONT TRÈS VARIÉS.



LE PROFESSEUR CHEN VOUS DONNERA DES TAS D'EXPLICATIONS.

Les Pokemons

Aucun problème à ce sujet. Si vous voulez voir du Pokemon, vous allez être servis. Toutes les races de la série vous tireront la langue devant l'objectif. Certains d'entre eux seront vraiment pas faciles à surprendre, mais la récompense sera à la hauteur de vos espérances.



ELEKTEK

Taille	450
Pose	750
Technique	x2
Total	2400

Excellent!
Ton travail est parfait.
Continue comme ça!

EVOLI

Taille	580
Pose	800
Total	1280

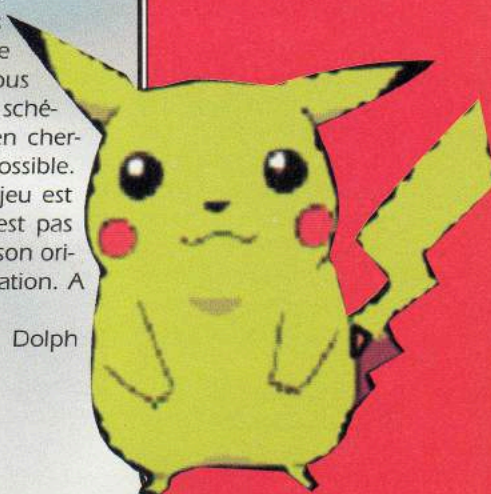
Voyons la pose...
800pts! Cool!
C'est très bien!

sages secrets. Dans ce dessin, il faudra certains items comme les pommes, la Poké Flûte, ou encore le Agass'Ball. Par exemple, dans le tunnel, jeter la pomme sur le Pokemon Electron devant le tas de roches rouges. Il explosera et vous ouvrira de nouveaux horizons. Des passages secrets comme celui-là, il y en a plein. Et pour trouver les Pokemons, ils va falloir faire les moindres recoins. Il sera également possible de consulter à tous moments le dossier. Une fois tous trouvés, il vous restera à faire le même schéma, mais cette fois-ci en cherchant la plus belle tof possible. Non, franchement, ce jeu est génial, même si on n'est pas un fan, il accroche par son originalité et par sa réalisation. A posséder.

Dolph

Les passages secrets cachés dans les niveaux

Il y en a cachés dans chaque niveau de jeu. A eux seuls, ils représentent une portion complète. Par exemple, dans le tunnel, le passage secret vous mènera jusqu'à celui du volcan. Ils ne sont pas trop difficiles à trouver, mais il faudra tout de même bien ouvrir les yeux.



Editeur : Nintendo
Distributeur : Nintendo
Date de sortie : Dispo
Nb de joueurs : 1

G RAPHISMES

La Nintendo nous offre le meilleur d'elle-même. Les petites bestioles sont vraiment bien réalisées. Quant aux décors, ils sont tout simplement splendides et très variés.

92%

A NIMATION

Pas de problème non plus pour cette option. Les Pokemons, qu'ils soient en l'air ou par terre bougent très bien. C'est fluide et très rapide. Sauf peut être pour la gestion de caméra, mais là, je chipote.

90%

M ANIABILITÉ

Que dire de plus. La firme Nintendo est sans doute la référence en matière de maniabilité. Et une fois de plus, elle le prouve, rien à dire, c'est bingo.

95%

E NDURANCE

Il y a vraiment de quoi faire. Le nombre de créatures est important et beaucoup de niveaux et de passages secrets vous attendent. De plus, vous y reviendrez souvent.

90%

S ON

Très sympa, pas de problème non plus, cela colle parfaitement à l'image de la série.

89%

Les graphismes
Les Pokemons
Les niveaux
Se prendre pour un photographe

Uniquement réservé aux fans

94%



Eh oui, le goal a contribué à marquer contre son camp.



Le truc en noir c'est l'arbitre.

I.S.S. 64

Distribution : Konami - Conception : Konami - Date de sortie : Dispo

Eh oui, comme chaque année et chaque jeu de sport en général, la suite sort avec des nouveaux trucs et chaque fois on s'attend à de nouveaux trucs de folies. C'est ça le business ! Pour le plaisir de tous les fanatiques du ballon rond le dernier ISS vient tout juste de sortir. Bon, suivez le guide, et faisons un tour de stade. Et surtout ne balancez pas de fumigène sur le terrain, s'il vous plaît !

Bon c'est un jeu de foot, et alors ? Mais un peu, pour pas dire beaucoup, fait à la va vite. Ça se voit que ce n'est pas KCET qui a produit le jeu (ISS évolution sur Psx). Pour la petite histoire Konami dispose de deux boîtes qui produisent la saga des ISS. KCET travaille sur PlayStation et KCEO s'occupe des versions PS2 et N64, généralement

KCEO fait toujours moins bien que l'autre boîte. Chacun dispose en fait d'un style de jeu différent. Le International Superstar Soccer 2000 ressemblerait à un hybride de Ronaldo V-Football et de FIFA, en somme un jeu de foot semi-arcade, mais ISS2000 reste quand même assez technique par rapport aux deux que je viens de citer. Les concepteurs



Les joueurs ont des aptitudes fair-play.



un grand choix de stades.

nous gâtent par les nombreux modes et options de jeu, qui sont vraiment archi complets. On configure réellement tout de A à Z. Cent équipes vous sont proposées, ainsi qu'une dizaine de stades. Les divers tournois restent classiques. Seuls le mode carrière et les scénarios sont les formules qui permettent à ISS de se démarquer réellement des autres soft de foot. J'ai bien aimé le mode carrière parce qu'il propose une approche du football concrètement différente. Ici vous devrez faire évoluer votre personnage le mieux possible pour atteindre la sélection nationale et divers paramètres, incluant les

performances physiques et l'aspect mental. On peut noter un certain travail sur les dialogues qui nous font parfois sourire, issus du style manga étant donné les scènes parfois grotesques. Mais la conversion des dialogues n'est pas parfaite et ça manque de dynamisme de temps en temps. Côté technique le jeu n'est pas top. On remarque que les joueurs ont des couteaux à la place des bras, que les mouvements sont trop exagérés, et que les spectateurs ressemblent à des Playmobiles. La caméra ne suit pas lors des actions rapides (comme FIFA), les footballeurs ont tendance à tourner la tête au



Editeur : KCEO
 Distributeur : Konami
 Date de sortie : DISPONIBLE
 Nb de joueurs : 1-4

G RAPHISMES

Les graphismes sont moyens, les joueurs ont les épaules vraiment carrées. Le public est ridiculement réaliste, on dirait des grosses taches de couleur.

70%

A NIMATION

C'est un des points forts du jeu. Les joueurs font des mouvements réalistes bien décomposés, ils bougent bien en somme, parfois quelques petits défauts apparaissent, mais cela n'est pas bien grave. Heureusement que ces petits défauts ne troublent pas le jeu.

80%

M ANIABILITÉ

Les footballeurs feront ce que vous voulez. Les manipes sont simples et l'on s'adapte très aisément. Le stick analogique ne pose aucun problème, on maîtrise le jeu dès les premières heures de jeu. On peut noter toute fois que le ballon colle un peu au joueur et vient gêner le gameplay.

85%

E NDURANCE

Comme tout jeu de sport de ce type, la durée de vie est assez bonne du fait qu'on peut jouer à plusieurs et que pour battre ses potes, il faudra s'entraîner plusieurs heures. Si vous êtes fans de foot ce n'est pas un problème de jouer des heures d'affilées. Le mode Rpg vous changera les idées.

85%

S ON

Les voix des commentateurs sportifs sont bien synthétisées, mais un peu à côté de la plaque, sinon le reste est relativement correct. En conclusion la bande son s'en tire assez bien, mais ne vous attendez pas à un truc de la mort qui tue.

78%

Perso un peu carré
Commentaires

Pose ridicule
L'équipe gagnante d'un match prend les poses comme si elle avait gagné la coupe du monde

79%

Sous tous les angles

Comme dans toute bonne simulation sportive l'option ralentie est présente. Particulièrement bien réalisée, vous verrez sous toutes les coutures vos actions en détail. Vous pouvez changer d'angle et de vitesse à souhait. C'est beau de revoir des millions de fois le but qu'on vient de coller dans les filets de son meilleur pote, à son grand désarroi.



main commentator : Emmanuel Coste

Gros plan sur les arbitres en début de match.

lieu de regarder en face. La barre de puissance à tout simplement disparu. Pour information, il y a très peu de dribbles différents, le jeu est trop lent pour les fins techniciens, mais le jeu en lui-même est fluide. Les flaques d'eau dans l'herbe sont trop exagérées. Les concepteurs ont eu des idées, mais ont bâclé légèrement le jeu. ISS numéro un sur N64 reste nettement supérieur à celui-ci.

WM



C'est la folie dans le stade mon cher Jean Mimi.



Des poses complètement ridicules.



Un gros gourmand, ce Taz.



Le fait de pouvoir creuser les murs est vraiment génial.

TAZ Express

Distribution : Infogrames - Conception : Nintendo - Date de sortie : Dispo

Taz Express est un jeu de plate-forme qui aurait pu venir mettre un coup de turbo à la N 64 . Seulement voilà, en dehors d'un perso très charismatique et fun à souhait, la réalisation est vraiment médiocre. Cela place définitivement ce dernier en bas de la liste.

L'idée est très bonne. Prendre un perso comme Taz et le mettre dans un jeu de plate-forme a tous les éléments pour faire un carton. Seulement voilà, ce pauvre Taz se voit attribuer une réalisation de merde. Eh oui, n'ayons pas peur des mots. Les personnages du soft sont laids et les décors très cubiques. Dommage, car ils sont assez variés. Mais, en

dehors de la partie technique, c'est le jeu lui-même qui pêche. Il faut apporter sa caisse au bout des niveaux très courts pour en découvrir de nouveaux, super. De plus les énigmes sont lassantes. Poser une caisse pour faire monter un pont et passer, voilà, le tour est joué. De plus, les phases de plate-forme sont trop faciles. C'est lassant, car c'est le premier but du jeu. Enfin bon, ce n'est pas une réussite, mais les néophytes et les plus jeunes y trouveront leur compte, quant aux autres, jouez à Rayman 2.

Dolph



Attention à ne pas tomber dans l'eau.



Ces portes vous ouvriront de nouveaux horizons.



C'est moche !

Et oui, ne vous y fiez pas. Les photos sont trompeuses, c'est très laid. C'est assez étrange de voir une telle réalisation après autant de temps. Le personnage est mal modélisé et les décors sont très carrés. C'est surtout quand la caméra s'éloigne que le résultat est merdique. Dommage, car il y a de l'idée.



Des niveaux sans profondeur

Le petit plus, c'est que le soft vous proposera plus d'un niveau. Et tous les contextes, montagnes, villes ou forêts, seront présents. Par contre, ils sont beaucoup trop vides. Et leur exploration est aussi rapide que les moments de réflexion chez Larusso. Enfin bon, les développeurs ne connaissent peut-être pas assez la console, on verra dans deux ans.



Editeur : Infogrames
Distributeur : Nintendo
Date de sortie : DISPONIBLE
Nb de joueurs : 1

G RAPHISMES

On se demande pourquoi un jeu comme Mario, qui a plus de trois ans, s'en tire mieux que lui. Ok, ce ne sont pas les mêmes prétentions, mais là, c'est vraiment laid.

70%

A NIMATION

Le clou du clou, c'est à chier. Impossible de décrire la situation. Le perso ralentit sans cesse à des endroits où l'on se demande pourquoi. C'est presque ridicule.

50%

M ANIABILITÉ

Plus chiant tu meurs. Je n'ai rien d'autre à dire. Ah si. Une heure sur le jeu et vos nerfs lâchent.

50%

E NDURANCE

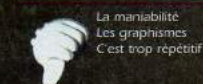
Le jeu est assez simple. Je dis assez simple car la maniabilité vient tout foutre par terre. Sinon, c'est très linéaire.

80%

S ON

Un des points forts du jeu. Les musiques ne sont pas transcendantes, mais les bruitages si. Les amateurs du perso reconnaîtront du premier coup d'œil les bababouarchouts prouuuuuut.

90%



59%

Vous nous avez demandé, supplié de mettre un coin du portable dans ce mag. C'est à présent chose faite. Vous y retrouverez à chaque numéro de nouveaux jeux, ou des plus anciens, peu importe. En tout cas, des jeux qui nous ont ravis. Ce mois-ci, c'est Tomb Raider, Rayman, Ready to Rumble 2 et Wroms qui nous ont fait virer. Il ne vous reste plus qu'à nous écrire pour nous demander de tester des jeux précis dans la prochaine rubrique. A plus.

Dolph

Rayman

Les fans de la série vont être aux anges. Ce titre est sorti depuis un bout de temps, mais sa réalisation est telle que je n'ai pu m'empêcher de faire ce petit test. Pour commencer, les persos et les graphismes sont tout simplement géniaux. C'est beau, coloré, varié, bref, que du bon. L'animation est elle aussi de très haut niveau. Le perso est très fluide dans ces déplacements et c'est rapide, pas de problème. Mais attention, certains passages sont assez chiants, voir limites... Mais, bon, cela n'enlève rien à ce magnifique

jeu. 20 niveaux sont proposés, ainsi que des stages bonus. Le tout dans cinq mondes. Un des titres les plus cools du moment.

9 / 10

Publié par : Midway
 Conçu par : Crawfish Interactive
 Nb de joueurs : 2



Les décors sont assez variés.



Plusieurs mondes vous attendent.



Une barre en bas vous indique votre état.



Des petites scènes vous attendent.

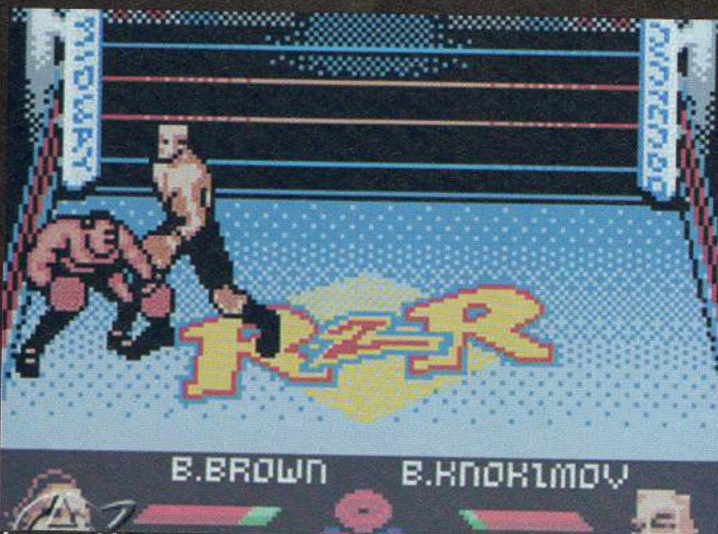
Ready to rumble 2

La seule chose qui est certaine, c'est que ce jeu est vraiment adapté à tous les supports. Et la petite console n'est pas épargnée. Je dis épargnée, car le résultat n'est pas à la hauteur. Les graphismes sont assez sympas, mais le mode deux joueurs

aurait été le bienvenu. Quant à l'animation, ça pêche un peu. Ce n'est pas catastrophique, mais tout de même. 10 persos vous seront proposés, hommes et femmes. Ainsi que deux modes, Arcade et Championnat. Mais le mode entraînement n'est pas de la partie, dommage. Un titre qui n'est pas à la hauteur de nos espérances, mais qui se joue tout de même. A voir avant d'en faire l'achat.

6,5 / 10

Publié par : Midway
 Conçu par : Crawfish Interactive
 Nb de joueurs : 2



Les graphismes sont assez moyens.



Vous aurez également les caractéristiques des persos.



Ko, fallait pas baisser la garde.

Tomb Raider

Nous revoici plongés dans le fabuleux univers de Lara Croft. Mais cette fois-ci, nous sommes sur la version Game Boy. Et malgré la faible puissance de cette dernière, le résultat est plus que concluant. L'animation de la belle est vraiment une réussite pour le support, pas de problème. De plus, tous les mouvements les plus agréables de la série seront présents, 25 au total. Sur les 14 niveaux qui vous attendent, éparpillés sur cinq mondes, les pièges de la série seront également présents sur l'opus. Pour les plus vieux, ce

titre vous rappellera sans doute un certain Flash Back. C'est assez linéaire, mais les phases de plate-forme sont excellentes, un très bon titre à faire.

8 / 10

Publié par : THQ
Conçu par : Core
Nb de joueurs : 1



Après les vieux murs, les lianes de la jungle.



Attention aux pics.



De temple en temple, votre aventure sera parsemée de pièges.



Les ennemis sont assez vicieux.

Worms Armageddon

Voilà un titre qui est vraiment fandar. La réalisation est tout à fait réussie. Nous ne sommes pas devant le plus gros jeu techniquement de la portable, mais c'est très bon. Le véritable point fort est surtout le fun. Ceux qui connaissent déjà les autres opus sur les consoles retrouveront la même ambiance. De plus, un mode deux joueurs est présent, et ça, c'est vraiment le pied. Vous aurez même le droit à des petites scènes, le pied. 14 armes pour exploser vos ennemis seront à l'honneur. C'est beaucoup moins que sur Dreamcast,

mais c'est bien. Un titre à jouer tout seul, mais qui prendra toute sa dimension avec un pote. A posséder, rien que pour le plaisir.

8,5 / 10

Publié par : Infogrames
Conçu par : Infogrames
Nb de joueurs : 2



Mais c'est Boule en haut à gauche !



