

PERFECT DARK

Toutes nos impressions sur le meilleur jeu de l'année 2000 !

C'est là, au bout de la flèche et au milieu de la campagne Raroise, que nous avons découvert la version finale de *Perfect Dark*. Juste là...



INFOS

PERFECT DARK

ÉDITEUR :	Nintendo/Rare
GENRE :	Joanna-like
NOMBRE DE JOUEURS :	1-4
CONTROLLER PAK :	✓
SAUVEGARDE CARTOUCHE :	✗
SAUVEGARDE CODES :	✗
EXPANSION PAK :	✗
VIBREUR :	✓
PÉRIPHÉRIQUE :	✗

DISPONIBILITÉ
30 juin 2000

Dans le précédent numéro, nous annonçons le test de *Perfect Dark* pour ce mois-ci et un jeu disponible dès le 19 mai. Il n'en est rien. Nintendo a encore repoussé la sortie de *Perfect Dark* et comme il n'est pas possible de tester un jeu si on ne l'a pas, nous avons décalé notre test complet... Pourtant, *Perfect Dark* est le jeu le plus attendu (après *Zelda*, bien sûr) et tous les *nintendomaniaques* espèrent un *GoldenEye* puissance mille ! Récit des tribulations de X-Spy à Twycross chez Rare. Là où les toutous ont de grosses dents. Couché, Rex... Heu, on peut rappeler ce molosse ? Résumé de la situation pour ceux qui auraient passé ces derniers mois en hibernation. *Perfect Dark* est la suite de

GoldenEye 007, qui est lui-même le meilleur shoot subjectif existant. Avec des missions et une structure action/aventure similaire, Joanna Dark nous promet de grands moments d'effroi... Toutefois, comme Nintendo n'a pas souhaité acquiescer la licence de *Demain Ne Meurt Jamais*, les développeurs de Rare ont eu la liberté de créer les univers de leur choix, en capitalisant sur le moteur 3D de *GoldenEye 007*. Ils promettent des gadgets inventifs, plein d'*aliens*, des terroristes illuminés, des conspirations croisées, des environnements infinis ainsi que le plus grand jeu en multi-joueurs de l'univers... En privilégiés, nous avons joué à *Perfect Dark*. Voici donc le guide des armes, tous les niveaux et la totale sur la ravissante Joanna Dark. Action !



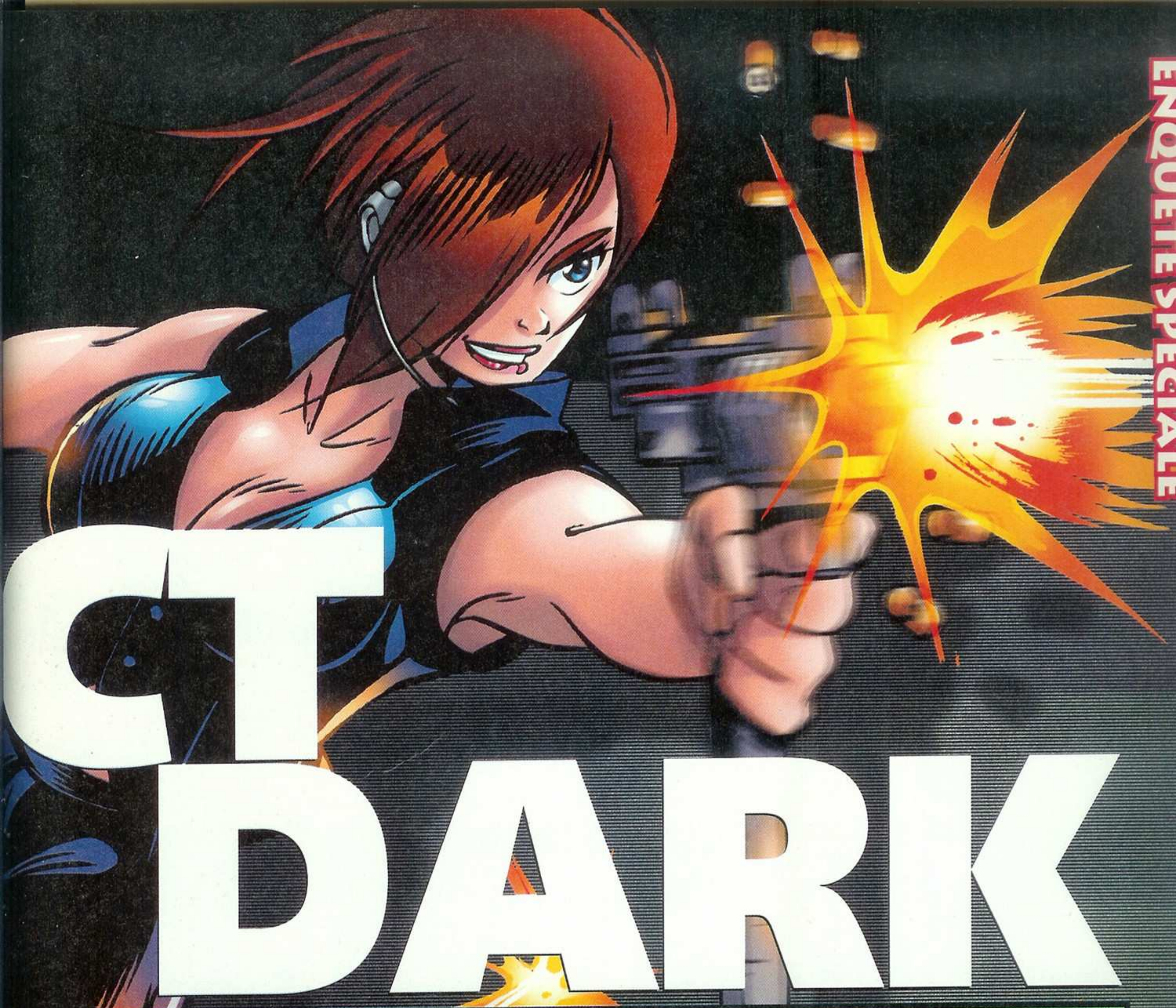
De belles animations apparaissent quand vous rechargez vos armes !



