



MARS/AVRIL 2002 • France métropolitaine : 5,35 €

Dreamcast™

LE MAGAZINE OFFICIEL SEGA

Collector

Le dernier numéro du Dreamcast Magazine!

L 19201 - 6 - F: 5,35 € - RD



France métró : 5,35 € - Belgique : 6,20 €

Luxembourg : 6,10 € - Nouvelle-calédonie, Polynésie : 750 CFP

CAPCOM®

DISTRIBUE PAR **bigben**
interactive

HEAVY METAL Geomatrix



Saignant
ou
bien cuit !



CANNON SPIKE™



CAPCOM EUROSOFT LTD. 30-35 Pall Mall London SW1Y 4BP. © CAPCOM CO. LTD. © CAPCOM U.S.A. INC. 2001 TROU DROITS RÉSERVÉS. CAPCOM et le logo CAPCOM sont des marques déposées de CAPCOM CO. LTD. HEAVY METAL GEOMATRIX et CANNON SPIKE sont des marques commerciales de CAPCOM CO. LTD.

**BIGBEN INTERACTIVE S.A. RUE DE LA VOYETTE C.R.T. 2
59818 LESQUIN CEDEX FRANCE-fax: 03 20 90 72 34**

bigben
interactive

Courrier des lecteurs

Bien, c'est avec un peu de tristesse que je prends ma plume une dernière fois pour bavarder avec vous. Je sais que je laisserai un certain nombre de questions en suspens, mais ne m'en tenez pas rigueur. On vous aura accompagné aussi loin que possible dans cette aventure... Bon, allez, on sort les mouchoirs, histoire d'essuyer une ou deux larmes, et on se fait une petite partie de Virtua Tennis 2 pour la route ?

Panda



Karim, "Nightmare" de son pseudo, est sans aucun doute un futur médecin. Pourquoi, me direz-vous ? Eh bien, il a déjà l'écriture caractéristique (et cauchemardesque) des honorables membres de cet ordre. À grand-peine, j'ai tout de même pu déchiffrer quelques questions, et voici mon ordonnance.

Que pensez-vous de l'avenir de la Dreamcast durant ces six prochains mois ?

Pendant les six prochains mois, il y a encore

de quoi faire, avec quelques jeux à sortir.

Pourra-t-on voir des jeux "uniques" à des consoles concurrentes transformés pour jouer sur Dreamcast ?

Si tu fais référence à des initiatives telles que "Bleemcast", la réponse est clairement non. Ils ont, du reste, fermé boutique, et stoppé le développement de Bleemcast. Pour ce qui est d'émulateurs de jeux PS2 ou autres, là, c'est techniquement que ça poserait problème. Pour émuler une autre console, il faut que cette dernière soit

beaucoup plus puissante que celle qu'on veut émuler.

Après la sortie de la Xbox et de la Nintendo Game Cube, Sega, l'éditeur de jeux, va-t-il abandonner le filon Dreamcast ?

On peut dire qu'en Europe, c'est déjà fini puisque c'est Big Ben qui s'occupe de la distribution des jeux DC... aux USA ils sortent même pas Shenmue 2...

Il n'y a qu'au Japon où Sega ne laisse pas complètement tomber la DC.



Nico a repéré une grosse bêtise que j'ai dite dans le précédent numéro, et même si, sous mes poils, mes joues rosissent de honte, voilà, je le publie quand même...

Mon petit Panda, pourquoi te caches-tu ? C'est alors que je lis en page 7 du numéro précédent qu'on ne peut pas jouer à la Saturn qui est dans la maison de Ryu dans Shenmue 1 ! Quoi ? Panda, premier sur la Dream qui ose dire ça, j'hallucine. Donc, voilà ce qu'il faut faire : aller au Tomato Shop, et acheter un produit où l'on peut tirer un papier (cassettes). Si vous avez le premier prix, vous choisissez entre Hang On et Space Harrier.