L'ambiance est vraiment super sympa.



Un univers proche de celui d'Alice au Pays des Merveilles.



A deux c'est encore mieux, vraiment.

Opération

W i n b a c k

Quand un groupe terroriste prend le contrôle d'un canon orbital, capable de raser le Pentagone ou la Maison Blanche en 10 secondes, on a l'habitude d'envoyer un Sylvester Stallone ou un Steven Seagal pour les arrêter. Mais pour une fois, le gouvernement américain a fait preuve de bon sens et a envoyé une équipe de vrais professionnels (dont vous faites évidemment partie!) pour maîtriser la situation.

Préparez-vous : vous partez tout de suite.

Niveau 1

Zones extérieures

Après votre atterrissage mouvementé, vous voici en plein territoire ennemi. Vous avez des gardes qui patrouillent un peu partout. Avancez en éliminant tous les terroristes que vous rencontrerez. Dans un container blanc, près de votre point de départ se trouvent des munitions.

Avancez tranquillement jusqu'au premier laser : détruisez son générateur pour passer (1). Vous arriverez bientôt à un petit pont qui vous fera rejoindre les égouts par une échelle à gauche. Une fois dans les égouts(2), la route sera bloquée par un laser.



vous devrez aller à droite et prendre une échelle qui vous permettra de détruire la barrière via une plate-forme (3).

Retournez dans les égouts et passez par la route ainsi dégagée. Une échelle vous permettra de monter et de rejoindre un trou (4) dans le grillage qui vous ramènera aux égouts.

Séance piège : éliminez les gardes, puis la barrière(5). Prenez l'échelle au fond pour rejoindre la porte de fin de niveau (6).



LE GUIDE DU ROUTARD

Pour vous aider à vous en sortir le mieux possible, voici quelques petites astuces d'un agent à la retraite (mais non, pas moi!):

- Avancez toujours en vous cachant le plus possible : le terrain est votre meilleur arme.
- Les gardes sont toujours par groupes et reviennent constamment, même dans les lieux déjà visités : ouvrez grand vos yeux et vos oreilles et surveillez constamment vos arrières.
- Vous disposez d'un arsenal qui peut vous aider dans chaque situation : sachez vous en servir au mieux.
- Servez-vous souvent du plan du niveau, pour vous repérer et savoir où aller. De plus, la route que vous devrez suivre est assez linéaire, même si vous devez faire de nombreux allers et retours pour progresser.
- La précipitation, c'est la mort assurée : prenez votre temps, n'y allez pas comme une brute!

Mission 2

Zones extérieures



Avancez discrètement et détruisez le premier laser que vous voyez (1). Vous avez la porte de sortie dans la maison à droite, mais elle est fermée. Tout ce que vous avez à faire est d'en trouver la clé. Pour cela, vous allez devoir traverser l'usine qui se trouve non loin de là.

Quand vous y entrerez, vous pourrez détruire le laser à gauche (2), pour récupérer des soins et aller à gauche pour des munitions. Dans l'usine, cachez-vous et avancez jusqu'à la boîte bleue au fond : elle active le tapis derrière vous afin de briser les lasers

(3). Sortez de l'usine par la porte au fond et y rentrer à nouveau. Les gardes arriveront par le mur de droite (4) : entrez et prenez l'échelle dans la salle. Vous arriverez dans une salle avec des caisses qui avancent toutes seules (5). Au bout d'un moment, vous vous trouverez dans une cour avec des containers : une porte à droite vous mènera à une salle où des gardes surveillent la clé. Prenez-la et retournez vers la porte de sortie pour finir le niveau (6).



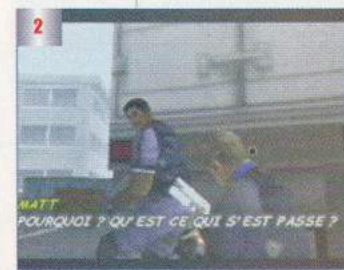
Mission 3

Zones extérieures

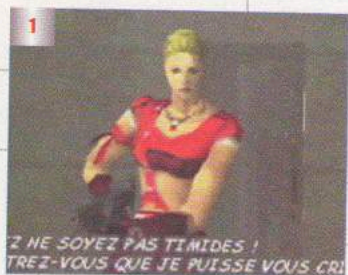
Quittez la pièce (1) et avancez jusqu'au camion. Assistez à la cinématique (2) et allez briser la caisse à votre gauche. Avancez, brisez les lasers (3) qui vous bloquent puis retournez au départ. Avancez jusqu'à une scène qui vous montre une mitrailleuse (4) : allez en courant sans vous accroupir pour ne pas recevoir une balle, puis avancez au bout de la cour pour briser un laser (5).

Retraversez la zone de la mitrailleuse, mais prenez le chemin à droite entre les barrières. Pour ouvrir la salle fermée à clé, dirigez-vous vers la grille électrifiée au fond, brisez son générateur (6) (le même que pour les lasers) et allez prendre la clé, au fond à droi-

te. Dans la salle maintenant ouverte, la boîte bleue (7) active une échelle (8). Une fois à l'échelle (9), vous pourrez monter sur le toit pour récupérer un lance-roquettes et briser le laser au loin (10). Retournez là-bas et allez à l'entrée du building pour finir le niveau.

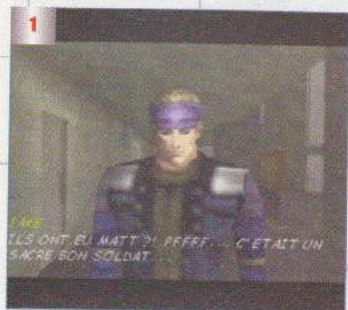


Mission 4 Bureau principal

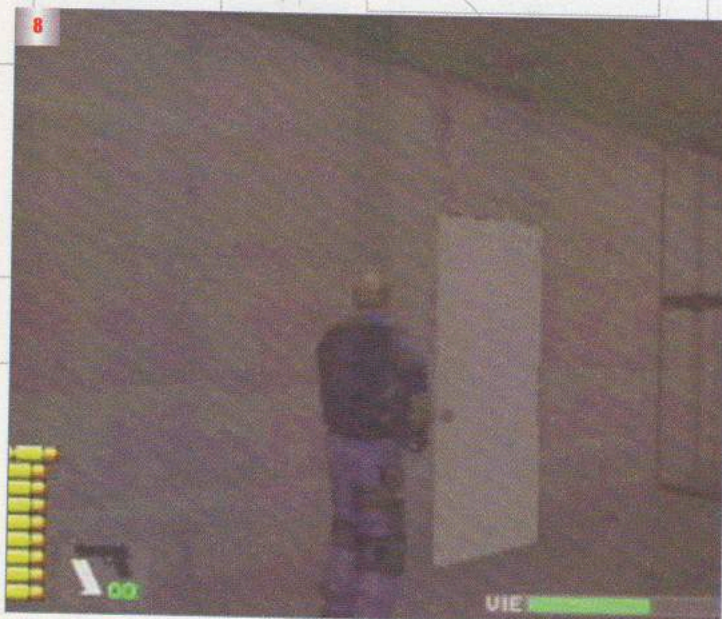


Vous allez affronter votre premier boss : Lila (1). Elle est armée d'une grosse mitrailleuse et est accompagnée de quelques gardes. Tuez d'abord les gardes, puis jouez au maximum sur les esquives et les couverts pour l'avoir (2). Pensez à verrouiller votre viseur sur elle pour éviter d'être surpris et bougez constamment de couvert en couvert pour éviter ses rafales. Vous devrez la vaincre pour finir le niveau (3).

Mission 5 - Bureau principal



Vous arrivez dans une salle avec un générateur (4) : prenez la porte au fond qui vous emmènera aux égouts. Passez le laser lorsqu'il s'éteint et allez activer la boîte bleue (5), au fond du passage. Retournez sur vos pas où les caisses forment un pont (6) puis dirigez-vous à gauche pour activer la boîte bleue (7) et pouvoir rejoindre la porte de l'autre côté (8). Vous entrez dans une salle avec des caisses (9) : brisez-les pour obtenir des munitions et dirigez-vous ensuite vers la porte du fond (10) (celle avec un néon jaune). Piège : Tuez les gardes qui arrivent, passez la porte et rejoignez l'ascenseur pour achever le niveau.

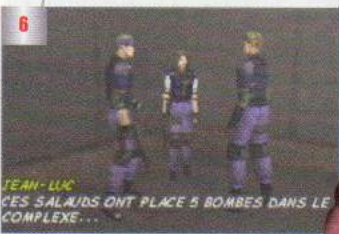


Mission 6 - Bureau principal

Après la petite cinématique (1), vous repartirez de la salle précédente. Retournez à l'escalier et dirigez-vous vers l'entrée du building. Surprise : une mitrailleuse s'y trouve désormais! Traversez la salle en vous abritant derrière les caisses, jusqu'à rejoindre le trou dans le rideau de fer (4-8). Vous arriverez à l'extérieur, où vous serez attendu.. Une fois tranquille, allez dans la salle au fond : il y a des lasers, attention! Passez en roulade sous le premier et quittez la salle par la porte au fond. Vous êtes maintenant dans une cour : éliminez toute présence hostile puis brisez l'alarme au fond à droite (9). Vous pourrez retourner en arrière jusqu'à la cour avec l'escalier. Montez les marches et ouvrez la porte en haut pour finir le niveau (10).



Mission 7 - Bureau principal



Assistez à la cinématique puis passez par le trou fait dans le rideau de fer. Dirigez-vous vers la porte au fond à droite pour entrer dans une salle de projection : allez à la porte du fond une fois que vous serez seul et brisez le laser que vous y trouverez. Retournez dans le couloir, un laser vous bloque le chemin. Prenez la porte au fond à droite, traversez la pièce : un nouveau laser s'activera derrière vous. Brisez le laser que vous verrez et ouvrez la porte du fond.

Notre détecteur s'allume : vous trouverez la bombe dans une caisse qu'il vous faudra briser. Vous arriverez de nouveau dans le couloir ; il vous faudra alors rejoindre la cour par où vous êtes arrivé au début du niveau (1 à 3). Redescendez l'escalier et prenez la porte en bas des marches : vous revoici dans l'entrée principale (4-5). Le rideau au fond se baisse, alors brisez les lasers et prenez la porte au fond à droite. Dans cette salle, passez par le trou du mur du fond pour atterrir dans les toilettes ; il y a une bombe protégée par le laser. Sortez et allez à la porte de gauche : cassez la caisse et le laser qu'elle dissimule. Retournez aux toilettes pour désarmer la bombe, puis retournez à la cave. Surprise : la salle précédant l'ascenseur est gardée et remplie d'explosifs! Passez par la porte à votre gauche pour aller récupérer un silencieux, puis retournez dans la salle précédente pour tuer les gardes avec. Une fois les gardes abattus, faites sauter les nouveaux arrivants en activant la boîte bleue, puis passez la porte pour finir le niveau (6 à 8).

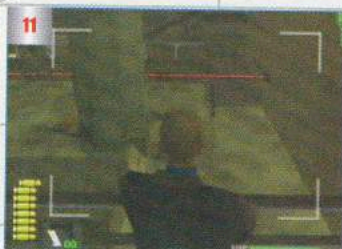


Mission 8 - Bureau principal

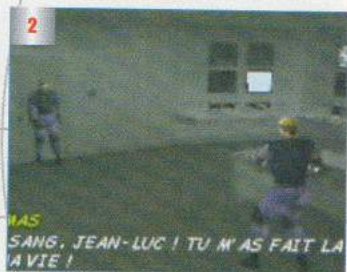


Après la petite cinématique (1), vous revoici dans la salle précédente. Allez vers la porte à code ; quand les gardes seront éliminés, entrez dans la pièce pour activer la boîte bleue. Retournez aux égoûts et descendez-y par l'échelle (2). Traversez les différents égoûts jusqu'à une salle où deux échelles se succèdent (3) : vous arrivez dans une salle qui vous emène à l'extérieur. Vous devrez maintenant rejoindre une salle qui se trouve à l'autre bout de la zone.(4) De nombreux gardes et une mitrailleuse seront sur votre route. Dans la salle que vous atteindrez, vous aurez une console qui fait remonter le niveau

de l'eau (5), vous permettant de rattraper la cour avec les escaliers (6). Montez les marches et regagnez le balcon de l'entrée principale. Passez par la salle de projection (7) et tirez dans la caisse d'explosifs de la salle suivante (8). Utilisez le trou du mur pour rejoindre le balcon, puis traversez les différentes pièces jusqu'à une grille électrifiée (9). Une fois débranchée, prenez la porte à gauche (10). Tuez les gardes dans la salle mais ne tirez jamais sur les explosifs ou vous mourrez asphyxié (11). Quittez la pièce (12) et prenez l'échelle dans le couloir pour finir le niveau.



Mission 9 - Bureau principal



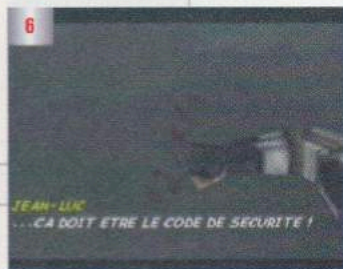
Vous débutez sur un toit (1) : traversez la zone jusqu'à la porte du fond, puis entrez (2) et allez à gauche pour assister à une petite cinématique (3). Une fois ressorti, la grille s'ouvrira ; avancez et prenez la porte à gauche. Dans cette salle, activez la boîte bleue et tuez vos nouveaux amis. Passez ensuite la grille pour pouvoir détruire le laser qui vous bloque la route (4). Retournez dans le couloir et avancez jusqu'aux deux portes devant un tas de cartons ; derrière les cartons se trouve un lance-roquettes. Dans la salle de gauche vous attend un boss : Léon (5).



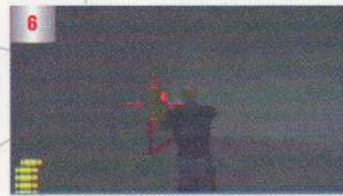
Il est armé d'un shotgun et accompagné de deux gardes : tuez les gardes et tirez sur Léon (6) sans jamais cesser de vous déplacer. Tuez Léon pour finir le niveau.

Mission 10 - Bureau principal

Quittez la pièce où vous démarrez et retournez voir Tom en salle de contrôle (1 à 4) ; assistez à la cinématique (5-6), puis tirez sur la caisse d'explosifs au fond de la pièce pour percer le mur (7). Grimpez l'échelle que vous trouvez (8-9), afin d'arriver sur un toit (10). Avancez jusqu'à voir une boîte bleue dans le mur qui coupe le laser (11). Passez en roulade sous les autres (12) mais à mi-chemin, un garde réactivera la boîte bleue : faites demi-tour pour la couper définitivement, puis dirigez-vous vers la porte au fond. Traversez la salle où vous arriverez pour atteindre une nouvelle salle, avec une échelle : prenez-la pour finir le niveau.



Mission 11 - Bureau principal



Vous voilà dans la cour des égouts (1) : dirigez-vous vers le pont, éliminez les gardes qui arrivent avec la mitrailleuse (2), puis traversez les lieux jusqu'à la cour avec les escaliers (3-4). Dirigez-vous vers la première porte et allez vers l'entrée principale, où votre fan-club vous attendra déjà! (5)

Faites le tour des lasers (6) et retournez dans le couloir pour rejoindre la cave (7). Descendez l'escalier, et entrez dans la salle du générateur : un laser va vous bloquer la route (8). Brisez la caisse claire afin que la caisse sombre bloque le laser. Passez ensuite la porte à droite : trois lasers vous interdiront l'accès à l'ascenseur (9 à 14). Pour le premier, il vous suffira d'attendre qu'il se coupe seul et de passer

avant qu'il se rallume ; pour le second, vous devrez avancer en même temps que lui et briser son générateur avant que le laser ne revienne. Enfin, pour le dernier, vous devrez retourner dans les égouts pour briser son générateur derrière la grille.

Plus rien ne vous empêchera alors de rejoindre l'ascenseur et ainsi de finir le niveau (15-16), à l'exception des gardes qui accourront pour vous arrêter.



Mission 12 - Bureau principal



Vous voici devant l'ascenseur qui permet de rejoindre le centre de contrôle, mais le boss Ryan (1-2) est sur votre chemin. Il est équipé d'une mitraillette et dispose de grenades.

Pour le vaincre, vous devrez éviter ses tirs et faire très attention aux explosions de ses grenades (3 à 5).

Battez-le pour achever la mission et assister à une cinématique assez rageante (6).

Mission 13 Bureau principal

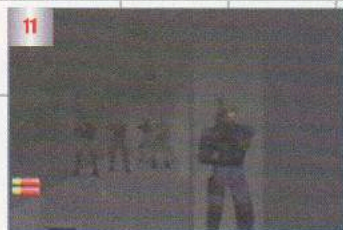
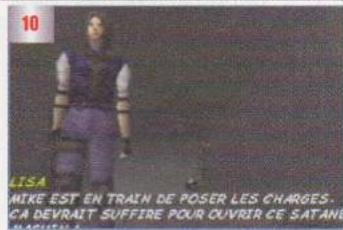
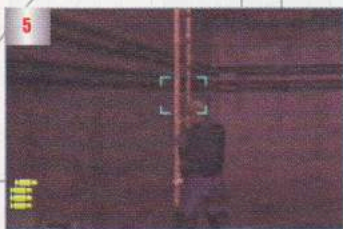
Après la cinématique (1), prenez la porte tout de suite à gauche de l'ascenseur pour vous retrouver une nouvelle fois dans les égouts (2). Franchissez le pont et faites-le glisser en activant la boîte bleue ; allez ensuite à l'échelle au bout pour rejoindre le passage sombre. Continuez à traverser les égouts (3) jusqu'à arriver dans une partie des égouts avec une barrière de caisses : les caisses se mettront à avancer, avancez en même temps pour éviter les tirs (4). Lorsque vous serez seul, allez à droite et passez sous la grille pour atteindre la salle suivante (brisez la caisse sur la corniche pour des soins) ; la salle où vous arrivez maintenant vous permettra de rejoindre une échelle, qui vous



conduira derrière des lasers (5-6).