Combien de graisse de phoque pour se glisser dans cette combinaison...

Festival de cadavres : un sur le sol, et le second encore debout...





CT DARK

HI-TECH

Tout agent qui se respecte se doit de posséder une sérieuse collection de gadgets. Joanna Dark ne fait pas exception à la règle. Après M et Q, voilà ce que lui a préparé son service technique...

Info-Hacker

Une version améliorée du gadget qui permettait à Bond de « hacker » les ordinateurs dans *GoldenEye*. Celle-ci possède d'autres fonctions comme la reprogrammation et la communication.



Détecteur de danger

Deuxième fonction de l'Avenger. Scannez un objet suspect qui sera aussitôt analysé et décrypté par cette arme. Vous saurez tout, dans la seconde...



Vision infrarouge

Les lunettes infrarouges sont très utiles dans les endroits frais car la chaleur des ennemis n'en est que plus visible. Une forme rougeâtre apparaît alors sur votre écran.



Vision nocturne

Après avoir coupé toute source d'énergie dans la DataDyne, ces lunettes vous permettront de fuir l'emprise du Dr Carroll. Pensez à les enlever lorsque la lumière sera revenue !



Œil espion

Caméra vidéo flottante, utilisée pour surprendre l'ennemi. Vous pourrez filmer tous les niveaux, tant que vous ne passerez pas la caméra sous le nez des gardes.

GO!
GO!

PERFECT SIM

S'agissant du plus fabuleux mode « multi-joueurs » de tous les temps, nous pouvions attendre autre chose qu'une banale graduation facile/moyen/difficile pour vos *sims*, comme ils sont nommés dans *Perfect Dark*. En effet, le jeu vous confronte avec des *sims* intelligents, contre lesquels vous devrez modifier vos stratégies d'attaque pour les abattre. Parmi ceux-là, vous trouverez des *vendettas sims*, *justice sims*, *predator sims*, *sims peureux* ainsi que le terrible *perfect sim* !



ARMES PARFAITES

Perfect Dark propose plus d'armes que nous ne pouvons en décrire dans les pages suivantes ! C'est pourquoi, nous avons dû en garder pour le prochain numéro de **X64**, notamment les impitoyables armes Skendar... Toutes les armes ont une fonction secondaire activable

en appuyant sur B, pendant une seconde. Parfois, ce n'est qu'une variation de la fonction primaire. À d'autres moments, il s'agit d'un tir non-mortel ou d'une option défensive pour vous mettre à l'abri. Voici notre sélection du mois...

Cyclone

Arme équipant la garde d'élite présidentielle. Brûle un magazine entier, d'un seul coup. Une fois que vous avez appuyé sur la gâchette, impossible de relâcher...



△ Semblable au RCP-90 d'urgence. Envoie une nuée de balles dans tous les sens.

Dragon

Fabuleux ! Un fusil hyper-puissant qui, une fois vide, se transforme en bombe explosive... Absolument mortel, dans les affrontements en multi-joueurs.



△ À court de munitions, déposez votre Dragon Gun au sol et reculez vite...

Computer-gun

Fusil dissimulé dans un ordinateur qu'une fois ouvert, se transforme en mitrailleuse. Vous pouvez également le placer à des points stratégiques et l'activer à distance.



△ Et un garde qui goûte à la puissance de feu de Joanna, et un !

Gun thermique

L'arme de *deathmatch* la plus originale que nous ayons vue. Vise automatiquement les sources de chaleur, même à travers les murs. Les affrontements en multi-joueurs ne seront plus jamais les mêmes...



△ Le joueur n°4 est en mauvaise posture. Il devrait prendre ses jambes à son cou !

Pistolet

Avec un zoom, le pistolet multiplie sa vision à distance par 2. Lorsque vous êtes à court de munitions, passez en fonction secondaire et fouettez vos adversaires avec votre *gun* !



△ Civil ou terroriste armé ? Tirez et posez des questions ensuite. C'est la règle...

Grenade

Ces petits cylindres mortels sont bien utiles pour faire sauter des murs mal placés. Sur cette image, Joanna utilise une grenade pour activer un champ de mine dissimulé dans Area 51.



△ Vous trouverez des armes plutôt déllrantes dans cette zone...