Ouais, bon, je vais pas faire le malin sur ce coup-là, je ne devais pas être en forme le jour où j'ai répondu au courrier... mea culpa !

Est-ce qu'on peut espérer un Shenmue 3 ?

Oui, il y aura forcément un Shenmue 3, mais sur quelle console ? La logique voudrait que ce soit sur Xbox, puisque le deuxième volet est en train d'être adapté, le sera-t-il aussi sur d'autres consoles ? L'avenir le dira.



Survivor MS nous envoie un chtit dessin. Il a quatorze ans. Il pousse un chtit coup de gueule contre certains ingrats qui disent que la PSone est mieux que la DC. C'est clair, faut pas se foutre de la gueule du monde non plus, dis-leur qu'il faut qu'ils sortent de leur patelin et aillent à la ville, non mais, je rêve !

Est-ce qu'il existe un émulateur Néo-Géo sur Dream ? Si oui, où puis-je me le procurer ?

Franchement, je ne sais pas, je n'ai pas trop suivi l'actualité des émulateurs sur DC. Je sais qu'il doit traîner un émulateur pour jouer à de vieux jeux d'arcade, un lecteur de VCD, et sûrement d'autres chtitos choses. Mais pour tout cela, il faut un PC, des connaissances minimum en informatique, et on se trouve parfois dans des zones à la limite de la légalité. Bref, si tu cherches, tu trouveras, mais il faut que tu te débrouilles.

Pourriez-vous me faire une liste des shoot-them-up, SVP ?

Bon, je vais probablement en oublier, mais en voici quelques-uns : Giga Wings, Gunbird 2...



Bourrier des lecteurs



Jean-Charles m'envoie une bien longue lettre, en me suppliant de lui répondre. Bon, comme je ne suis chien, mais plutôt panda, je lui réponds volontiers !

Concernant Bomberman Online, une phrase choquante : "la grande interrogation est de savoir si le jeu sera online dans notre beau monde". À ton avis, combien de chances sur cent pour que le jeu soit online ?

0 % de chances qu'il soit online, et 100 % de chances qu'il sorte finalement... Je sais que ce n'est pas super, comme réponse, mais bon...

Après avoir été pas mal dégoûté par tous les cheat sur PSO, je voudrais savoir si Sega tiendra sa promesse que personne ne puisse tuer ou vaincre les dispositifs anti-killer dans PSO ver.2 ? Pourrais-tu me donner des conseils pour éviter les killers ? Je sais déjà qu'il faut éviter les Lv1, les Lv 100, ceux dont le nom est suivi des initiales de leur clan entre parenthèses, ceux qui ont un nom bizarre et ceux dont le nom est entouré d'une étoile.

Bon, sans rien pouvoir promettre, je pense que Sega a bossé pour corriger le tir. Mais dans ce genre de jeu, on ne peut pas savoir à l'avance si les mesures prises seront réellement efficaces. De plus, la guerre

contre les cheat est une guerre que traditionnellement, sur PC, les éditeurs perdent dans 100 % des cas ! Maintenant, les consoles, c'est une autre histoire, mais je ne me ferais pas trop d'illusions... Pour ce qui est de bons conseils pour éviter les PK (player killer), à part jouer avec des potes ou des gens que tu rencontres en chat, je n'ai pas de solution miracle. C'est vrai que dans les "marques" des PK, tu as le nom écrit alternativement en minuscule et majuscule, dans le genre "PaNdAbLaSt". Mais le jeu online, c'est un peu la jungle, sur PC ou sur console.

Je passe le bonjour à tous mes potes sincères de PSO, et, surtout, à Bourrinator !



Sébastien nous souhaite à tous une bonne année 2002. Il a, bien sûr, quelques questions à poser !

Est-ce que Shenmue 2 sur Xbox sera en français ?

Je doute bien que je n'ai aucune information sur ce sujet. Mais, connaissant la politique de Microsoft, il est probable que le jeu ne sera pas en français. Sinon, comme la cote de popularité de Microsoft auprès des journalistes n'est pas super bonne (à cause du PC), ils devraient avoir une bonne grosse volée de bois vert... Donc, a priori, pas de souci, le jeu sera en français.