Brisez les lasers et prenez la porte devant vous qui vous ramènera à la cour aux escaliers (7) : montez les marches pour rejoindre le balcon de l'entrée principale.

Traversez le balcon (8) et prenez la porte tout au fond à droite : traversez les salles qui suivent jusqu'au couloir(9) puis dirigez-vous à droite vers le rideau de fer. Quand la cinématique sera passée (10), faites place nette (11) et prenez la porte qui vient de sauter ; traversez ce dernier couloir et passez la porte qui se trouvera au bout pour achever la mission (12).



Mission 14 - Usine



Vous démarrez le niveau dans une cour d'usine (1-2) : avancez jusqu'à un couloir qui vous fera entrer dans l'usine (3). A l'intérieur, prenez la porte du fond et faites sauter la sécurité pour déverrouiller la porte (4) ; ressortez et faites le tour du bâtiment pour aller ouvrir la porte. Dans cette partie de l'usine (5), dirigez-vous vers la console pour vider l'eau de la pièce (6), brisez le laser qui vous gêne, puis sortez et faites une dernière fois le tour de l'usine pour aller chercher la clé (7). Maintenant, retournez dans l'entrée de l'usine et ouvrez la



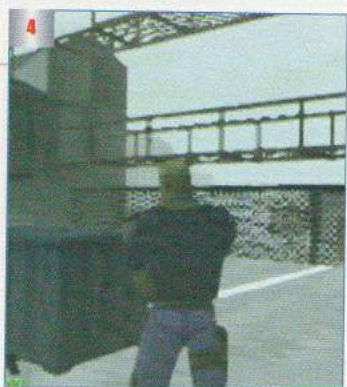
porte de droite avec la clé. Ramassez la lampe à droite (8) et ouvrez la porte à gauche pour rejoindre les égouts (9).



Allumez la lampe : vous devrez traverser les égouts (10) et rattraper l'échelle qui se trouvera au bout du chemin. L'échelle vous ramènera à l'extérieur (11) : (12) allez à gauche et prenez la porte à gauche pour achever le niveau.



Mission 15 - Usine



Vous entrez dans une salle remplie d'explosifs (1-2): une balle perdue et vous êtes mort!! Abattez tout de suite le garde sur la passerelle au-dessus de vous, puis les deux autres dans la salle. Courez ensuite jusqu'à l'escalier rouge (3), tuez le garde qui se trouve à droite ; faites ensuite sauter les caisses de la salle pour être tranquille. Redescendez les marches puis prenez la porte qui se situe sous les marches : vous entrez dans

une cour d'usine (4). Avancez jusqu'à une porte ; elle est fermée et la clé est bien défendue (5). Pour la récupérer, tuez les gardes tout en courant de couvert en couvert pour éviter les tirs de mitrailleuses ; quand vous serez assez près, tuez le garde à la mitrailleuse et ramassez la clé à droite.

Utilisez la mitrailleuse pour calmer les nouveaux arrivants (6 à 8), puis allez ouvrir la porte (9) avec la clé pour finir le niveau.



Mission 16 - Usine



Cette fois-ci, c'est un boss très chaleureux du nom de Thunder qui vous accueille (1): il est équipé d'un lance-flammes et est accompagné de deux sbires qui vous tirent dessus depuis des godets situés au plafond. Tuez déjà les deux gardes (2), afin de vous concentrer sur Thunder. Son lance-flammes couvre une large zone, mais présente deux défauts : il doit le recharger fréquemment, et il s'arrête dès que vous touchez Thunder (3). Contentez-vous de courir et de tirer au bon moment. Lorsque Thunder sera vaincu, passez par le trou qu'il a ouvert dans le mur et prenez la porte au fond pour finir le niveau (4).



Mission 17 - Usine

Vous voici dans une cour d'usine (1) : allez de suite dans la salle à gauche (2) pour remettre le courant dans l'usine (3). Ressortez, puis dirigez-vous à droite jusqu'à ce que vous voyiez une caisse d'explosifs (4) : tirez dessus pour libérer une échelle et ainsi atteindre le toit (5).

Une fois sur le toit, faire le tour de la corniche et briser le laser (6) qui bloque la passerelle. Traversez ensuite la passerelle (7) pour entrer dans l'usine ; une fois à l'intérieur, activer le godet à gauche avec la boîte bleue (8) puis rejoindre l'autre godet par la passerelle.

Un joli piège vous attend : deux lasers croisés et un garde (9). tuez-le, puis brisez vite les lasers. Une fois descendu du godet, brisez le générateur de la grille électrique (10) et ramassez la clé (11) qui se trouve à l'intérieur. Reprenez le premier godet, ouvrez la porte qui se trouve de l'autre côté ; traversez la dernière passerelle (12) en brisant les caisses et ouvrez la porte au fond pour finir le niveau.



Mission 18 - Usine



Dès le départ, allez sur la gauche jusqu'à une échelle. Avancez sur les tapis roulants jusqu'à ce que vous arriviez devant une console : tuez d'abord les gardes, puis activez la console quand les renforts arriveront. Avancez jusqu'à une nouvelle console (1), activez-la pour libérer votre chemin avant de grimper l'échelle à côté (2). Descendez l'escalier rouge (3) en face de vous et avancez jusqu'au passage au fond à gauche. Après la cinématique (4), grimpez l'échelle (5). Activez la console à droite pour libérer le chemin et après les deux attaques des gardes, retournez vers les tapis derrière. Avancez de tapis en tapis jusqu'à rejoindre le toit (6) ; vous devrez avancer et rapidement (7) trouver un générateur qui alimente la grille de sortie (8). Quand vous l'aurez détruit, retournez dans l'usine au niveau de la mitrailleuse et prenez l'échelle (9) qui se trouve en avant (10).

Il ne vous reste plus qu'à passer la grille sans courant pour finir le niveau.

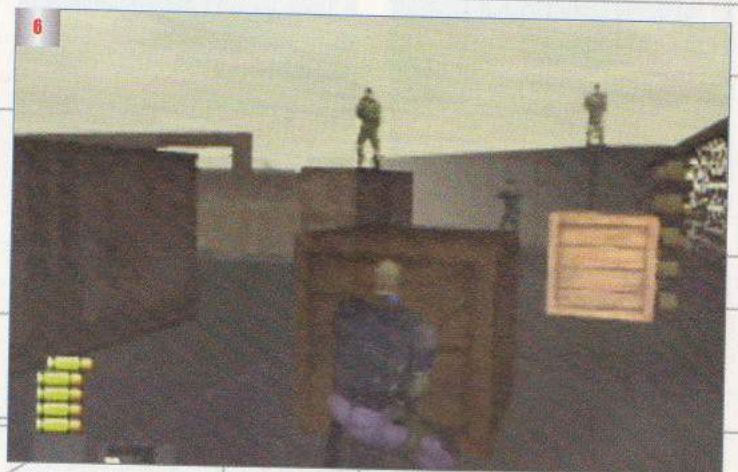
Mission 19 - Usine



Vous démarrez derrière la grille (1): avancez sur la passerelle (2) pour arriver sur une terrasse (3), puis dirigez-vous vers les aérations (4). Continuez d'avancer (5-6) jusqu'à une échelle qui vous fera arriver sur un balcon (7) : tuez les gardes, ramassez les munitions et prenez l'autre échelle (8).



Vous arrivez sur une nouvelle terrasse (9): tuez tous les gardes présents (10) et avancez encore jusqu'à une corniche où trois gardes vous feront face (11). Dirigez-vous ensuite (12) vers l'échelle à gauche pour finir le niveau.



Mission 20 - Usine



Vous entrez dans une nouvelle partie de l'usine (1); avancez jusqu'à une porte à côté d'un escalier (2). Descendez l'escalier, puis montez l'échelle sur votre droite (3). Avancez le long des containers (4) pour arriver à la fenêtre de la salle du haut, afin de briser le système de fermeture (5). Retournez ensuite au début de la salle et activez la console qui s'y trouve (6-7). La lumière revient : redescendez dans la salle aux containers et avancez de salle en salle, en tuant tous les gardes que vous croiserez (8 à 11). Passez la porte (12) se trouvant au bout du bâtiment pour finir le niveau.

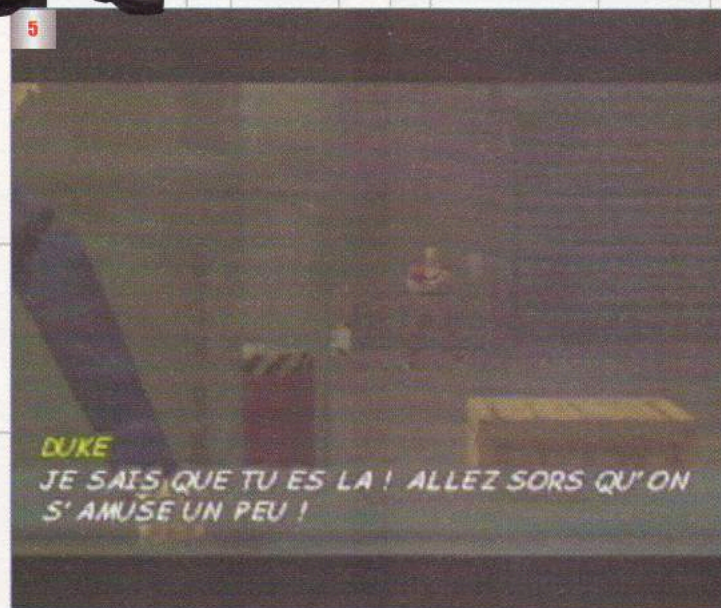




Mission 21 - Usine

Vous commencez dans une cour extérieure (1): avancez doucement en prenant garde aux embuscades (2-3), jusqu'à une porte qui vous emmènera dans un hangar (4).

Problème : un charmant jeune homme du nom de Duke vous accueille à grands coups de Gaitling (5-6). De plus, la salle est remplie d'explosifs.. Pour l'abattre, cachez-vous en prenant garde aux explosions (7-8). Quand il ne lui restera plus beaucoup de vie, Duke se mettra à courir partout pour vous avoir! Une cinématique se déclenchera à sa mort (9-10). Prenez la porte au fond du hangar : vous voilà dans une zone pleine de containers. Avancez de zone en zone prudemment jusqu'à la porte de fin de niveau (11).

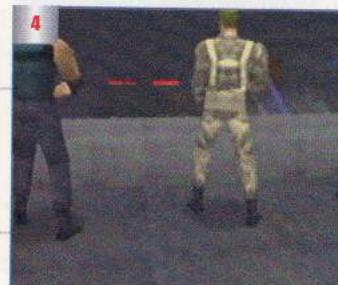


KEITH
L'INQUIETE PAS. JEAN-LUC. TROUVE CES
ORDURES !

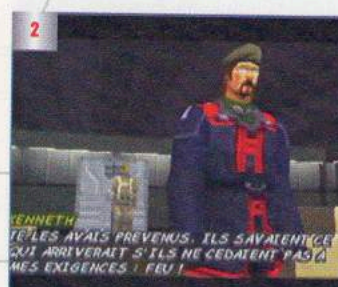
Mission 22 - Usine

Vous voilà dans une salle sombre ; allumez votre lampe-torche et descendez l'escalier à droite. Une fois dans les égouts, avancez jusqu'à un passage à droite bloqué par des caisses : brisez-les toutes et dirigez-vous ensuite à droite. Slalomez entre les lasers (1), puis allez à gauche au fond pour assister à une petite cinématique (2). Prenez ensuite l'échelle en face (3) de vous : une fois dehors, regardez de suite à droite. Vous verrez un trou dans le grillage qui vous permettra de détruire une caisse d'explosifs (4). Lorsqu'elle sautera, avancez et tournez à droite pour retourner dans un nouvel égout. Tuez les gardes qui s'y trouveront (5), puis traversez la zone jusqu'à une échelle (6) qui vous conduit face à une grille électrifiée. Pour couper le courant, allez à droite et passez par la route que vous aurez libérée en faisant sauter la caisse plus tôt (7). Ensuite, dirigez-vous vers les wagons du train, montez dessus et allez briser le générateur (8). (9 à 11) Avant de passer la grille pour finir le niveau, descendez du train et allez à droite : faites sau-

ter la caisse d'explosifs pour récupérer une clé et ouvrir une salle remplie de soins et de munitions.



Mission 23 - Usine



Vous arrivez sur un hélicoptère (1) : assistez à la cinématique (2), tuez tous les gardes présents (3) et allez à l'échelle au fond. Courez jusqu'à l'autre bout du chemin pour rattrapper l'autre échelle (4).

Courez ensuite pour éviter les mitrailleuses (5) et tuez les gardes au fond du hangar où vous arriverez (6). Vous pourrez aller tuer tous les gardes de la zone aux mitrailleuses (7), afin de récupérer des munitions, un étui et un lance-roquette. Retournez ensuite au hangar, puis prenez la porte du fond : avancez dans le tunnel (8), puis assistez à la petite cinématique.

Mais lorsque elle s'achèvera (9),



vous serez confronté à un boss armé d'un sympathique lance-roquettes (10). Il tire généralement une rafale de quatre missiles avant de recharger (11). Pour espérer le vaincre, restez constamment proche de lui en lui tournant autour et tirez-lui dessus quand il recharge. Le niveau s'achèvera à sa mort (12).



Mission 24 - Centre de contrôle



Vous arrivez enfin au centre de contrôle, mais la route est encore longue! Dans la salle où vous arrivez, il y a de nombreux explosifs. Allez au fond de la salle et brisez la caisse d'explosifs près du mur à droite (1), pour libérer un passage jusqu'aux générateurs. Saluez les gardes, prenez la porte au fond à

gauche : vous entrerez dans une salle (2-3) avec une énorme porte au fond. Ouvrez la porte et prenez l'escalier de la salle suivante (4); en avançant de salle en salle (5), vous allez arriver à la salle de contrôle : l'ordinateur du centre fera avancer un pont mobile (6). Mettez le pont à gauche (7) et allez jusqu'à la porte pour briser un générateur sur la droite (8); retournez ensuite en salle de contrôle et allez à la porte du fond. Traversez la salle suivante (9) jusqu'à une nouvelle porte. Le laser étant coupé, prenez la porte à droite (10), traversez la salle (11) gardée et dirigez-vous vers la porte marquée "Exit" pour finir le niveau.



Mission 25 - Centre de contrôle



Vous commencez le niveau sur une passerelle (1) : avancez de passerelle en passerelle, puis d'échelle en échelle jusqu'à une petite porte. Elle vous fera entrer dans une petite salle : prenez la porte pour arriver dans des couloirs bleus. Avancez dans ces couloirs jusqu'à deux portes : prenez celle de gauche d'abord ; tuez les gardes et brisez la vitre à droite. Par cette ouverture, brisez le laser (2) qui se trouve dans la salle d'à côté. Retournez maintenant dans le couloir et prenez la seconde porte ; prenez l'échelle qui se trouve au fond de la pièce.



Vous entrerez dans une pièce avec une trousse de soins : passez la porte pour vous retrouver dans une zone de stockage. Avancez dans cette zone et activez les boîtes bleues pour vous ouvrir des chemins et créer des couverts (3 à 12). Prenez l'échelle que vous verrez à gauche et une fois en haut, dirigez-vous d'abord à gauche ; en avançant prudemment et en activant toutes les boîtes bleues que vous y trouverez, vous allez ainsi sécuriser la route à droite. Retournez à l'échelle et prenez maintenant la route de droite : une fois au bout du chemin, brisez la caisse en bois du côté gauche, puis activez la boîte bleue. Allez vous mettre dans le renforcement créé par la caisse brisée, puis avancez le long du chemin jusqu'à une nouvelle porte : ouvrez-la avec la boîte bleue. Vous serez dans une nouvelle zone de stockage : avancez, mais à un moment, une mitrailleuse vous bloquera la route. Pour la détruire, brisez le laser qui vous gêne (son générateur est du côté du couloir de la mitrailleuse), puis avancez en activant toutes les boîtes bleues que vous verrez. La dernière enverra des caisses sur la mitrailleuse et vous dégagera ainsi la voie jusqu'à une échelle.



Vous allez maintenant revenir au niveau des couloirs bleus : en fouillant la zone, vous trouverez un ordinateur qui vous déverrouillera un sas. Entrez alors dans le sas nouvellement ouvert pour passer la porte qui s'y trouve (13) et ainsi finir le niveau.



Mission 26 - Centre de contrôle

Vous avez droit à une petite cinématique, juste avant l'arrivée du boss Banderas (1). Il est armé de deux mitraillettes et la salle où vous combattez est remplie d'explosifs.

Faites très attention aux explosions : Sécurisez le périmètre en faisant sauter tous les barils. Ensuite, attaquez-vous au boss lui-même (2) : il doit recharger ses armes après chaque rafale.

Sachez que des gardes arrivent lorsqu'il perd le tiers de sa vie (3) et qu'il commence à foncer sur vous quand il n'en a presque plus. Tuez-le pour achever le niveau (4).