Arbalète

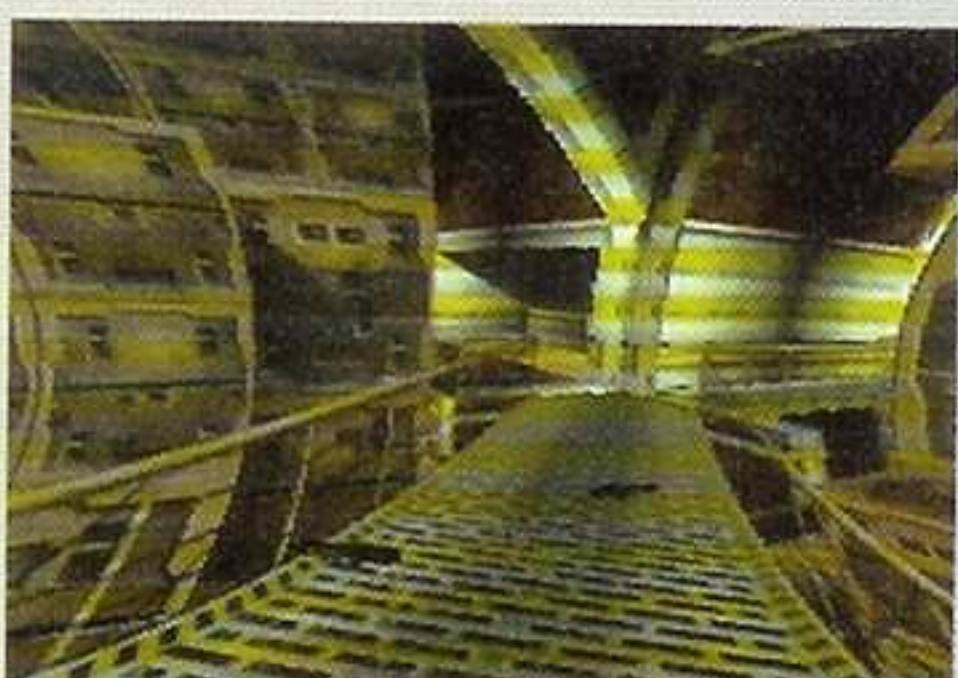
Permet de neutraliser silencieusement vos ennemis dans les missions de subtile. Elle peut être chargée avec des fléchettes empoisonnées en fonction de l'autorisation de tuer qui vous est donnée...



△ Vous devrez ajuster la dose de poison à la capacité de résistance de votre adversaire !

Lance-roquettes

Genre de lance-roquette alien style Skedar, avec une nuance. Projette des missiles à tête chercheuse ou guidés. Regardez donc vos ennemis détalier alors que vous dirigez un missile sur leurs fesses !



△ La roquette vole un peu plus vite que la course de votre ennemi...

CMP-150

Peut *locker* quatre ennemis en même temps ! Jetez un œil, discrètement, reculez... Puis, lorsque vous regardez à nouveau dans le couloir, vous verrez quatre éclats rouges sur les murs !



△ Avant le tir du CMP-150. L'image d'après a été censurée...

SHOOT !

Les affrontements dans *Perfect Dark* sont, de loin, beaucoup plus intenses que dans *GoldenEye 007*. Les adversaires sont très intelligents, plus forts et certains d'entre eux sont de véritables Bruce Lee. Notamment lors des corps à corps... Voyons cela de plus près, s'il vous plaît !

1 Joanna se trouve au cœur d'un complexe extrêmement bien défendu, qu'elle a pu pénétrer en « craquant » le code d'un coffre. Hélas, l'alarme a été donnée et les gardes tentent de vous prendre à rebours.



2 Voyons voir comment fonctionne le tir automatique. Une décharge de plombs et voilà quatre corps alignés sur le sol ! Et un ascenseur plein de sang...



3 Oups... Plus de munitions ! Passons au magnum. Mais, il y a trop de monde par ici... Et l'écran flou indique que Joanna est en train de prendre des mauvais coups !

4 Séquence danger... Le magnum n'a plus de balle ! Il s'agirait de faire quelque chose, et vite...



5 Trop tard. Joanna a trouvé des munitions sur le corps d'un des gardes, mais n'a pas le temps de recharger son arme. Ces trois experts du karaté ne feront qu'une bouchée d'un agent secret désarmé... So long, Jo !



LE GAGNANT EST...

Perfect Dark vous offre la possibilité de remporter des médailles pour améliorer votre classement. Et c'est une véritable performance que d'obtenir ces trois beautés sur vos tableaux permanents des records ! Mais c'est très important car cela donnera un sentiment d'humilité à vos adversaires... Il y a quatre médailles à collecter : précision, tir à la tête, « killmaster » et survivant ! À vous de jouer !



ATTAQUE SNIPER

Les missions de *Perfect Dark* sont longues et variées. Le réglage de difficulté est plus important que la force des ennemis et quelques objectifs supplémentaires. Dans l'exemple suivant, la mission

deux, le niveau de difficulté vous fait débiter sur un quai avec un négociateur d'otages. Ainsi qu'un sniper, le viseur braqué sur vous... Voici, très rapidement, le début de cette immense mission :

Mission Overview

- 1: Save the Negotiator
- 2: Eliminate Rooftop Snipers
- 3: Activate Wind Generator
- 4: Rescue Carrington

Accept
Decline

Part 1 : Sauvez le négociateur

La première partie de cette mission peut réussir ou échouer en quelques secondes. Vous commencez sur la falaise qui surplombe la villa. Le négociateur, aux prises de deux sales types, va être exécuté... Deux tirs, rapides dans la tête suffiront. Mais, si vous manquez la cible, le négociateur est un homme mort !