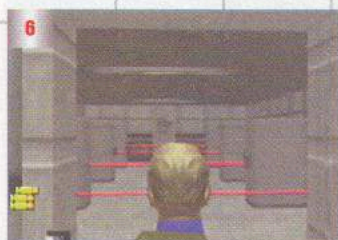
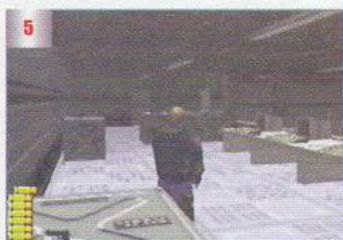
Mission 27 - Centre de contrôle

Il vous faut réactiver l'ascenseur. Pour commencer, vous devrez retourner jusqu'à la salle de contrôle du pont mécanique (1 à 5) (celui à l'entrée du centre de contrôle). Et là, surprise! Une des salles sur le chemin est remplie de lasers qui bougent (6). Passez en roulade et dirigez-vous vers la salle de commande.

Quand vous y serez, mettez le pont à gauche et allez vers la porte : un garde arrivera quand vous serez sur le pont et vous renverra à droite.

Après nettoyage, remettez le pont à gauche, puis traversez les deux portes qui vous feront face. Dans la salle remplie de caisses, brisez-les toutes pour éclater un générateur. Retournez dans le couloir, puis allez à gauche : un nouveau chemin s'ouvrira à vous (7-8). Ensuite, courez vers la salle des générateurs (la seconde salle de la mission 24) (9) et assistez à la cinématique. Descendez dans la salle, allez au fond de la salle pour assister à la seconde cinématique (10).

Retournez ensuite prendre la porte au fond à gauche, traversez le couloir et allez ouvrir la porte gardée pour finir le niveau (11).



Mission 28 - Centre de contrôle



L'ascenseur est réactivé : vous devez maintenant aller le prendre.

Retournez dans la pièce où vous aviez vaincu Banderas, puis prenez la porte d'acier dans la pièce à gauche (celle d'où sortent deux gardes). Entrez ensuite dans l'ascenseur, activez-le pour finir le niveau (1 à 9).

Vous devrez retraverser une grande partie du centre de contrôle pour compléter cette mission : faites alors très attention aux gardes et aux embuscades.

Mission 29 - Centre de contrôle

Vous voilà dans une des dernières lignes droites : tuez tous les gardes dans la salle où vous arriverez (1 à 4), puis passez la porte au fond. Vous vous trouverez à présent dans une nouvelle salle : faites-en le tour jusqu'à atteindre une nouvelle porte. Vous êtes maintenant dans un couloir (4 à 8) : traversez-le et prenez la porte au bout du chemin pour finir le niveau.



Mission 30 - Centre de contrôle



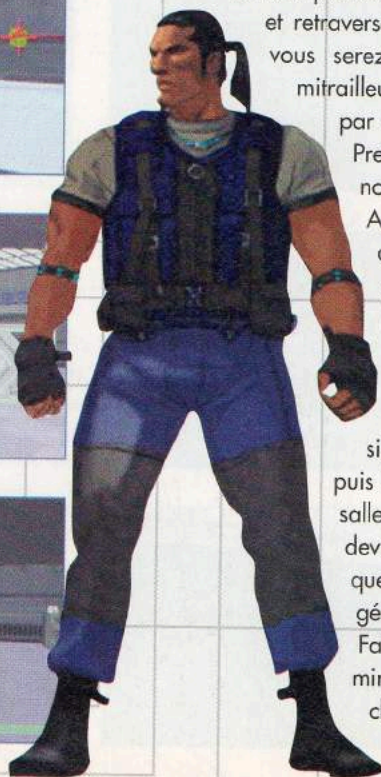
Vous y êtes presque : encore un petit effort...

Vous débutez dans une salle de conférence (1) où quatre gardes entrent lorsque vous avancez : prenez la porte par où ils arrivent. Vous allez avancer dans une série de couloirs (2-3), jusqu'à une salle où vous attendra une belle embuscade : des gardes devant et derrière! Quand le ménage sera fait, brisez le laser dans votre dos (4). Allez ensuite activer la console à droite pour ouvrir un sas et continuer votre route. Vous arriverez ainsi dans un couloir, qui vous mènera à un grand hall blanc (5) : tuez les gardes en présence et prenez la porte au fond.

Dans la pièce où vous arriverez, prenez l'escalier à gauche et retraversez le hall blanc par l'étage. Le couloir où vous serez vous mènera à une salle avec deux mitrailleuses : pour les détruire, tirez sur les explosifs par une ouverture entre deux caisses d'acier (6). Prenez la porte au fond pour arriver dans un nouveau couloir.

Au bout de ce couloir, une cloison s'ouvrira quand vous en approcherez : tuez les gardes et prenez la porte à droite (7). Tuez rapidement les gardes dans cette salle et allez vite en salle suivante. La mitrailleuse de la salle où vous serez maintenant devra être détruite par un tir dans le baril situé derrière (8). Traversez ensuite la salle, puis la suivante : vous voici dans la dernière salle, remplie de lasers... Pour passer, vous devrez jouer avec les rideaux de fer pour bloquer les lasers ou pour pouvoir détruire des générateurs selon le cas (9 à 11).

Faites preuve de patience et une fois le chemin dégagé, allez vers la porte au fond du chemin pour achever la mission (12).

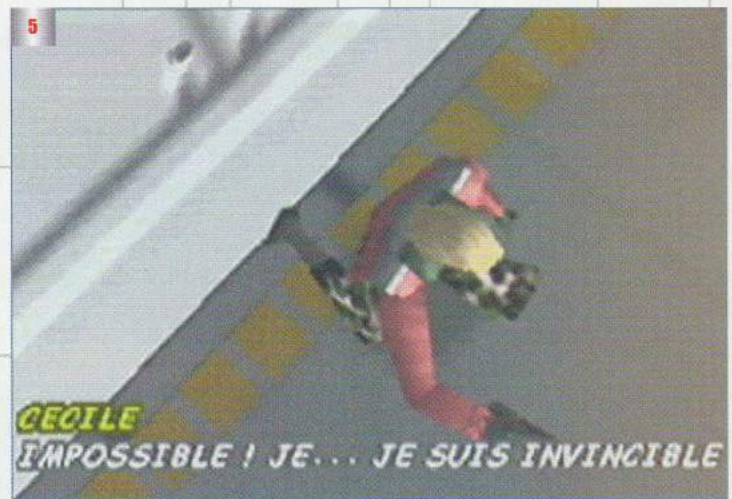




Mission 31 - Centre de contrôle

Vous y êtes enfin : tout ce qui vous sépare de la réussite de votre mission se résume à un boss, le terrible Cécile!

Après la cinématique (1-2), vous pourrez l'affronter : il est armé d'un magnum et de grenades mais le tuer ne sera pas dur : mettez-lui deux tirs dans la carcasse, puis tirez dans les barils devant lesquels il se cache (3-4). Sa mort (5) marque la fin du niveau, et la fin de votre aventure (6)!!



HAPPY END...

Ou plutôt non, la fin n'est pas vraiment un happy end. Mais comme à mon habitude, je ne vous en dirais pas un traître mot, je préfère de loin vous laisser la joie de la découvrir par vous-même... Enfin bon, je peux tout de même vous féliciter pour votre réussite et vous laisser penser à votre prochaine aventure. Moi, je vous quitte pour retourner faire un massacre sur Spawn (je n'ai pas choisi mon surnom par hasard, sachez-le...)

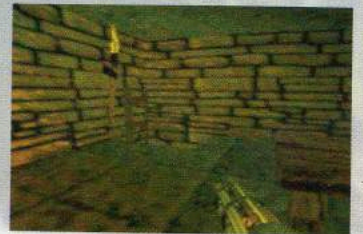


TUROK 3

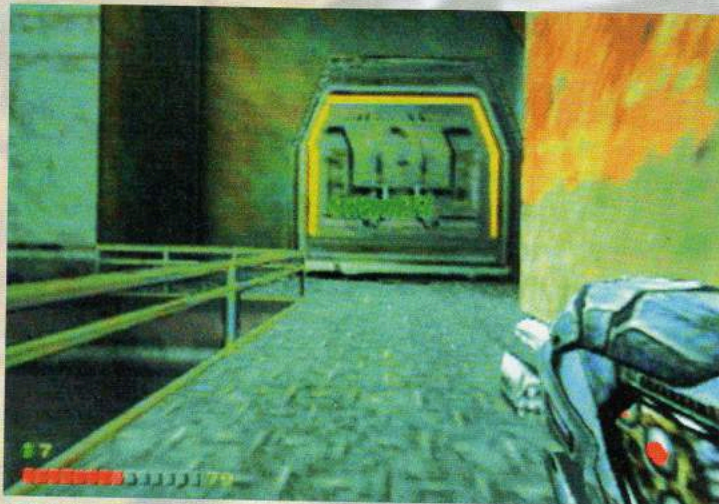
Alors, vous êtes encore coincés ? Vous vous êtes encore fait abattre comme un chien ? Des passages sont trop chauds pour vous ? Turok vous énerve ? Bon, j'ai la solution à votre calvaire. Écoutez les conseils d'un chasseur expérimenté. Il vous manque les cheats ? Vous aimez gruger ? Allez voir à la fin de la soluce pour avoir tous les cheats, mais ne le dites pas à Dolph, ok ?

WM

LA LEÇON DE BONNES CHOSES



Si vous vous faites botter les fesses par les monstres du jeu, Si vous vous faites trouser les fesses par les Boss, Si vous vous faites déchirer la tronche par votre meilleur pote, Si vous vous faites exploser littéralement la gueule par votre petit frère, Si vous vous faites atomiser systématiquement par votre sœur, Si vous vous faites pulvériser par votre hamster à Turok 3, et ben j'ai l'immense honneur de vous dire que vous n'êtes pas très balèzes à ce type de jeu. Mais « heureusement qu'il y a Findus ! », non je déconne, bon j'arrive à la rescousse « Zorro est arrivééééé ! !...Ooops désolé ça m'a échappé ». WM vient à ton aide mon gars. Je t'ai préparé un entraînement d'enfer. Après quelques séances de pratique, tu pourras même aller fragger la gueule à des gars sur Tournement ou sur Arena sur le Web. Mais on n'en est pas encore à ce stade-là. Bon, on se focalise sur Turok 3, le jeu en lui-même et le mode multi-joueurs. Après, vous serez capables de terminer le jeu dans le mode de difficulté le plus dur, cool non ? Bon, avant d'attaquer la soluce en elle-même, je vais vous rap-



pelez les bases de tout bon Doom-Like applicable à Turok sur N64. Les touches C droit et C gauche vous serviront à faire des staffs gauches et droits (analogues à des pas chassés sur le côté), je vous préviens d'avance que c'est l'un des mouvements les plus importants dans le jeu pour que vous restiez en vie le plus longtemps possible. Les touches A et B font défiler les armes dans un sens ou dans l'autre. En maintenant la touche A appuyée, vous ferez apparaître toutes les armes que vous possédez. En maintenant la touche B appuyée, vous ferez

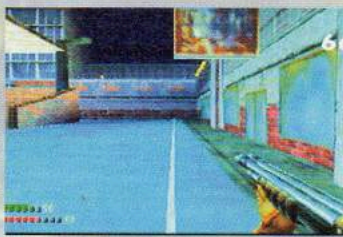
apparaître les objets secondaires, comme le grappin et vérifierez les items et objets indispensables pour débloquent les passages. Une chose qui pêche dans ce jeu, c'est qu'on ne peut pas courir. Eh oui, Turok 3 est un First Person Shooting où il est bel et bien impossible de courir. Je vous assure que c'est pas une blague de Dolph. En somme, vos déplacements seront lents et il faudra faire attention à ceux-ci, vous n'aurez donc pas de super mouvement d'évasion possible. Ouais je sais, vous autres professionnels du Doom-

Like vous n'êtes pas contents, mais on fait avec les moyens du bord. Du fait de la lenteur de vos mouvements, on a des sauts en longueur vraiment ridicules. Plusieurs passages vont donc vous causer quelques petits soucis. Quand vous vous déciderez à charger un adversaire, avancez en zigzagant (touche C haut + C gauche ou C droit), ceci devrait vous rendre plus difficilement touchables par l'adversaire. Ce mouvement peut aussi être fait en reculant (touche C bas + C gauche ou C droit), vous pourrez ainsi prendre la fuite tout en arrosant vos adversaires de pruneaux. L'attaque ultime consiste à tourner tout au tour de l'ennemi et de lui déchirer la tronche avec vos bastos. Pour effectuer cette manipe, il suffit de faire des pas chassés gauches ou droites, et restez appuyés sur le bouton. Votre personnage va alors se déplacer dans la direction choisie. Si vous bougez légèrement le stick analogique (cela commande la direction de la vue) vous remarquerez que votre personnage va alors faire un mouvement presque circulaire. Entraînez-vous d'abord en

visant un point sur le sol, puis essayez sur les montres, je vous assure que vous allez vraiment vous éclater.

Bon, pensez aussi qu'on peut faire des sauts dans Turok. D'abord, apprenez à connaître approximativement quelle longueur votre personnage est capable de sauter. Si vous incorporez le saut dans vos déplacements cela vous rendra d'une part, moins prévisibles et d'autre part, moins faciles à être touchés. De la même façon, si vous vous accroupissez de temps en temps vous produirez un effet similaire. Si vous connaissez la distance et la hauteur exacte de votre saut, vous serez apte à franchir tous les obstacles et précipices aisément, en un clin d'œil. Donc on gagnera quelques précieuses secondes pendant lesquelles on dispose de plus de temps pour accomplir d'autres actions. En clair, vous aurez plus de temps pour bourriner la tronche des monstres ou de vos potes.

Autre leçon importante : le maniement des armes et leur connaissance parfaite. Cette section se consacre à l'étude des armes et à leur maniement. Quand je parle maniement, je veux plutôt dire utilisation. Tout d'abord, le choix d'utiliser une arme ne se fait pas à la légère (oui, je sais, parfois on n'y pense pas ou l'on ne dispose pas d'assez de temps pour y réfléchir), car, premièrement, le nombre de munitions est généralement limité : si vous ne faites pas assez attention, vous devrez vous battre avec vos armes blanches ou des moyens non adaptés à la situation. Quand vous êtes face à un Boss et dans le désarroi le plus total, ça ne sera pas de la tarte. Deuxièmement, chaque arme a un rôle précis : par exemple, on ne tue pas un lézard avec un bazooka, mais on préfère l'utilisation d'un simple pistolet à longue et moyenne portée, mais quand la cible est trop proche, le fusil à pompe est conseillé pour éradiquer cette vermine. Bien, je vais vous faire



maintenant un topo complet sur l'instant où il faut faire feu avec telle ou telle arme.

Le simple pistolet est à utiliser sur des cibles de faible endurance à longue et moyenne distance. Le pistolet possède une bonne précision à ces distances et une cadence de tir raisonnable, vous pouvez tout de même l'utiliser à portée réduite (at close range) si vous excellez dans les manœuvres d'évasion. Le fusil à pompe, communément appelé short gun dans le jargon des fraggeurs, est une arme que j'affectionne tout particulièrement, du fait de sa forte puissance offensive pour un équipement basique. Mais cette grande puissance de feu a une contrepartie : le short gun est seulement efficace à courte distance. N'espérez même pas égratigner les ennemis qui sont à distance moyenne et plus éloi-



gnée. Plus vous emploierez les armes et plus vous les connaîtrez. Vous me direz que c'est normal, mais il faut cependant assimiler la chose, comme le dit si bien le proverbe : « C'est en forgeant qu'on devient forgeron ». L'autre particularité du fusil à pompe est de posséder une

grande aire d'effet, il est donc possible de blesser une multitude d'adversaires avec un seul coup de feu.

La mitrailleuse est un bon jouet très polyvalent qui s'adapte à peu près à toutes les situations. La portée est bonne, la cadence des tirs est rapide. Ça fauche bien, comme dirait mon copain de la campagne. La rapidité de cette arme est aussi son point faible (un couteau à double tranchant), le fait de tirer vite épuise trop rapidement vos réserves de munitions (déjà que vos balles sont en nombre limité, si elles se vaporisent à vitesse grand V, c'est pas le pied ! De plus vous en ramassez toujours moins que ce dont vous avez réellement besoin).

Le lance-grenades est un beau joujou, mais il faudra de longue séance d'entraînement pour vraiment le maîtriser, au premier



abord, la manipulation est lente et fastidieuse, mais à force, les qualités de l'arme vont vous apparaître sous le nez. Tout d'abord la balistique-la trajectoire vous semblera bizarre. Cette zolie courbe suivie parfois de quelques ricochets est ultra dévastatrice vue zon fort rayon d'action. Vous serez blessés si vous vous situez trop près de la déflagration (telle est la dure loi des explosions). Sachez exploiter la trajectoire pour dénicher les ennemis à couvert derrière un abri. Vous pouvez également tirer avantage des ricochets, mais je vous laisse imagi-

ner comment !

Le RPG (ne pas confondre avec Role Playing Game) possède la grande plus puissance offensive du jeu, la cadence est donc lente, son rayon d'effet est dévastateur. Contrairement au lance-grenades, le RPG a une trajectoire directe, le missile se projette directement vers la direction visée. Pour avoir une plus grande chance de toucher les adversaires, il vous suffira de tout simplement viser un point précis du sol ou du mur et de tuer concrètement l'adversaire par le souffle de l'ogive. C'est pourquoi, il est important d'avoir des mouvements irréguliers pour ne pas être prévisibles, en conclusion pour ne pas se faire blaster.