△ Ce niveau nécessite précision et concentration.

Part 2: Éliminez les snipers sur le toit



Les snipers sont partout, et pas seulement sur les toits. En descendant la falaise, vous rencontrerez la résistance des gardes et autres tireurs d'élite (c'est une bonne occasion pour admirer les

Une balle dans le cœur est aussi mortelle que dans la tête. Et plus simple à placer...



Voilà un méchant qui ne tirera plus, à l'avenir !



nouvelles animations). Les gardes plongent au sol pour éviter votre visée laser et les snipers vous canardent depuis leurs positions... En explorant la villa (avec chambres à coucher, salon et réseau souterrain), vous dénicherez les derniers snipers !

ARMES PERSONNALISÉES

Grande nouvelle pour les adeptes des modes « multi-joueurs » : une option de *Perfect Dark* vous permet de déterminer les armes qui apparaîtront dans les arènes de *deathmatch* ! Si, par exemple, vous trouvez que l'effet dévastateur du RCP-120 est un brin trop élevé, vous pouvez tout simplement le retirer de la liste des armes. Vous pouvez, par ailleurs, décider qu'une ou deux armes seules peuvent être sélectionnées... À l'inverse, vous pouvez vous la jouer « *Apocalypse Now* » et sélectionner les armes les plus explosives, histoire de tout faire sauter !.



COMBAT SIMULATION

C'est dans le mode « Combat Simulation » que vous trouverez la multitude d'options que propose *Perfect Dark* ! Les créateurs du jeu ont ainsi inclus toutes les options

des meilleurs *deathmatchs* des meilleurs shoot subjectifs sur PC. Le tout avec des idées inédites que nous n'avons jamais vues par ailleurs. Bref, un condensé de qualité !



Arènes

À l'inverse de *GoldenEye* et son mélange de niveaux *deathmatch* (tels que Temple et Library) et les adaptations du jeu en solo (Archives et Bunker), les arènes de *Perfect Dark* ont été créées, tout particulièrement, pour les carnages en multi-joueurs ! Ces arènes sont immenses, ce qui est bien pratique lorsque vous êtes entouré de *sims*. En guise de bonus spécial, vous pourrez accéder à des niveaux cachés de *GoldenEye 007*. Est-ce que le mot « *Felicity* » vous dit quelque chose ?



Le radar est à même d'identifier chacun des joueurs.

Vous reconnaissez l'endroit ? Les toilettes sont en haut des escaliers de droite...



Pour changer, les *sims* bleuâtres sont vos alliés dans cet enfer à quatre joueurs



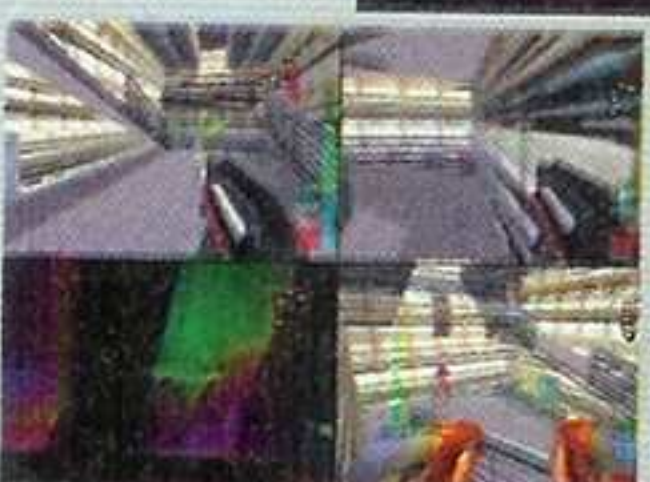
Challenges

Les multiples défis vous proposent (avec vos amis ou votre équipe de *sims*) d'affronter l'ordinateur dans plus de 30 scénarios. Le scénario auquel nous avons passé le plus clair de notre temps, à quatre joueurs, est celui qui nous a mis aux prises des *aliens* du vieux Complexe de *GoldenEye*. Avec un score décent, vous aurez atteint un *challenge*...



Ces deux joueurs ont décidé d'en découdre avec des armes traditionnelles.

Remarquez le splendide faisceau lumineux en arrière-plan.



Mettez-vous en position. Puis ajustez votre tir en direction du cerveau de votre adversaire.



Simulants

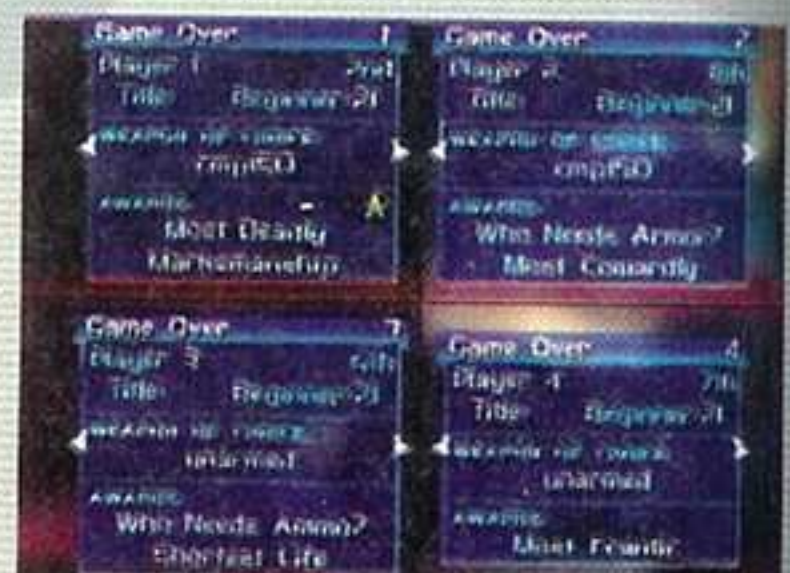
Si vous manquez de partenaires pour un bon vieux *deathmatch*, pourquoi ne feriez-vous pas appel à des compagnons de lutte électronique ? On les nomme *sims*, dans le jargon de *Perfect Dark*. Vous pouvez en choisir jusqu'à huit, en fonction de votre *challenge*. Et même si vous parvenez à réunir quatre humains, vous avez toujours la possibilité d'ajouter quatre *sims* à vos unités de combat ! Il faut avouer que la densité des affrontements est telle qu'il vaut mieux planifier vos assauts, afin de limiter les pertes humaines... ou électroniques.