La hache et les flèches classiques sont de vraies daubes, mais dès que vous obtenez des flèches à tête explosive, l'intérêt de cette arme est plus grand. La maniabilité est chaude car vous devez tendre en continu la corde de votre arc pour être toujours en position d'attaque (faible cadence). L'arc est une arme silencieuse, la trajectoire et la portée sont contrôlables par l'inclinaison et la force avec laquelle on tend les cordes. Il



vous suffira d'assez d'habileté pour jouer le remake de Rambo ou de Robin des bois.

Les Burst Bore et Mind Bore sont plus du jouet pour demi-sniper qu'autre chose. C'est l'éclate totale, mais à une très lente cadence de shoot, vous devrez bien vous positionner pour surprendre l'adversaire, mais rien n'empêche de changer d'arme en attendant la belle explosion. Je ne parlerai pas des upgrades que vous aurez l'occasion de ramasser dans les stages. Ils boostent généralement la puissance de l'arme, les mêmes conseils s'y appliquent et vous aurez assez d'expérience pour les manier convenablement. Bon, j'espère que vous aurez lu au moins une fois ce petit topo et j'espère également que cela a été enrichissant pour vous, car je me suis vraiment démené pour vous faire une telle soluce, mais le plus important c'est que vous progressiez.



MONDE 1 : LA VILLE



001



002

Vous commencez en haut d'un immeuble, il pleut et il y a des défauts de courant. Vous voyez à la fenêtre une sorte de monstre volant. Commencez par fouiller la pièce, récupérez l'arc et tous les life forces. Allez ouvrir les doubles portes et appuyez sur l'interrupteur qui commande la montée de l'ascenseur (photo 001). Quand la porte s'ouvre prenez les deux life forces et appuyez sur les boutons de gauche pour descendre à l'étage inférieur.

Une fois là, vous allez entendre que les flics ont cerné le bâtiment, cassez la double porte de l'allée et vous vous retrouverez dans le lobby, ramassez les life forces et les flèches au passage, vous allez avoir deux passages possibles : monter au filet ou descendre par l'ascenseur en panne (002). Prenez le filet pour arriver au balcon, récupérez le pistolet et la recharge. Revenez en arrière et passez par l'ascenseur en panne. Une fois là vous



003

devriez avoir 8 life force, 30 flèches et 30 balles pour votre pistolet. Un chien va débarquer, tuez-le, avancez jusqu'à une entrée, il y a un autre chien à buter. Dans la petite salle, vous

trouvez un médi-pack de 10 HP, un clip (003). Cassez la caisse de bois pour découvrir la Boiler Room Key. Dans la Boiler Room, un médi-pack de 10 HP sera présent. Avancez dans le stage. Aux tuyaux du réseau prendre à gauche de l'entrée, suivez le chemin jusqu'au bout. À l'intersection prenez encore à gauche et, au bout, vous verrez



004

un p'tit vieux, il vous guidera vers la sortie.

Une fois sortie, le p'tit vieux va se faire déchirer la gueule (004), suivez les traces de sang au sol et tuez l'extraterrestre en forme d'araignée, avancez dans la ville, dès que vous apercevez un chien tuez-le, courez vers les sous-sols. Dans ceux-ci ramassez le pistolet, le clip et les flèches, une araignée vous y attendra également. Sortez et prenez le passage vers le barrage de policiers, prenez le passage à gauche et n'essayez même pas de tuer le flic. Vous allez atterrir devant une grille, sautez pardessus pour prendre une life



004

force (9 au total), et passez la porte.

Dans les couloirs du bâtiment, des montres seront à tuer, vous pouvez éclater les vitres et, dans les bureaux, vous trouverez 2 life forces et un kit. Suivez le gars qui s'est enfui, mais celui-ci va se faire abattre par des policiers. Évitez les policiers et ramassez surtout les deux life forces (11 au total) dans la sorte de petite base. Tournez au tour de celle-ci et prenez l'autre passage à gauche dans le coin gauche. Shootez l'araignée et

récupérez les munitions sur le corps. Regardez au-dessus de vous, vous devriez apercevoir en haut des life forces, allez les chercher. Surtout n'ouvrez pas la porte en bas. Une fois en bas prenez la life force, et attendez-vous à rencontrer une meute de chiens. Après, de préférence, ne prenez pas la porte d'évacuation en métal, grimpez plutôt jusqu'à atteindre le toit, prendre les deux life forces et vous devriez voir un conditionneur d'air, dirigez-vous vers celui-ci. De l'autre côté, vous verrez un autre bâtiment, et pour l'atteindre il faudra faire un saut sur la petite passerelle en contre bas (004). Prendre les trois life forces et sautez vers l'air condition-



005



006

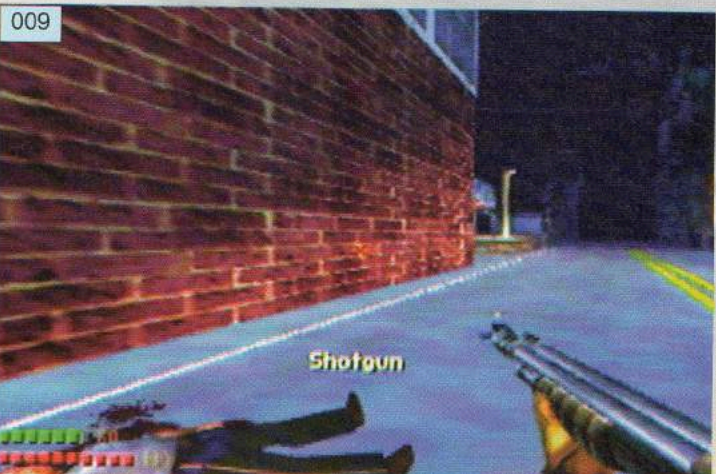


007

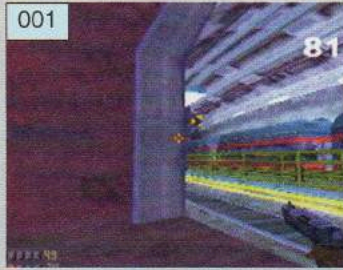
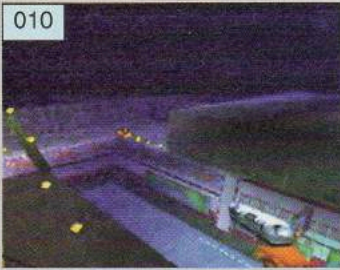


008

neur. Puis descendre de l'air conditionneur et prendre à gauche. Vous pouvez aller chercher les deux life forces au passage, mais il faudra faire un super bond. En contre bas vous pouvez aussi voir le fusil à pompe et une life force. On peut obtenir les deux en faisant un saut, mais ceci sera assez difficile. Vous pouvez aussi



009



prendre le passage de droite pour obtenir le fusil plus facilement, mais vous manquerez la life force (23 au total). Continuez à descendre de l'immeuble, une fois en bas ouvrez la porte de sécurité et tuez le chien. Prendre le pistolet sur le corps. Poursuivez votre chemin jusqu'à un ascenseur. Prenez-le, à l'intérieur un chien vous attend, appuyez sur le bouton pour aller à la prochaine section. Sortez et tournez à gauche, prenez la life force et montez à l'issue de secours, tuez les araignées et prenez le grappin énergétique et des balles sur le corps. Revenez à l'issue de secours et allez chercher les deux life forces avec le grappin. Activez la passerelle pour monter et tournez à gauche. Allez chercher les objets qui traînent (2 life force). Revenez à la passerelle et réutilisez-la, une fois en haut, vous verrez une life force, récupérez celle-ci, bon, continuez et ramassez les life forces. Vous devriez avoir un total de 40 life forces si vous les avez toutes ramassées jusqu'ici.



Tuez les deux zombies dans la rue, entrez dans le restaurant et ramassez sur le corps des balles, les trois life forces et le kit.

Shootez l'araignée dans la salle de bain et empoignez la life force. Dans les égouts récoltez les life force et la première partie du SPG. Avant de continuer dans les tuyaux, pensez à shooter les araignées sur les tuyaux. Avancez et ramassez le kit et les cartouches. Tournez à gauche. Une fois sortie du tuyau, prenez l'échelle. En haut, prenez à gauche. Au bout, vous verrez un gars qui va sortir des égouts,

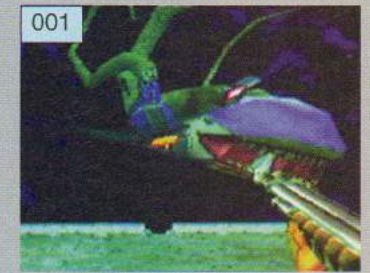


suivez le, il va se faire décapiter par une créature, suivez la traînée de sang et tuez l'araignée. Ramassez le kit dans le coin et les munitions sur le corps. Courrez descendre le zombie. Prenez le passage sur la droite et fouillez la pile pour trouver des cartouches. Montez sur la plate-forme, sautez sur le grillage et allez récupérer le Tek Bow. Descendez et prenez le chemin principal, prenez le passage à gauche de la cour, vous verrez deux immeubles, prenez l'issue avec le filet à droite. Prendre toutes les life forces sur le sol et tuez tous les gars qui se trouvent aux fenêtres. Montez au filet et sautez de plate-forme en



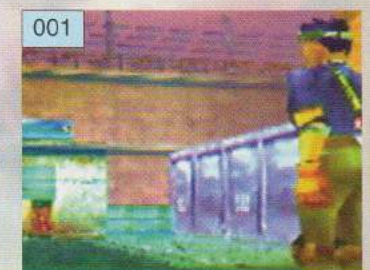
plate-forme, sautez sur l'immeuble et faufilez-vous dans le trou dans le mur pour arriver dans le métro. Dans le métro courez vers les passages de sécurité, observez bien le rythme des passages des métros, ramassez les items en cours de route. À un moment vous pourrez monter dans un wagon. Dans celui-ci un timer se déclenche, avancez tout en shootant les ennemis en cours de route, prenez l'échelle pour vous retrouver sur le toit. Avancez jusqu'à atteindre le

wagon de tête et actionnez la manette pour stopper le train. Une fois sorti du train montez



au filet pour vous retrouver dans une cour, surtout ne marchez pas sur les flaques d'eau. Tuez les araignées à la surface et prenez le passage de gauche. Au bout, le mur est fissuré, passez par la fissure. Ouvrez la porte et tuez l'araignée, ouvrez la porte suivante et tuez le zombie. Retournez au lobby et dirigez vous vers l'ascenseur, montez sur le toit de l'ascenseur et regardez les murs, vous remarquerez une échelle, descendez-la. Tuez le zombie en bas et activez l'interrupteur, l'autre ascenseur se mettra en marche. Remontez sur le premier ascenseur et sautez sur le second lorsqu'il est en phase descendante. Sur le toit, dirigez-vous vers le mur, une fissure vous permettra de ne pas être écrasé, dans la salle, une araignée vous attend, continuez de fouiller les salles suivantes et prenez l'échelle pour rencontrer le Boss.

Le Boss est un hovercopter qui s'est muté en bête. La technique consiste à trafer autour du Boss,



tirer sur les tentacules et surtout éviter les attaques du monstre. Si vous êtes en manque de points de vie descendez à l'étage inférieur pour prendre un kit et des munitions.

MONDE 2 : LA BASE MILITAIRE



Au début, activez l'interrupteur à droite de la porte pour l'ouvrir (001), activez le seconde interrupteur et tuez les deux gardes. Courez sur la gauche et fouillez la porte à demi ouverte, montez à l'échelle pour atteindre le balcon et ramassez la life force sur la droite. Prenez l'autre passage pour atteindre la salle de contrôle. Continuez sur la gauche, tuez le garde dans la salle suivante. Récupérez la clef et quittez la salle. En chemin ramassez tous les items et life force et allez enfin ouvrir la porte.

Dès que la porte est ouverte tuez le garde à gauche, cassez la caisse de bois pour obtenir un kit, tuez le garde qui va rushez vers vous. Descendez, tuez le garde et passez la porte. Tuez le garde, un autre garde va apparaître, continuez d'avancer. A votre gauche se trouve une pièce avec plein d'objet qu'il faut récupérer, quittez la pièce et tournez à gauche. Montez à l'échelle et collectez les life force, continuez d'avancer sur le balcon (002), sautez par-dessus le barrage de sac et passez par le trou.

Sortez de hallway et shootez le gars qui arrive, sautez par-dessus du barrage de sac pour récupérez une life force, fouillez au tour du bâtiment que vous venez de quitter. Prenez la porte dans le coin et montez à l'échelle, récupérez la carte sur le scientifique, sortez et prenez la porte dans le coin opposé. Une fois à l'intérieur allez touchez l'interrupteur rouge.

Quittez la pièce et sautez dans le trou et prenez la life force et la



clef sur corps du gars. Utilisez la carte dans lecteur de carte.

SILO 1

Bon un timer va apparaître il faut couper tout les lancements de missiles, suivez l'allée rouge sur la droite et shootez le garde qui est en faction (003). Dès que vous rentrez dans la pièce montée à l'échelle sur votre gauche. Prendre la life force et éteignez le silo de missile, prendre une des portes et sautez pour atteindre le niveau inférieur. Tirez sur le gars qui viens

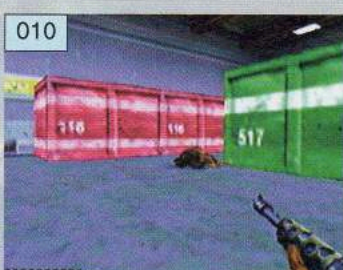
de l'allée et revenez dans le hall. Courrez vers l'ascenseur qui descend et prenez la grande porte, sur le mur il y est indiqué silo, 2, 3 et 4. Prendre à droite à la fin de la voie pour arriver au silo 2, shootez le gars de l'équipe de sécurité. Une fois dans le silo à missile numéro 2, montez à l'échelle sur votre gauche, éteindre le silo (004), tuez le garde et sautez. Faites la même pour chaque autre silo (005, silo 3 et 4), prendre à gauche pour atteindre la salle de contrôle coupez le silo principal et





appuyez sur la touche d'auto-destruction, celui-ci se trouve à gauche du globe (007). Avant de qui cette zone penser à prendre la seconde partie du SPG dans le silo 2, le Tek Bow se trouve également sous un des silos. Sortez de l'enceinte des silos et allez à la porte marqué Main Access Elevator (008).

Entrez dans la petite salle de contrôle et prenez tous les life force et objets qui traînent sur le sol. Passez la grande porte à la fin du hangar et ramassez tous les objets près de l'entrée et prenez finalement la sombre allée. De gros Aliens verts (009) vont vous attendent et il y en a un



paquet, tuez-les avec le assault rifle (010, fusil d'assaut) ou avec le fusil à pompe. Au premier hangar, vous devez juste tuez tous les Aliens en chemin. Grimper sur les boites à droite et sautez dans l'allée (011). Avancez jusqu'à atteindre une grande salle, celle ci sera rempli de soldats, éclatez-les tous, vous pouvez tirer sur les barils rouge. Choppez le Power circuit et allez dans la salle avec des tuyaux et revenez dans le sombre hangar. Aller mettre les fusibles et le Power circuit dans la petite salle de contrôle (012).

Quittez la salle de contrôle et vous allez trouver un groupe de gars de la sécurité (013), évide-

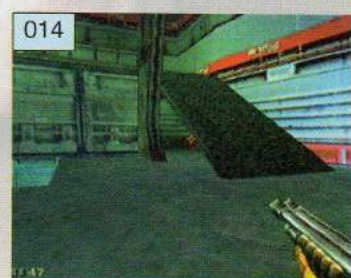


ment descendez-les tous. Prenez la porte à l'opposé de la salle de contrôle pour vous retrouver dans les baraquements. Avancez et passez la porte, prenez le passage sur votre droite, un nouveau type de monstre avec des tentacules sont à ajouter à votre tableau de chasse. Prenez la life force et le Kit de santé. Sortez de la pièce, continuez d'avancer dans le couloir jusqu'à une intersection. En effet deux gardes sont en poste et vous attaquent de chaque côté. Collectez tous les objets et utilisez le grappin.

Passez la porte, de petits aliens sont à tuez sur le chemin. Dès que vous atteignez une porte sur

la quelle deux Aliens sont collés, vous devez d'une part les tuer et d'autre part passer la porte. Trop facile sergent !!! Suivez ensuite le couloir et prenez le passage sur votre droite pour atteindre la Rec Room.

A l'angle un garde vous attend, fouillez toutes ces mini salles pour récupérez un max d'objets utiles à votre progression. Descendez dans le puit, nagez vers le fond pour obtenir un kit médical et le Cerebral Bore avec deux recharges. Escaladez ensuite la portion de mur et attrapez l'upgrade du pistolet, boostant la cadence de votre pistolet. Sortez de ce puit et prendre le chemin à





gauche (014) une fois en haut. Avancez et tuez tous les gardes en chemin, prenez l'ascenseur de gauche et appuyez sur la touche de droite.

Vous allez bientôt rencontrer le Boss du second niveau, suivez le couloir, aller récupérer des clip pour vos armes. Remontez et continuez d'avancer avec le short gun (c'est un conseil d'ami si vous voulez éviter une trop grande perte de point vie), des nombreux gardes vous attendent. Avancez jusqu'à atteindre une sorte de puit (015), plongez dans l'eau pour obtenir des life force. Ouvrez la grande porte et tuez les deux gardes. Suivez le couloir jusqu'au bout.

Vous aller être dans un couloir assez sombre, avancez et prenez la porte de gauche, aller activer l'interrupteur, faite attention des aliens peuvent surgir du couloir. La porte du Boss peut être ouverte maintenant, tout au tour de la salle vous trouverez des Kits et des recharges de munitions. Le Boss ressemble à une grosse pieuvre mutante (016), son seul point



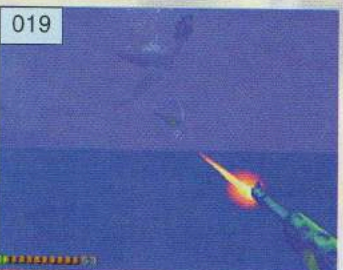
faible est son unique œil. Il dispose de plusieurs attaque très dévastatrice. S'il vous attrape avec ses tentacules vous devez tirer sur son œil pour vous libérer. C'est très facile de le descendre, la technique consiste de sauter dans l'eau (017), vous vous collez au mur et straftez sur la droite ou sur la gauche, utilisez le Tek Bow avec les flèches explosive en visant son unique œil (018, 019). Dès que l'œil éclate remontez à la surface et montez sur la passerelle (020) qui se trouve au-dessus de Xiphias, activez l'interrupteur (021) et regardez le petit sous-marin tomber sur la tronche du Boss (022). A sa mort sautez



dans le bassin

monde.

et ouvrez la porte sous l'eau pour parvenir au troisième



MONDE 3 : LOST LAND



Descendez de votre perchoir, prenez tous les objets qui traînent, vous devriez voir une sphère bleue. Utilisez le grappin pour atteindre le passage. Continuez d'avancer et tuez les ennemis qui traînent dans les parages. Suivez le boyau jusqu'à accéder à un précipice, regardez en contre bas et blastez tous les raptors. Utilisez de préférence le pistolet ou l'assault rifle, vous devez trouver les cristaux bleus et rouges pour ouvrir la porte principale (001, 002). Tuez les dinosaures à chaque fois qu'ils apparaissent, dès que vous avez acquis un des deux cristaux, allez les placer sur le côté de la porte. Une fois la porte ouverte (003), il n'y a rien d'autre de très compliqué, il suffit d'avancer et de collecter les munitions et les life forces. Montez à l'étage supérieur et fouillez chaque salle (004). Durant votre petite visite des



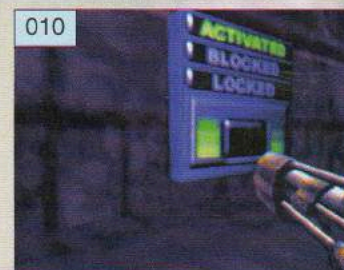
lieux, vous remarquerez des machines auxquelles ils manquent des fusibles, avancez jusqu'à atteindre la salle de contrôle principale, récupérez l'arme Life Drain (005) et activez l'as-



et sautez dedans (005), tuez les raptors à l'intérieur et récupérez les fusibles verts. Pour sortir prenez le gros tuyau, allez tuer le gars qui traîne là et prenez le fusible bleu. Grimpez à l'échelle pour aller placer les fusibles. Activez la console dans la salle principale et prenez le Vampire gun (007). Lorsque la console est activée, le niveau de l'eau va monter, sortez et sautez dans l'eau. Cherchez sous l'eau pour récupérer la troisième partie du SPG et les Life Force. Allez sur la rive opposée, vous devrez être sur une sorte de corniche, et en



censeur, allez à celui-ci et descendez. Une fois en bas, tuez tous les ennemis, entrez dans la grotte, blastez tout le monde. Prenez le module et remontez le placer dans l'appareil qui correspond à la couleur du module. Continuez à fouiller les parages pour obtenir la batterie en haut de la rampe. Une fois dans le module C, appuyez sur l'interrupteur et enclenchez le module dans la console. Prenez le fusible (le gros truc rouge), prenez l'ascenseur et montez. Avancez jusqu'à un trou (006)



contre bas, quelques ennemis vous attendent de pied ferme. Avant de sauter (008), tuez le maximum de gars en hauteur

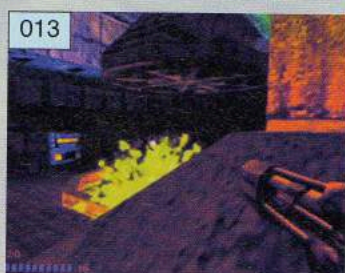
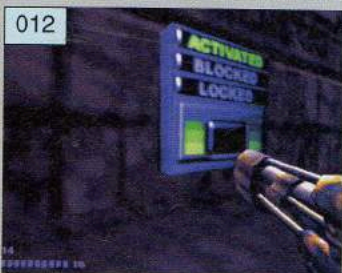
puis descendez. Prenez toutes les life forces qui sont dans cette grande salle. Derrière la chute d'eau se trouve un carquois de flèches, montez sur les caisses et rentrez dans une sorte de grotte. Nettoyez-moi cette grotte pour ensuite récupérer l'upgrade du fusil à pompe. Sortez et continuez votre progression vers l'avion. Sur l'avion, des ennemis sont à shooter, arrivez à l'arrière de l'appareil, vous devriez ainsi atteindre un saut une corniche. Vous allez atteindre une forêt, plusieurs life forces sont à récupérer dans ce stage et également, n'oubliez pas de récupérer l'arme qui est

placée sur le haut du grand rocher. Sortis de là, vous serez face à un grand édifice taillé dans la montagne. Quelques gars seront dissimulés sur les balcons de l'édifice, fouillez bien chaque étage avant de descendre l'escalier en colimaçon (009). La rencontre avec le Boss approche, (010 à 014) Opisthor va sortir des sortes de puits, vous aurez la possibilité d'aller à droite ou à gauche, ça sera pareil. Devant chaque puit, vous voyez une sorte de pente, utilisez la pente à votre avantage. Strafez de gauche à droite sur la pente, les projectiles du Boss vont s'écraser sur le rebord

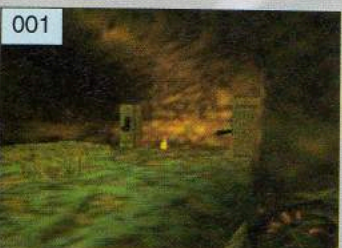


de la pente. Dès que vous aurez vidé une barre de vie, le Boss va se cacher dans le puit, dépêchez-vous d'aller appuyer sur l'interrupteur. Une fois enclenché, un couvercle va refermer le puit. Faites cela encore trois fois, des hommes peuvent apparaître de temps en temps. Une fois

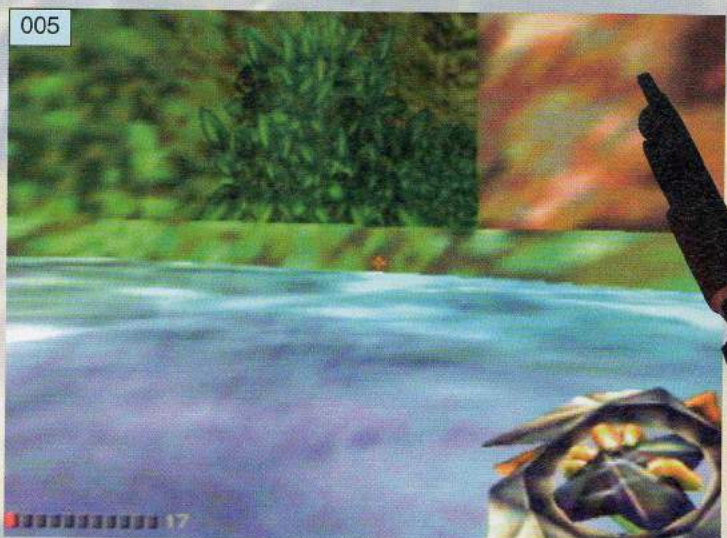
que vous aurez bouché tous les trous, le pilier central va s'ouvrir pour vous laissez affronter une dernière fois Opisthor, stafez autour du Boss et tirez lui dessus, « trop facile sergent ! ». Dès que vous l'aurez tué, sautez dans le puit pour atteindre le quatrième monde.



MONDE 4 : AUX PORTES DE LA FORTERESSE



Ben, tout d'abord, commencez par sortir de la pièce, avancez tout droit, faites attention divers hommes sont dissimulés un peu par tout dans le décor. Il faut donc se déplacer prudemment. Regardez bien les buissons, quelques snipers pourraient bien être cachés. Dès que vous arrivez à un petit pont, sur la droite, si vous observez bien, vous verrez une entrée, mais celle-ci est trop haute pour être atteinte avec un saut. Faites attention (001), des hommes armés et dangereux y sont cachés. Tirez un coup de feu pour les attirer et tuez-les un par un. Ensuite au lieu de traverser le pont, plongez dans l'eau. Cherchez sur les parois, vous devriez découvrir un passage secret. Dès que vous avez récolté tous les items qui traînent, continuez d'avancer dans la forêt. A la vue d'un rocher avec une sorte d'autel juste derrière (002), arrêtez-vous car une bande de mercenaires va vous attaquer. La plupart des ennemis vont se cacher derrière ce rocher et la seule façon de les déloger est de leurs exploser la tronche avec le lance-grenades. Fouillez bien sur votre parcours tous les buissons car de nombreuses munitions et un kit



médical y sont dissimulés (003). Dans la sorte de gorge, à un moment donné, vous pourrez grimper le long du mur. Je vous dirai une seule chose, c'est d'observer encore bien les parois. Dans ce niveau, vous rencontrerez en majorité des mercenaires et des petits raptors. Une fois que vous aurez atteint le rebord de la falaise, deux chemins vous sont donnés, à gauche vous voyez une sphère bleue à laquelle vous pouvez accrocher votre grappin et à gauche un chemin très accidenté. Prenez de préférence la voie de gauche même si celle-ci est périlleuse.

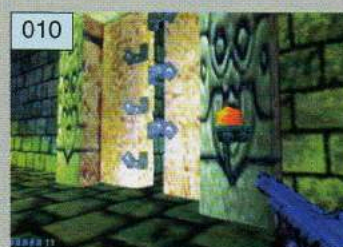
Comme vous obtiendrez de nombreuses life forces sur ce chemin (004), scrutez attentivement le paysage, des ennemis peuvent être bien dissimulés. Abattez-les sans sommation à longue distance si vous n'avez pas envie de leur servir de cible lors d'une séance de ball-trap. Une fois atteint la terre ferme, vous distinguerez une rivière et une muraille qui sert de base aux adorateurs de l'Oblivion. Avancez toujours prudemment et guettez les différentes ouvertures et meurtrières de la muraille car de nombreux hommes de main y sont dissi-



006 mulés. Continuez de suivre le cours d'eau et plongez dans celui-ci, nagez jusqu'à ce que vous soyez dans une sorte de lac, et recherchez, à la surface, un buisson (005). Derrière celui-ci, vous trouverez une cache d'armes, mais des ennemis vous attendent derrière. Il suffit de les pilonner avec le lance-grenades pour les exterminer sans une



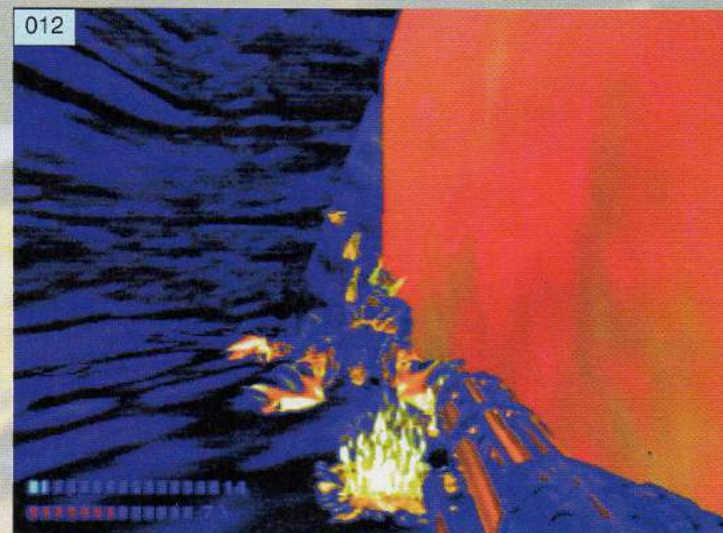
007 vous pouvez sauter sur l'édifice d'en face. Nettoyez toute la place et récupérez les munitions et les life forces. Après être descendus avec le petit ascenseur, vous vous retrouverez dans une grande salle. A gauche, un garde fait sa ronde. Au-dessus de l'ascenseur, un garde est aussi en faction. Vous apercevrez dans le fond de l'écran une



008 seule égratignure. Revenez en arrière jusqu'à une sorte d'îlot sur lequel vous devriez apercevoir un chemin qui monte au sommet. Prenez le ! Au sommet,

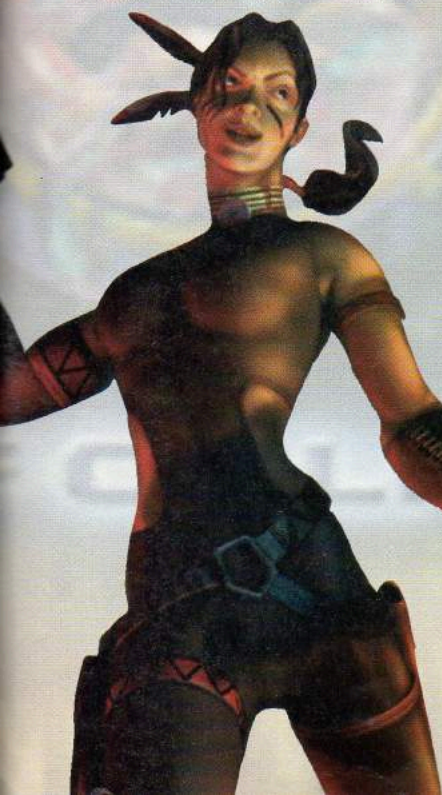
route. Commencez par tuer le garde de gauche, un homme caché près de la route fera intrusion dans la salle. Après l'avoir descendu, vous pourrez alors vous occuper tranquillement de son pote qui est posté au-dessus de l'ascenseur. Prenez le chemin, en haut de celui-ci, de nombreux mercenaires vous tendront une embuscade. Pour déjouer leur plan vous devez tout simplement tirer un coup de feu et redescendre en bas de la voie. Attendez patiemment que vos adversaires pointent le bout de leur nez et tuez-les les uns après les autres. Une fois après avoir nettoyé cette zone et ramassé les items des alentours, vous avez le choix de sauter dans le cours d'eau ou de continuer. Je vous conseille de visiter le fond de la

salle pour aller actionner des interrupteurs qui ouvriront les portes des différentes murailles que vous avez déjà passées. Sauter dans la rivière pour obtenir des life forces, cela vous conduira à l'extérieur et il faudra revenir fouillez les murailles en arrière pour ramasser tout plein de munitions et de life forces. Après avoir fait cela, longer le cours d'eau jusqu'à une muraille plus large que les autres. A l'intérieur, des mercenaires vous attendent. Dans le bâtiment, vous devrez voir des sortes de piques entourées de braise. A ce moment-là, vous allez alors rencontrer un mini-Boss. Montez au sommet de la muraille pour le rencontrer. La technique consiste, en premier lieu, à attirer le Boss sur la grille posée sur le sol, près de la stèle, avec un levier, et lui tirer dessus jusqu'à ce que sa barre de vie ne descende plus. Le Boss sera paralysé un instant. Pendant ce cours laps

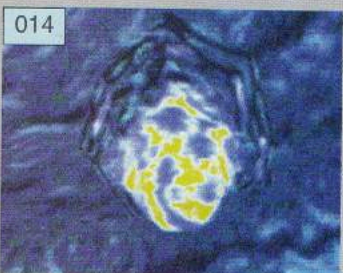
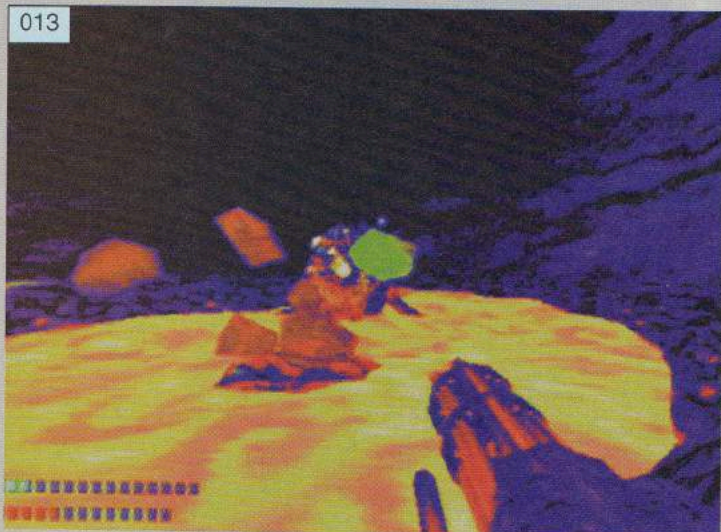


de temps, allez actionner le levier et la grille s'ouvrira. Le Boss tombera alors dans le trou et finira empalé sur les piques entourées de braises. Descendez lui rendre visite. Une super life sera alors apparue près du corps du Boss. Maintenant, suivez encore le cours d'eau, vous allez vous retrouver devant une sorte d'immense édifice creusé dans la montagne. Nettoyez tous les étages du bâtiment, collectez tous les objets et actionnez le levier. Dirigez-vous vers le sommet gauche de l'édifice, regardez le mur et vous pourrez constater qu'il est possible de grimper le long du mur. Un passage est dissimulé derrière les lianes (006). Entrez dans la grotte. De l'autre coté, fouillez

toutes les salles et actionnez les leviers. Avancez. Vous allez alors vous rendre compte que vous avez fait le tour. Visitez les petits bâtiments en face du grand édifice, allez récupérer la baguette bleue et rouge près du sarcophage (007) et posez la sur le cube pour ouvrir la grande porte bloquée. Avancez jusqu'à atteindre une sorte de pyramide Maya (008). Pour entrer à l'intérieur, il suffit de poser la baguette dans l'encoche. Attention ! Une issue de la pyramide va s'ouvrir. Vous devez être sur vos gardes car un sorcier est là. N'entrez pas dans la pyramide avant d'avoir tué le sorcier car des gardes sont postés dans chaque coin. Tuez-les un par un. Rentrez dedans puis descendez dans le fond. Un passage



MONDE 3 : LA FORTERESSE DE L'OBLIVION



devoit s'ouvrir (009). Tuez les monstres, prenez la pierre de feu et posez là sur le socle près de la porte verrouillée (010). Direction maintenant les caves de lave.