Statistiques

Vos statistiques personnelles de combat peuvent être sauvegardées via le Controller Pak. Ainsi, vous pourrez affronter vos amis en utilisant le personnage amélioré au cours de vos entraînements. Et toutes les heures que vous avez passées à vous perfectionner sur *Perfect Dark* seront donc exploitables pour mettre à mal tous vos petits copains... Au passage, il y a 21 niveaux de compétence différents, de « *Beginner* » à « *Perfect* ». On s'en doutait un peu.

Le joueur n°1, Duncan Botwood, est le designer du jeu. Pas étonnant qu'il nous ait battus...



En équipe

Perfect Dark propose un véritable mode « co-op », tout au long des mêmes niveaux. Avec des réglages de difficulté, ennemis et objectifs de mission identiques au mode « un joueur ». Ainsi, vous pouvez décider de traverser tout le jeu avec un copain. Ou tout simplement, faire appel à du renfort momentané lors d'un niveau particulièrement difficile à passer... Bref. Dans *Perfect Dark*, c'est comme on veut !

▽ Plus vous progressez dans le jeu, plus grand sera votre choix de personnages.

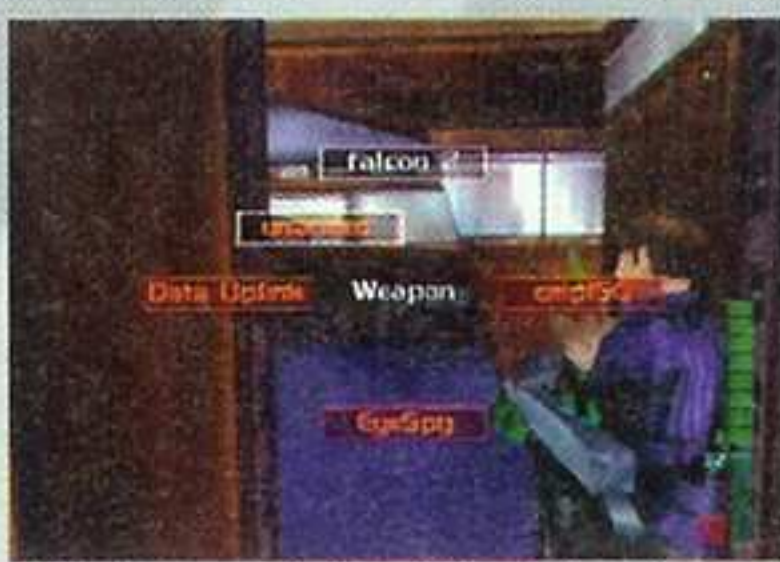


△ « Couvre-moi, j'avance ! ». Le mode « co-op » est génial.

△ Le joueur n°2 scrute les alentours...

Co-op en solo

Besoin d'un deuxième joueur pour un co-op ? Un *sim* fera parfaitement l'affaire ! Même si ce dernier ne terminera pas les missions sans votre aide, il s'avérera d'un soutien important lors des passages impossibles de *Perfect Dark*. Notamment lorsque l'espace qui vous entoure se transforme en stand de tir...



△ Sélectionnez votre arme et votre *sim* dans cette interface.



△ C'est une Joanna Dark robot. Vos *sims* pourront revêtir l'apparence de votre choix. Bien pratique pour tromper vos ennemis...

À deux, c'est mieux !

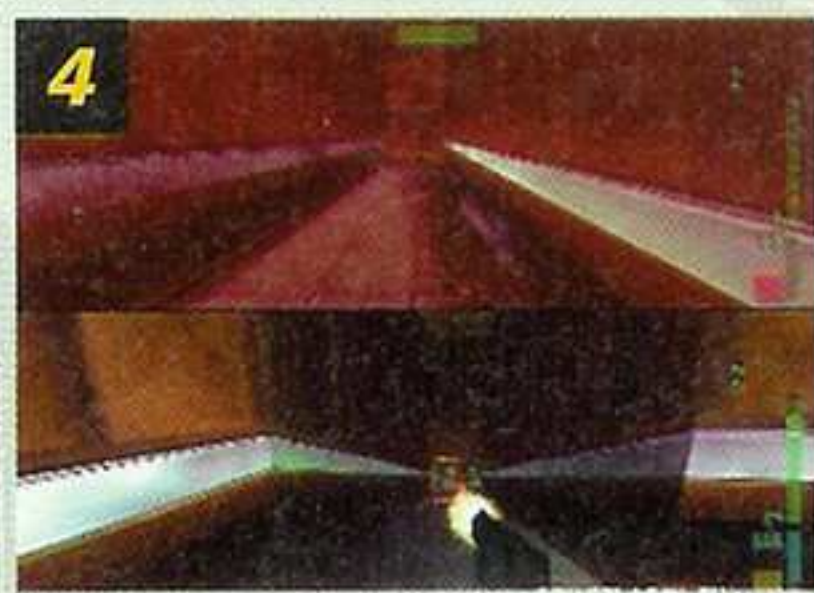
Si les différentes options de co-op sont insatisfaisantes à vos yeux, vous pouvez toujours choisir l'option « deux joueurs » qui répond au nom de « Counter-operative ». Dans ce cas, l'un des joueurs

1 Tout commence ici. Joanna est au sommet de l'écran et le counter-op, en bas. Au jeu du chat de la souris, c'est le joueur qui connaît le niveau sur le bout des doigts qui l'emporte...



2 ... Mais le counter-op est mal en point. Après avoir tiré sur l'un de ses hommes par mégarde, Joanna s'est débarrassée de quelques drones qui traînaient de l'autre côté du mur.

3 Derrière la porte d'acier, Joanna peut tirer au travers de la vitre. Un tir à la tête ou en plein cœur fera l'affaire. Grâce au niveau d'énergie assez bas du co-op.



4 Avec une vie en moins, le joueur n°2 prend possession d'un nouveau garde. Joanna devra guetter les réactions des différents gardes pour ne pas être surprise...



5 Même les méchants doivent recharger leurs armes ! Une fois que tout est en ordre, le joueur n°2 fera irruption dans la salle pour en finir définitivement avec Miss Dark !



Mission Failed	1
Mission Status:	Failed
Agent Status:	Deceased
Mission Time:	3:21
Weapon of Choice:	Falcon 2
Kills:	15
Accuracy:	21.8%
Shot Total:	67
Mission Completed	2
Mission Status:	Failed
Agent Status:	Active
Mission Time:	3:21
Weapon of Choice:	emp50
Kills:	1
Accuracy:	10.4%
Shot Total:	173

6 C'est fini ! 15 gardes abattus pour Joanna contre un seul pour le counter-op ! Mais cela suffit à lui assurer la victoire car Joanna n'a pu atteindre ses objectifs de mission... Il faudra être plus vigilant, la prochaine fois !

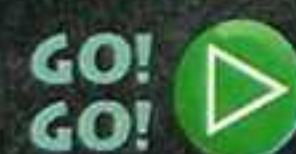
ARMES BONUS

Si la quarantaine d'armes ne vous suffit pas, vous pouvez toujours déverrouiller une arme bonus (pour nostalgiques), en forme d'option de *GoldenEye*. Presque toutes les armes de James sont ici disponibles pour les *deathmatches* les plus sanglants. Ainsi, vous pourrez comparer les effets du RCP-90 ou de l'AR-33 face à la quincaillerie futuriste, incarnée par le RCP-120 et l'AR-34 !



EXPANSION PAK

La version à laquelle nous avons joué utilisait l'Expansion Pak, de manière à améliorer les graphismes et agrandir les niveaux de jeu. Comme nous l'annonçons déjà dans la *preview* du mois dernier (X64 n°27), le Ram Pak sera indispensable pour aller jusqu'au bout du mode « Aventure ». Quant au mode « quatre joueurs », vous pourrez vous faire sauter le caisson autant que vous le souhaitez... Même en basse résolution !



DITES « NON »

Les joueurs experts adoreront l'arme non mortelle plus connue sous l'appellation de « *Drug Gun* ». En effet, le *Drug Gun* tire des fléchettes empoisonnées qui, lorsqu'elles touchent un adversaire, le rendent comme saoul. Et plus celui-ci sera touché, plus sa démarche sera incertaine et sa capacité à réagir neutralisée... Et plus son écran deviendra flou. Méfiez-vous toutefois de la réaction de votre adversaire. Surtout s'il possède une arme avec *lock* car son retour pourrait s'avérer fracassant. Enfin, n'oubliez pas qu'une médaille vous attend au bout du périple !



C'est donc ça, *Perfect Dark*. Enfin, une petite partie du jeu... *Perfect Dark* est si étendu que l'on parvient tout juste à réaliser un début d'introduction en huit pages ! Mais le plus important, en dépit des mauvaises nouvelles annoncées par Nintendo le mois dernier (on le saura !), c'est que *Perfect Dark* ne décevra aucun des *nintendomaniaques*. Pas même les plus exigeants ! D'après les dires de Rare, 30% du moteur original de *GoldenEye* ont été intégrés à *Perfect Dark*, notamment dans la réalisation des niveaux et des décors. Nous confirmons. Dès la première image de *Perfect Dark*, nous avons la sensation d'être dans un prolongement de la précédente aventure de Bond ! On retrouve les mêmes sensations, la même qualité d'image ainsi qu'un système de contrôle similaire. Toutefois, les graphismes de *Perfect Dark* sont encore plus extraordinaires que chez son prédécesseur, et les niveaux sont beaucoup plus complexes. Enfin, la gestion des effets lumineux se fait en temps réel et les zones d'ombres sont tellement bien réussies que les ennemis peuvent s'y dissimuler...