Dans celle-ci, avancez tout droit (011). Dès que vous atteignez le fond, évitez bien sûr, de marcher dans la lave. Quand vous arrivez dans une grande pièce, des golems de lave vont vous attaquer. Evitez d'utiliser le short gun custom qui tire des cartouches incendiaires. Pour atteindre les ouvertures situées en hauteur, allez sur les petits cratères, ils vont vous propulser dans les airs. Faites attention de ne pas sortir malencontreusement de la poussée d'air, sinon dure sera la chute. Rentrez dans l'ouverture. Faites le tour et allez bouger la grosse pierre branlante. Visitez tous les parages et surtout tuez tous les golems dans la nurserie pour récupérer un maximum de munitions. Le second objectif est d'éclater la sorte de stalactite afin que le lac de lave s'écoule. Descendez et traversez le lac. Vous vous enfoncerez de plus en plus dans les profondeurs de la terre jusqu'à rencontrer un nouveau type de monstre (une sorte de chacal sur deux pattes). Après les avoir butés, continuez d'avancer, vous arriverez sur une cascade de lave. Descendez et fouillez les environs (une sphère bleue est

décelable si vous cherchez bien), un chemin sinueux monte le long d'une colonne, prenez le. Un golem de lave (012). Observez cette cascade, un passage est dissimulé derrière. Vous êtes proches du Boss et j'espère que vous avez une grosse cargaison de munitions pour votre lance-grenades. Pour battre Alpha Fireborn (013, 014), suivez mes indications : tout d'abord, quand vous entrez dans la pièce, une scène vous montre un caillou rouge suspendu au plafond. Entrez dans la tanière du monstre. Au pied de l'entrée, deux kits médicaux apparaissent. Au bord de la lave, un gros kit médical traîne à côté d'une boîte de munitions pour le lance-grenades. La manœuvre consiste à tirer sur le rocher suspendu, le caillou, en tombant, va faire solidifier la lave et cela empêche Alpha Fireborn de se régénérer. Mais quand la pierre touche le sol, un golem vient à la rescousse du Boss et tentera de détruire le rocher. Bon, je résume. Rentrez dans la pièce et shootez le Boss avec le lance-grenades. Lorsqu'il tente de se régénérer, tirez sur le caillou, utilisez le galling si vous n'avez plus de grenade. Pour accélérer la cadence des touches sur le Boss, approchez-vous près de lui et stafez sur les côtés pour éviter ses attaques. Sortez de la pièce et ramassez la gemme de feu puis sautez dans la rivière. Vous allez vous rendre compte que vous êtes retournés à la pyramide Maya. Descendez et sautez dans le puit pour récolter des objets intéressants. Allez placer la gemme sur le présentoir à gauche du pont, pour pouvoir



001 Avant de commencer, je vous préviens tout de suite qu'il faut économiser un maximum de cartouches pour le fusil à pompe, sinon vous risquez d'avoir de sérieux problèmes avec le dernier Boss.



002 breux extraterrestres vous attendent, quatre ou cinq sur la gauche et quatre sur la droite, tuez-en un et reculez pour les shooter un par un. Le passage de droite vous conduira à un stock de munitions, puis prendre la voie de gauche. Vous allez atterrir devant une machine. Deux chemins vous seront proposés, allez visiter la partie droite et le côté droit de la machine. Continuez à avancer dans le complexe industriel, quand vous atteindrez une grande salle rectangulaire avec des tuyaux, collectez toutes les life forces et dirigez-vous vers la plate-forme du milieu, parfois des monstres apparaissent. Une fois monté sur la passerelle, celle-ci va se mettre en marche et vous évoluerez dans un grand canal. De chaque côté de ce canal, des ennemis sont disposés. Libre à vous de les descendre. Au bout, prenez à gauche. Lorsque vous verrez un baril bleu assez suspect shootez le (005) car il cache un passage. Avancez jusqu'à atteindre la salle des deux générateurs,





essayez alors d'exploser les générateurs car des extraterrestres vont débarquer dans la pièce. Après avoir éclaté les générateurs (006), rebroussez chemin, une grosse porte métallique de couleur marron sera alors ouverte. Vous allez vous retrouver aux pieds du quartier général de l'Oblivion. Un grand nombre d'extraterrestres sont aux alentours (007), progressez jusqu'à la porte précautionneusement. Il y a deux portes, l'une regorge de munitions et l'autre permet de rentrer dans la base (008, 009). Dans cette dernière, il suffit d'avancer tout droit. Quelques interrupteurs sont à activer et des milliers de monstres sont à atomiser. Rien de bien compliqué. Pas de diffi-



culté majeure. Je vous ai déjà dit d'économiser des cartouches pour votre short gun, vous y avez pensé ? Dès que vous arrivez au Boss qui est l'Oblivion en personne, cela se gâte, et très vite vous allez devenir fou telle-



ment il est balèze (010 à 014). Quand vous arriverez dans une grande salle avec un petit enfant au centre du symbole de l'Oblivion, restez à l'entrée et inspectez tout autour de la salle, de nombreux kits médicaux et munitions pour vos armes traînent au sol. Faites le plein de munitions et de points de vie et allez enfin voir le petit garçon



recroquevillé. Je le répète, n'utilisez pas le shot gun contre ce Boss Le Boss est presque invincible, le seul moyen de lui infligé des dégâts est de le shooter quand il attaque : c'est-à-dire au moment où il arme son attaque. Par exemple, quand il frappe le sol de son poing bleu, c'est le moment de lui balancer une

roquette dans le poing. L'Oblivion peut aussi être touché quand il attaque de son poing droit. Le reste du temps, il est invulnérable. Je le répète, il ne peut être touché qu'au moment où son attaque commence. La méthode la plus facile consiste à attendre qu'il frappe le sol et à le bourriner avec une roquette. Bon, je sais que ça n'est pas facile. Vous avez remarqué qu'il y a deux cases bleues à droite de la barre de vie du Boss, eh bien, c'est une autre mauvaise nouvelle que je vais vous annoncer, chaque carré représente une barre entière de vie. Oui, l'Oblivion peut se régénérer, c'est pas cool la vie de joueur parfois ? Quand il vous reste entre 50 et 100 points de vie, tournez tout autour de la salle pour récupérer les kits médicaux et, par la même occasion refaites le plein de munitions. Bonne chance, car, à mon avis, c'est la plus dure créature de ce jeu. Attention, il y a un petit piège quand le Boss a moins d'un carreau de vie. Continuez à être très vigilants, il



encaisse mieux les dégâts et il faudra au moins six à sept missiles pour vraiment le buter. Après l'avoir tué, regardez la fin. Pénards ! Non c'est une blague, le jeu continue. Quand vous arrivez à tuer le Boss une scène vous montre que le monstre éclate mais que la tête reste en vie et prend la fuite. Par malheur, les objets dans la salle ne réapparaissent plus. Suivez le chemin pris par l'Oblivion, vous allez rencontrer de nombreux sorciers, je sais, ils font vraiment chier ces gars-là, et le pire c'est qu'ils apparaissent indéfiniment dans cette section du jeu. La solution pour ce passage consiste à avancer rapidement dans le niveau et à collecter tous les objets en chemin. Quand vous arrivez à une intersection, prenez le chemin de droite et avancez jusqu'à l'interrupteur, activez-le ! Revenez prendre le passage de gauche à l'intersection et activer le second interrupteur. Dans le bâtiment entre les deux interrupteurs, deux sorciers vont apparaître. Retournez à l'intersection et ouvrez finalement la porte du centre. Passez le pont d'énergie pour rencontrer le Boss final de Turok 3 qui n'est autre que Joshua en personne. Celui-ci a été en effet infecté par l'Oblivion. Bon, comme par hasard, Joshua dispose du même gatling (015, 016) que vous pour le battre. Il faut un maximum de cartouches incendiaires, le gatling ou RPG. Dès que vous rencontrez Joshua shootez le avec le fusil à pompe, il sera brûlé par vos projectiles et prendra la fuite. Pendant ce temps-là, montez à l'étage supérieur et prenez les munitions. Faites attention, dès que les flammes s'éteignent le Boss partira à votre poursuite, montez le volume de votre téléviseur et écoutez bien les bruits, ceux-ci vous indiqueront si le Boss est près ou non. Quand vous aurez fait le tour de l'étage supérieur, redescendez. Des munitions et un gros Kit médical seront apparus par un miracle divin. Refaites cette opération jusqu'à ce que

vous n'avez plus de cartouches. Si vous avez le SPG c'est cool, sinon prenez le RPG si vous êtes doués avec (au fait, vous avez au moins lu le début de la solution ?), utilisez votre meilleure arme contre Joshua et guettez bien votre barre de vie. Pensez à prendre également le kit médical à chaque fois qu'il apparaît. Bonne chance Jim !

Bon, comme je suis généreux et que je vais vous empêcher de balancer cette maudite cartouche de Turok 3 par la fenêtre, je vous file tous les codes. Mais surtout ne le dites pas à Dolph sinon il va me faire



code dans l'écran «Enter New Secret»

015



un putain de discours sur « Non c'est pas une soluce... et le cheat code c'est interdit euh... « Vous voyez le genre quoi !

Pour utiliser les codes allez dans les options

INVINCIBILITY

Entrez [Raven] [Salmon] [Eagle] [Bear] [Lizard] [Rabbit] en code

016



0144



ALL KEYS

Entrez [Lizard] [Dragonfly] [Bull] [Bear] [Wolf] [Eagle] en code dans l'écran «Enter New Secret»

WARP LEVEL 1

Entrez [Frog] [Elk] [Horse] [Dragonfly] [Wolf] [Rabbit] en code dans l'écran the «Enter New Secret»

WARP LEVEL 2

Entrez [Owl] [Owl] [Horse] [Elk] [Elk] [Elk] en code dans l'écran «Enter New Secret»

WARP LEVEL 3



dans l'écran «Enter New Secret»

ALL WEAPONS

Entrez [Owl] [Bear] [Owl] [Insect] [Hawk] [Owl] en code dans l'écran the «Enter New Secret»

INFINITE AMMUNITION

Entrez [Salmon] [Elk] [Bull] [Snake] [Eagle] [Salmon] en

Entrez [Owl] [Rabbit] [Bear] [Insect] [Frog] [Cougar] en code dans l'écran «Enter New Secret»

WARP LEVEL 4

Entrez [Bear] [Horse] [Raven] [Eagle] [Horse] [Coyote] en code dans l'écran «Enter New Secret»

WARP LEVEL 5

Entrez [Bear] [Dragonfly] [Horse] [Bear] [Frog] [Elk] en



code dans l'écran «Enter New Secret»



code dans l'écran «Enter New Secret»

HEADLESS MODE

Entrez [Lizard] [Elk] [Eagle] [Owl] [Salmon] [Horse] en code dans l'écran «Enter New Secret»

BIG HEAD MODE

Entrez [Cougar] [Wolf] [Snake] [Rabbit] [Lizard] [Coyote] en code dans l'écran «Enter New Secret»

BIG HANDS AND FEET

Entrez [Lizard] [Lizard] [Dragonfly] [Horse] [Lizard] [Coyote] en code dans l'écran «Enter New Secret»

STICK MAN MODE

Entrez [Horse] [Eagle] [Snake] [Cougar] [Insect] [Salmon] en



TINY MODE

Entrez [Frog] [Frog] [Salmon] [Insect] [Wolf] [Cougar] en code dans l'écran «Enter New Secret»

MANNEQUIN MODE

Entrez [Snake] [Bull] [Snake] [Frog] [Bear] [Elk] en code dans l'écran «Enter New Secret»

PEN AND INK MODE

Entrez [Jaguar] [Horse] [Elk] [Fish] [Jaguar] [Hawk] en code dans l'écran «Enter New Secret»

GASPING MODE

Entrez [Dragonfly] [Bull] [Rabbit] [Salmon] [Eagle] [Raven] en code dans l'écran «Enter New Secret»

GOURAUD SHADED GRAPHICS

Entrez [Lizard] [Salmon] [Insect] [Salmon] [Wolf] [Dragonfly] en code dans l'écran «Enter New Secret»

MENU MADNESS

Entrez [Rabbit] [Owl] [Horse] [Insect] [Bear] [Bear] en code dans l'écran «Enter New Secret»

FULL PAUSE SCREEN

Entrez [Rabbit] [Owl] [Lizard] [Elk] [Salmon] [Rabbit] en code dans l'écran «Enter New Secret»

VIEW CREDITS

Entrez [Elk]



[Elk] [Elk] [Elk] [Elk] [Elk] en code dans l'écran «Enter New Secret».

Jouez bien et @+

ALL-STAR BASEBALL 2000

(N64/99/USA)

A l'écran des Cheats, inscrivez :

Graphismes spaces : MYEYES

Mode ballon de plage : BCHBLKPTPY

Mode Obscur : WTOTL

Terrain de Baseball : WLDWLDWST

Trop bizarre : FLYAWAY

Petits joueurs : TOMTHUMB

Courir vite : maintenez Z.

BANJO-KAZOOIE

(N64/98/Euro)

Energie maximum : entrez le code suivant dans le château du niveau de Trésors Trove Cove AMENERGYBAR-TOGETYOUFAR.

Les crânes : entrez le code suivant dans le château du niveau de Trésors Trove Cave DONTBEADUMBOGO-SEEMUMBO.

Plumes rouges infinies : entrez le code suivant dans le château du niveau de Trésors Trove Cove CHEAT-NOWYOUCANFLYHIGHTINTHESKY.

Ceufs illimités : entrez le code suivant dans le château du niveau de Trésors Trove Cove CHEATBANJOBEC-SFORPLENTYOFEGGS.

Avant codes : BIGBOTTLESBONUS, BOTTLESBONUSLIVE.

Banjo à la grosse tête : BOTTLESBONUSONE.

Grands pieds et mains : BOTTLESBONUSTWO.

Grands bras : BOTTLESBONUSTHREE.

200 Oeufs : BLUEEGGS.

Remet les objets : BLUEREDGOLDFATHERS.

Taille fine et petite tête : BOTTLESBONUSFOUR.

Désactive tout : NOBONUS.

Banjo est une machine à laver : WISHYWASHYBANJO.

Vies infinies : entrez le code suivant dans le château du niveau de Trésors Trove Cove CHEATLOTSOFGOES-WITHMANYBANJOS.

Passer le texte rapidement : terminez le jeu et vous pourrez faire défiler le texte plus vite en appuyant sur L + R + B.

CASTLEVANIA: LEGACY OF DARKNESS

(N64/99/Euro)

Jouer avec Henri :

terminez le jeu avec Cornell et sauvegardez le jeu après les crédits. Reprenez le jeu pour pouvoir incarner Henri : il devra sauver sept enfants en sept jours.

Jouer avec Reinhardt :

terminez le jeu pour pouvoir jouer avec Reinhardt de Castlevania 64.

Changer de costume :

savez 2 enfants pour pouvoir profiter de cette option.

Combattre avec Penon :

dépensez plus de 30.000 gold en achats d'items pendant le jeu pour combattre ce démon.

CRUISIN USA

(N64/97/Euro)

Tous les circuits : à l'écran de sélection de la course, pressez les boutons qui correspondent à chaque circuit :

Indiana Segment : C + C + L

Golden Gate Bridge Segment : C + C + L

San Francisco Segment : C + C + L

Voitures secrètes : maintenez C + C + C + à l'écran de sélection des voitures puis, excepté la Ferrari, sélection-

nez une voiture.

Avoir la sirène et le gyrophare : utilisez la voiture de police ou le Bus grâce à l'astuce précédente, puis faites un nouveau «Hot Time». Entrez vos initiales dans l'écran qui lui est dédié. Maintenez la manette analogique pendant une trentaine de secondes. Un visage va s'afficher qui dira : «I love this job». Pressez Start et commencez une nouvelle course avec le bus ou la voiture de police. Pressez le bouton de frein deux fois, et accélérez. Vous achèverez vos nouveaux gadgets en appuyant sur l'accélérateur.

Pour avoir le turbo : utilisez encore le bus ou la voiture de police afin de faire un nouveau temps Hot puis mettez la manette analogique vers pendant environ trente secondes. Une tête va apparaître, reprenant «I love this job». Pressez Start et commencez une nouvelle course puis freinez, freinez, freinez, accélérez, freinez, accélérez après chaque checkpoint. Votre véhicule pourra accélérer et freiner sensiblement.

Plus de roues : terminez le «Two Player Challenge» et décrivez un tour complet dans le sens des aiguilles d'une montre avec le stick analogique.