Vous pouvez aussi démembrer des personnes en éclaboussant les murs du sang des ennemis avant de sauter à pieds joints dans les flaques de sang...

Les méchants, quant à eux, sont bien plus intelligents qu'avant. Ils ont la possibilité de courir se mettre à l'abri lorsqu'ils sont pris pour cible. Par ailleurs, ils savent également tirer parti des murs, colonnes pour se planquer. Et tout comme vous, ils devront

recharger leurs armes lorsqu'ils sont à court de munitions... C'est le moment idéal pour les canarder ! Vous pouvez également les désarmer, les maîtriser et s'ils se rendent et implorent votre clémence, n'hésitez pas à employer vos connaissances de *kung-fu*.

Kaaa-wa ! De plus, les dialogues sont extrêmement nombreux dans le jeu. Et pas uniquement durant les scènes cinématiques. Ainsi, lorsque vous approchez d'une personne amicale ou d'un civil, on vous salue et on échange quelques mots avec



Le Dr Carroll n'est pas dans sa meilleure forme lorsque vous le retrouvez. Que s'est-il passé ?



Les scènes de combat semblent sorties tout droit de *Matrix* !

Ces armes mortelles sont des mitraillettes miniatures de *Robocop*.

La façon bizarre de Joanna pour appeler un taxi en laissera plus d'un perplexe... Hé, taxi !



DARK PORTABLE

On parlait d'une compatibilité de *Perfect Dark* avec la Game Boy Color via le Transfert Pak. Après l'annonce de Nintendo (X64 n°27) de l'incompatibilité avec le Transfert Pak, Rare nous offre un *Perfect Dark* 100% Game Boy ! L'action se situe avant la version N64, et exploite tous les périphériques GB :

vibre, vibreur, imprimante, lien infrarouge pour *deathmatch* à deux joueurs ! Et cette version Game Boy possède ses propres *cheats* qu'on ne peut, hélas, télécharger sur votre N64... Sauf si Nintendo contourne les problèmes liés à l'impossibilité actuelle de connecter un Transfert Pak... Visite express de la version GB.

Cibles

Similaires à la salle d'entraînement au tir que l'on trouve dans les sous-sols du Carrington Institute de la version N64. Touchez les mannequins en plein cœur pour un score parfait.



Otages

Nettoyez l'immeuble afin de libérer tous les otages. Vous devez donc faire très attention sur quoi (ou qui) vous pointez votre arme, car un civil tué est une mission échouée.



Institut

Le Carrington Institute figure également dans la version Game Boy. C'est peut-être là que Joanna a gagné ses galons N64, en impressionnant très fortement ses instructeurs...



Araignée

Voilà une séance d'entraînement qui promet ! Ces araignées-drones sont mortelles. Mieux vaut vous tenir à distance et les abattre une à une... avant de dévaler sans demander votre reste.



Bovin

La vache folle de *Conker's Pocket Tales* est de retour ! La voici taggée sur un mur comme une silhouette fantomatique... Les *private jokes* de Rare nous donnent parfois des sueurs froides !



vous. Si vous voulez rire, dégainez votre arme et pointez-la sur ces personnes pour entendre leur réaction... Côté communication, Joanna possède un casque-micro qui lui permet de rester en contact permanent avec le quartier général de l'Institut Carrington. Ce qui est pratique puisque Carrington envoie régulièrement des informations à la belle

ténébreuse... Les ennemis hurlent parfois lorsque vous leur tirez dessus... Et le sympathique extra-terrestre Maia, Elvis, que vous avez sauvé dans votre mission de Area 51 vous gratifie de dialogues intéressants... Même les gardes sont bavards. Ils répètent à qui voudra l'entendre : « Aah ! J'ai été touché ! » après que vous leur avez vidé un chargeur entier dans le caisson... Enfin, et considérant que *Perfect Dark* est un produit estampillé Nintendo, on peut être surpris par l'aspect gore du jeu. Les corps demeurent longtemps sur le carreau et ne disparaissent que si l'on s'acharne sur eux. Vous pouvez aussi démembrer des personnes en éclaboussant les murs du sang des ennemis avant de sauter à pieds joints dans les flaques d'hémoglobine

▽ Évitez de blesser des civils sinon votre mission s'arrête là... Compris ?