DIDDY KONG RACING

(N64/98/Euro)

Départ en fanfare : appuyez sur A, quand les mots «GET READY» apparaissent.

A l'écran «MAGIC CODES :

Pas de zipper : ZAPTHEZIPPERS

Bananes lentes : BOGUSBANANAS

Bananes illimitées : VITAMINB.

Niveaux trois objets : FREEFORALL

Adversaires désarmés : BYEBYEBALLOONS

Aventure à deux joueurs : JOINTVENTURE

Commencer avec dix bananes : FREEFRUIT

Pas de ralentissement en hors piste : OFFROAD

Nouveau klaxon : BLABBERMOUTH.

Les bananes deviennent inutilisables : NOYELLOWSTUFF.

Le Mode 4X4 : OFFROAD

L'aventure pour deux joueurs : JOINTVENTURE.

Mode Expert : TIMETOLOSE.

Personnage similaire pour les deux joueurs : DOUBLEVISION.

Personnages énormes : ARNOLD

Personnages tout petits : TEENYWEENIES.

Le Sound Test : JUKEBOX

Les ballons se changent tous en arc-en-ciel : OPPOSITATRACT.

Les ballons deviennent bleus : ROCKETFUEL

Les ballons deviennent jaunes : BODYARMOR.

Les ballons deviennent rouges : BOMBSAWAY.

Voir les crédits de fin : WHODIDTHIS.

Emplacement des clés : la première se trouve dans la course «Lac Ancestral», une rampe peu après la ligne de départ en est le chemin. La seconde est cachée dans le circuit «Village Gelé» exactement à gauche de la ligne de départ, dans un trou discret. La suivante vous attend dans «Île du Croissant», encore à gauche du départ il y a un trou sur un rocher. Enfin, la dernière se situe dans «Le Canyon aux Boulets».

LES COURSES POUR RENCONTRER/BATTRE T.T

- LAC ANCESTRAL : 1'07''00/1'01''28
- CANYON AUX FOSSILES : 1'37''00/1'30''18
- JUNGLE AUX CASCADES : 1'08''00/1'02''50
- VOLCAN BOUILLANT : 1'35''00/1'30''71
- PIC CONGELE : 1'53''00/1'48''00
- LA BAIE DU MORSE : 2'10''00/2'04''28
- VILLAGE DES NEIGES : 1'13''00/1'06''41
- VILLAGE CONGELE : 1'44''00/1'39''40
- BAIE DE LA BALEINE : 1'19''00/1'13''11
- ILE DU CROISSANT : 1'39''00/1'33''16
- LAGON DES PIRATES : 1'34''00/1'28''56
- CAVES AUX TRESORS : 1'10''00/1'05''63
- PLAINES AUX MOULINS : 2'22''00/2'13''13
- VILLAGE LUXURIANT : 1'46''00/1'40''61
- CANYON AUX BOULETS : 2'11''00/2'02''35

- BOIS HANTE : 1'22''00/1'09''51
- ALLEE SPATIALE : 2'12''00/2'06''16
- CAVERNES LUNAIRES : 2'20''00/2'12''05
- STATION ALPHA : 2'16''00/2'09''03
- VILLE LUMIERE : 2'07''00/2'01''45

GOLDENEYE 007

(N64/97/Euro)

Finissez ces stages dans le temps qui vous est imparti et vous serez récompensé par une nouvelle fonction, commander Bond.

1er Niveau : DAM
02'40 - AGENT SECRET - Mode Paintball.

2ème Niveau : FACILITY
02'05 - AGENT SECRET - Invulnérabilité.

3ème Niveau : RUNAWAY
03'00 - AGENT - Mode Donkey Kong.

4ème Niveau : SURFACE
03'30 - AGENT SECRET - Lance-Grenades.

5ème Niveau : BUNKER
04'00 - AGENT 00 - Lance-Roquettes.

6ème Niveau : SILO
03'00 - AGENT - Mode Turbo.

7ème Niveau : FRIGATE
04'30 - AGENT SECRET - Le radar disparaît en Mode Multijoueurs.

8ème Niveau : SURFACE
04'15 - AGENT 00 - Mini-Bond.

9ème Niveau : BUNKER 2
01'30 - AGENT - Couteaux.

10ème Niveau : STATUE
03'15 - AGENT SECRET - Animation rapide.

11ème Niveau : ARCHIVES
01'20 - AGENT 00 - Invisibilité.

12ème Niveau : STRETTTS
01'45 - AGENT - Ennemis munis de Lances-Roquettes.

13ème Niveau : DEPOT
09'30 - AGENT SECRET - Animation lente.

14ème Niveau : TRAIN
05'25 - AGENT 00 - PP7 en Argent.

15ème Niveau : JUNGLE
03'45 - AGENT - Couteaux de Chasse.

16ème Niveau : CONTROL
10'00 - AGENT SECRET - Munitions infinies.

17ème Niveau : CAVERNS
09'30 - AGENT 00 - RC P90's

18ème Niveau : CRADLE
02'15 - AGENT - PP7 en Or.

19ème Niveau : AZTEC
09'00 - AGENT SECRET - 2 Lasers.

20ème Niveau : EGYPTIEN
06'00 - AGENT 00 - Toutes les armes.

ATTENTION : les deux derniers niveaux ne seront accessibles qu'en terminant le jeu en AGENT 00.

Personnages supplémentaires en Mode Multijoueurs : à l'écran de sélection des personnages, placez-vous sur le personnage situé à l'extrême-droite puis maintenez L+R et appuyez sur C.
Maintenez L et appuyez sur C +, maintenez L+R et pressez *, puis en maintenant L faites *. En maintenant R pressez *, maintenez L+R et enfoncez C +, et maintenez ensuite L puis pressez C -. Maintenez L+R et pressez *. Maintenez L+R puis pressez C -. Enfin, maintenez L et pressez *.

Armes supplémentaires : en finissant le jeu en difficulté AGENT, AGENT SECRET et AGENT 00, vous obtiendrez respectivement le Magnum Cougar, le Moonraker Laser et le Golden Gun.

Avoir une arme dans chaque main : obtenez une paire d'armes identiques dans le niveau correspondant (par exemple au niveau ARCHIVES piquez deux Dostovèis ou deux Klobbs). Faites défiler vos armes jusqu'à cette paire puis maintenez A avant que de défilement s'arrête, et appuyez rapidement sur Z deux fois. Relâchez A et pressez A puis Z pour tirer deux ou trois fois pendant que les armes défilent.

Copier une astuce gagnée dans un autre dossier : sélectionnez votre astuce, puis maintenez A et gardez le bouton appuyé pendant toute la durée de la manipulation.

Pressez B à deux reprises pour retourner dans l'écran de sélection des dossiers et pressez Z pour prendre un autre fichier. Entrez le code et pressez Z. Pressez B puis relâchez A.

Même personnage en Mode Multijoueurs : prenez le joueur 4 et faites-le choisir un personnage. Changez ensuite dans les paramètres le nombre de participants en 3 et choisissez le même que pour le 4... puis répétez l'opération.

Avoir une arme de ouf : démarrez une partie en Multijoueurs puis collectez le Sniper Rifle avant d'attraper les munitions ou de toucher quelqu'un. Pressez A deux fois et... Hasta la vista, Baby !

MARIO PARTY

(N64/99/Euro)

Tables de jeux cachées :

Montagne Magma - Achetez pour 980 pièces d'items au magasin (il va falloir économiser sérieusement).
Étoile Éternelle - Gagnez 100 étoiles.

Chansons supplémentaires : explosez le record de la Mushroom shop.

Gagner des continues facilement : sélectionnez 3 personnages, puis arrêtez-vous au dernier tour de jeu et laissez l'ordinateur être les joueurs 2, 3, et 4.

NASCAR RACING 99

(N64/98/Euro)

Jouer avec Bobby Allison : après avoir réglé la config-paddle à 3 et sélectionné le circuit Charlotte, placez votre curseur sur Select Car, et effectuez les manipulations suivantes (en moins de quatre secondes) : C +, C -, C -, C -, L, R, L, R, Z.

Jouer avec Davey Allison : après avoir réglé la config-paddle à 3 et sélectionné le circuit Talladega, placez votre curseur sur Select Car, et effectuez les manipulations suivantes (en moins de quatre secondes) : C -, C -, C -, C -, L, R, L, R, L, R.

Jouer avec Alan Kubrick : après avoir réglé la config-paddle à 3 et sélectionné le circuit Bristol, placez votre curseur sur Select Car, et effectuez les manipulations suivantes (en moins de quatre secondes) : Z, Z, Z, Z, Z, Z, Z, R, R.

Jouer avec Benny Parsons : après avoir réglé la config-paddle à 3 et sélectionné le circuit Richmond, placez votre curseur sur Select Car, et effectuez les manipulations suivantes (en moins de quatre secondes) : C -, C -, C -, C -, Z, Z, Z, L, Z, Z.

Jouer avec Richard Petty : après avoir réglé la config-paddle à 3 et sélectionné le circuit Martinsville, placez votre curseur sur Select Car, et effectuez les manipulations suivantes (en moins de quatre secondes) : C -, C -, C -, C -, C -, C -, C -, L, R.

Jouer avec Cale Yarborough : après avoir réglé la config-paddle à 3 et sélectionné le circuit Darlington, placez votre curseur sur Select Car, et faites les manipulations suivantes (en moins de quatre secondes) : L, R, L, L, R, R, Z.

Mode Paintball : sélectionner le mode un joueur et maintenez appuyé *+R et pressez B, A, B, A, B, A, B, A, ou B+A, B+A, B+A, B+A à l'écran de sélection des cou

NBA LIVE 99

(N64/99/Euro)

Équipes supplémentaires : allez dans l'option «Créate Custom Team» et inscrivez

Lieux : Nom d'équipe :

- EA Européals
- HITMEN Coders
- HITMEN Earplugs
- HITMEN Idlers
- HITMEN Pixels
- HITMEN Rebounds

L'ARME ABSOLUE

**4500 JEUX
+ 55.000
TIPS
& GAME SHARK
REFERENCES**

«Tous les tips PlayStation 1&2, Dreamcast, N64, Gameboy, Game Gear, Neo Geo Pocket»

LA BIBLE DES TIPS & Game Shark

39 F
Seulement

**4500 JEUX
DONT**

COVERT OPS : NUCLEAR DAWN	(PLAY)
CHOCOBO DUNGEON 2	(DC)
CHU CHU ROCKET	(PLAY)
COOLBOARDERS 4	(DC)
CRAZY TAXI	(PLAY)
CYBERTIGER	(PLAY)
EAGLE ONE ATTACK	(DC)
EVOLUTION 2	(PLAY)
FINAL FANTASY 8	(PLAY)
FINAL FANTASY TACTICS	(PLAY)
FUTURE COP LAPD	(N64)
F-ZERO X	(PLAY)
GRANDIA	(PLAY)
GRIND SESSION	(PLAY)
JACKIE CHAN'S STUNTMASTER	(N64)
LEGEND OF ZELDA : MAJORA'S MASK	(DC)
MDK 2	(PLAY)
NIGHTMARE CREATURES 2	(DC)
NHL2K	(N64)
PERFECT DARK	(GBC)
POKEMON YELLOW	(DC)
POWER STONE 2	(GBC)
QUEST FOR CAMELOT	(DC)
RAINBOW SIX	(PLAY)
RAINBOW SIX	(GBC)
RAMPAGE 2	(DC)
RAYMAN 2	(GBC)
READY 2 RUMBLE	(PS2)
RIDGE RACER 5	(PLAY)
ROLLCAGE STAGE 2	(DC)
SAMBA DE AMIGO	(PLAY)
SILENT BOMBER	(N64)
STARCRRAFT	(PLAY)
STAR OCEAN 2	(DC)
STREET FIGHTER 3 W IMPACT	(PLAY)
SUIKODEN 2	(PLAY)
SYPHON FILTER 2	(PS2)
TEKKEN TAG TOURNAMENT	(DC)
TOMB RAIDER 4	(DC)
TONY HAWK'S PRO SKATER	(PLAY)
TONY HAWK'S PRO SKATER	(PLAY)
TRASHER : SKATE AND DESTROY	(N64)
TUROK 2	(DC)
TRICKSTYLE	(PLAY)
URBAN CHAOS	(DC)
VIRTUA STRIKER 2	(PLAY)
WARCRAFT 2	(DC)
WORMS ARMAGEDDON	(DC)
KENOGEARS	(PLAY)
ZOMBIE REVENGE	(DC)

4500

+55.000 TIPS

PlayStation 1&2

Dreamcast

N64, Game Boy

Game Gear, Neo Geo Pocket

© 1999 TBM. Tous droits réservés. ISBN 2-85111-111-1. Prix de vente conseillé : 39 F.



EN VENTE ACTUELLEMENT

CYBERSOFTS.COM

Le plus complet des sites de jeux vidéo

Et pour vous le démontrer

une image vaut mieux qu'un long discours

CYBERSOFTS.COM

LE SITE DE COMMUNAUTÉ DU JEU VIDÉO

RAPIDO NEWS

5 000 tips. Cybersofts.com → Le 1er site à vous proposer

RECHERCHER

go

News

PlayStation	PlayStation 2
Nintendo 64	X-Box
Dreamcast	Dolphin

PREVIEWS

PlayStation	PlayStation 2
Nintendo 64	X-Box
Dreamcast	Dolphin

TESTS

PlayStation	PlayStation 2
Nintendo 64	X-Box
Dreamcast	Dolphin

AIDES

SOLUCES

TIPS

AGORA

- Chat
- Forum
- Encheres
- Argus

PETITES ANNONCES

- Achat
- Vente
- Rencontre
- Offre d'emploi
- Demande d'emploi

DOWNLOADS

VIDEOS

BOUTIQUE

- JEUX IMPORTS
- JEUX EUROPEENS

Le nouveau Consoles News est sorti



News en Direct

Nombre total d'articles : 282
1/9/2000 11: 48 >> Un nouveau jeu X-box en préparation. Le jeune studio I-Imagine développe un jeu de course répondant au doux nom de Chase...



[News COMPLETE](#) X

31/8/2000 17: 45 >> Cybersofts ouvre sa Boutique: La boutique de cybersofts est ouverte, profitez en pour faire un petit tour...



[News COMPLETE](#)

31/8/2000 14: 49 >> Jouez aux jeux PlayStation sur PC ou sur Dreamcast ! Bleem pour PC et Dreamcast, what it is Doc ?...



[News COMPLETE](#)

31/8/2000 14: 36 >> N64, Turok 3 Shadow Of Oblivion Acclaim ouvre la chasse aux dinosaures sur N64...



[News COMPLETE](#)

31/8/2000 14: 35 >> Snk vs Capcom: la sortie Jap Sortie Japon de Snk vs Capcom...

[News COMPLETE](#)

31/8/2000 14: 32 >> le SDK X-box se démocratise Un développeur de plus pour la X-box...

[News COMPLETE](#) X

31/8/2000 14: 23 Pokémon, Métroid, Zelda et Mario ont les premières...

30/8/2000 13: 22 la firme Acclaim laisse tomber le développement de...
13: 20 Dragon Quest VII est sorti sur la playstation que ...
13: 19 Les droits de publication US de Red Dog prévu sur ...
13: 15 Encore un nouveau Mortal Kombat !...

Derniers Articles DREAMCAST

Nombre total d'articles : 39
>> SF Rush 2049 Les développeurs de la série des San Francisco Rush ne s'arrêtent plus...



[Preview COMPLETE](#)

Preview [ESPN International Track & Field](#)

Preview [Boarder Zone](#)

Preview [Aerowings 2](#)

Test [Star Gladiator 2](#)

Test [Virtua athlete](#)

Test [Import: Giant Gram 2000](#)

Test [Street Fighter III 3rd strike Fight for the future](#)

Test [Import: Cool Cool Toon](#)

Test [Sega Extreme Sports sur DC](#)

Test [Test Grandia 2](#)

Test [Import : Spawn sur DC, la bonne surprise de la semaine.](#)

Test [Le test rapide de F355 sur DC.](#)

Preview [Preview de Maken X](#)

Preview [Preview : Virtua Athlete 2K](#)

Test [Virtua tennis: LE jeu de tennis de la DC](#)

Preview [South Park Rally](#)

Preview [Ready to Rumble 2](#)

Preview [Street Fighter 3 Double Impact](#)

Preview [World's Scariest Police Chases](#)

Preview [Denis The Kangaroo](#)

[plus de DREAMCAST...](#)

Derniers Articles PLAYSTATION 2

Nombre total d'articles : 80
>> Moto GP Le nouveau titre Namco prévu sur PlayStation 2, Moto GP (anciennement 500GP), est basé sur le véritable FIM Road Racing World Championship Grand Prix...



[Preview COMPLETE](#)

Preview [4x4 Evolution](#)

Preview [Young Olympians](#)

Preview [The Bouncer](#)

Preview [Seven Blades](#)

Preview [World Destruction League : Thunder Tanks](#)

Preview [1906 : An Antarctica Odyssey](#)

Test [Import: Orphen](#)

Test [Import:Hresvelar](#)

Test [Import:Velvet File](#)

Test [Import: Ephemeral fantasia](#)

Test [Import play 2-Jap: X-fire](#)

Test [Import: Gun griffon Blaze](#)

Votez pour ce site au Weborama



MESURE LE WEB

Votez pour nous !!!

Hit

Donnez-nous vos suggestions

Le nouveau Consoles News est en kiosque



Concours : devenez testeur dans l'un de nos magazines partenaires

- Dreamzone
- Play2
- Gameplay

... plus de détails prochainement

Pour nous contacter matt@cybersofts.com