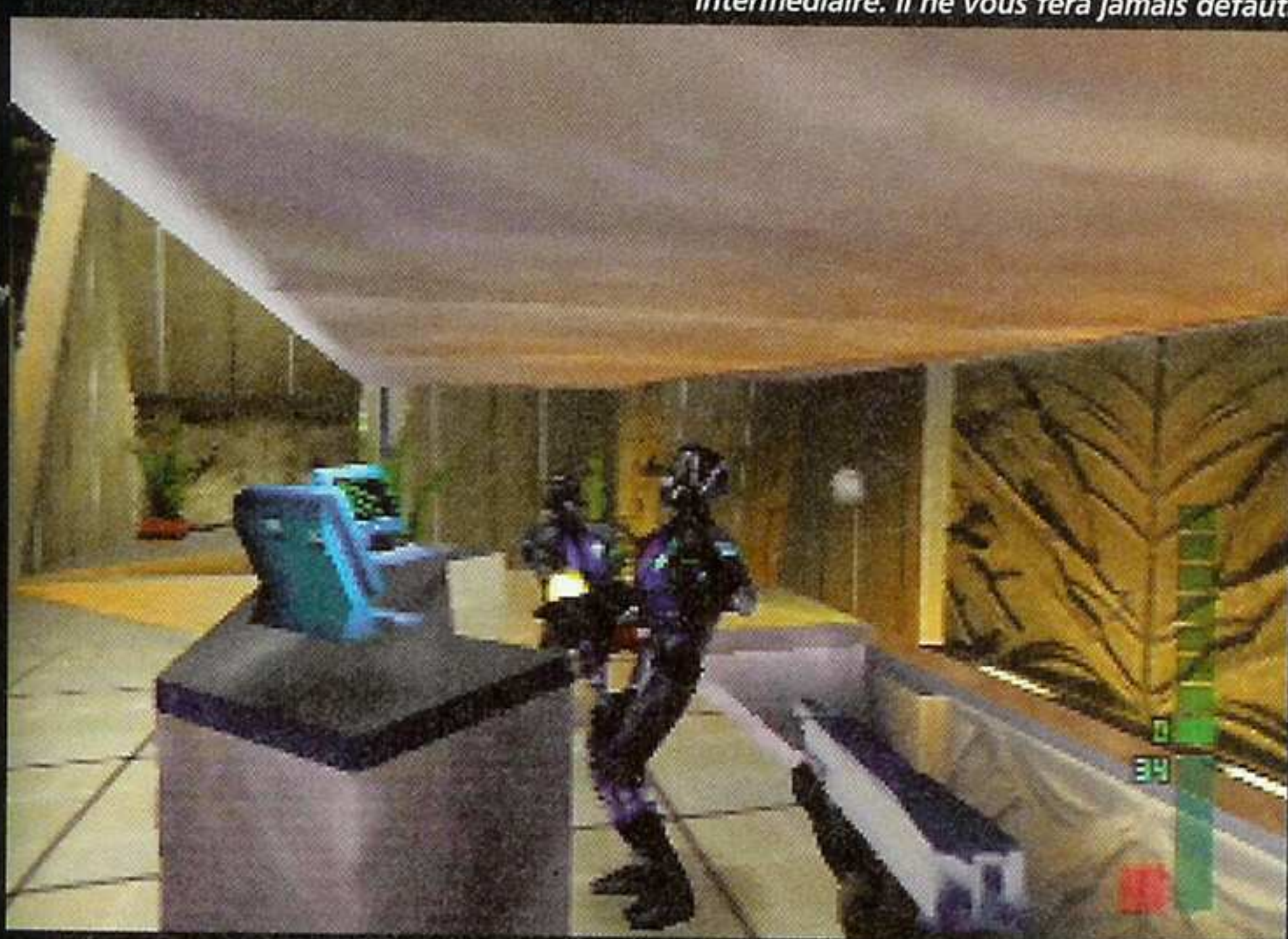
qui parsèment les couloirs... *Perfect Dark* est, sans aucun doute, le meilleur jeu à sortir sur Nintendo 64. Aussi bien d'un point de vue graphique que sur l'utilisation des périphériques de la console. Sa date de sortie est aujourd'hui programmée au début du mois de juin 2000... En espérant que celle-ci ne changera plus. Auquel cas, l'attente interminable de *Perfect Dark* pourrait bien précipiter la chute de la maison N64 ! À bon entendeur...



△ L'hoverbike vous permet de traverser Area 51 à la vitesse de la lumière.

▽ La fléchette plantée dans le dos de ce méchant garçon vous laisse quelques secondes de répit...

▽ Le pistolet est la meilleure solution intermédiaire. Il ne vous fera jamais défaut.



△ *Perfect Dark* est truffé de cinématiques de présentation, avec des musiques et des voix géniales !

▽ Vous voici en pleine action, prête à affronter un combattant Skedar. Courage...



FACE À FACE

Voilà, sans doute, une option que nous n'aurons jamais sur notre version commerciale de *Perfect Dark*. Une fois de plus, Nintendo a fait savoir le mois dernier (déjà un mois noir. Lire encore **X64** n°27) que l'option « ta tête dans le jeu » ne serait pas disponible pour cause de « bogue persistant ». Fin de citation. Toutefois, le Transfert Pak et tout le reste semblaient tout à fait opérationnel (voir photos ci-dessous)... Que s'est-il alors passé entre ces clichés et le communiqué de presse de Nintendo ?

Étape 1

Prenez une pose avantageuse, facile pour vous. Notre chère collègue tente, pour sa part, d'avoir un visage effrayant pour nous faire peur dans le jeu... Non, c'est des blagues !



Étape 2

Étape 2

Et voici le résultat, vu par *Perfect Dark*. L'affichage écran est un peu lent si vous utilisez le Transfert Pak. Mais c'est plus sûr...



Étape 3

Il faut ensuite recadrer l'image sur le visage. Par la suite, vous pourrez ajouter un style de cheveux (sélectionné parmi une bonne dizaine) à ce visage.



Étape 4

Étape 4

Comme les têtes ont chacune une forme différente, vous devrez manipuler quelques polygones afin de retrouver l'allure gracieuse de votre petit minois...



Étape 5

Avant de vous inclure dans le jeu... Certes, le personnage a l'air un peu bizarre mais avec du travail, notre double virtuel de *Perfect Dark* peut être très ressemblant !