Est-ce qu'il y aura un PSO 3 ? Si oui, sur quelle

console ?

Décidément, tu veux que rentabilise ma boule de cristal ! Oui, il y aura probablement un PSO 3. Sur quelle console, les paris sont ouverts. Comme le PSO ver.2 sortira sur NGC, j'aurais tendance à pronostiquer le 3 sur cette console, mais il est tout à fait possible qu'il sorte aussi sur Xbox et PS2, voire, sur les trois !

Est-ce que Shenmue 1 et 2 sortiront sur PS2 ?

Je pense que notre ami Bilou, grand manitou de Microsoft, a dû s'offrir assez cher le Shenmue 2 sur Xbox, donc je doute que ce jeu sorte sur d'autres consoles. Mais là encore, j'utilise le conditionnel, c'est mon avis et il n'engage que moi et mes belles baskets !

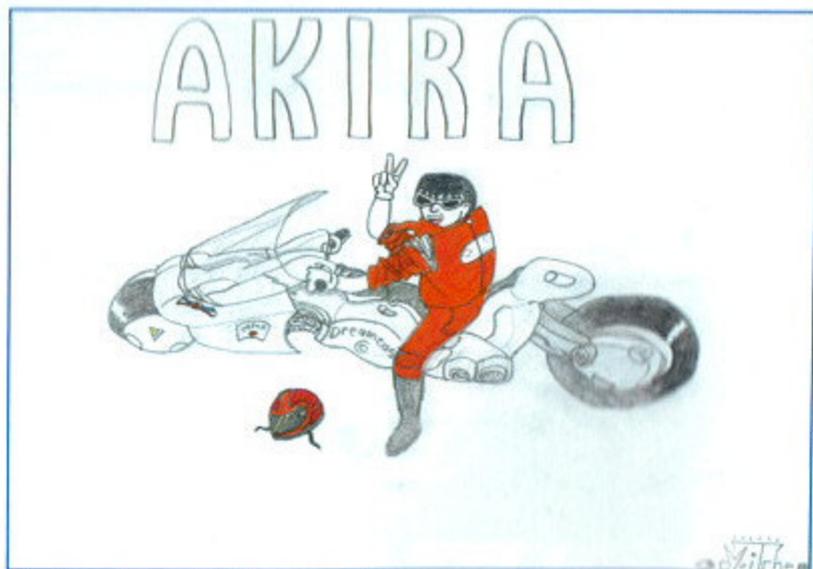


Bastien, lui aussi, a repéré ma bourde concernant Shenmue 1, et, en plus, il balance un tips !

Concernant Shenmue 2, on peut arriver à faire passer les séquences. Dès que l'écran devient noir, avant la séquence ou en tout début de séquence, appuie plein de fois sur le bouton B comme un barbare, et ça va.

Enfin, à toi, Panda, et à toute l'équipe du DC Mag qui continue à nous faire vivre la DC dans nos cœurs de joueurs. As-tu des nouvelles de NBA 2K2 ? Quand sort Evil Twin ? Shenmue 3 sur DC, oui ?

NBA 2K2, comme tu peux le voir dans le test, est un excellent jeu. Concernant Shenmue 3 sur DC, j'en doute (vois aussi mes réponses à Nico et à Bastien). Enfin, quant à Evil Twin, sa date de sortie officielle est le 11 janvier. Il a donc été repoussé à une date ultérieure, mais je n'ai pas. Un petit pronostic au pifomètre : fin mars.





Biroang d'or est un gai luron, qui doit rigoler tout le temps, vu qu'il a ponctué sa lettre de plein de "LOL", LOL signifiant "Lots of Laugh", bref, un gros rire, mais normalement, en français, on utilise l'abréviation MDR, pour "mort de rire". Laissons là l'étude du français et passons aux questions !

Salut à toute l'équipe et bonne année !
 Lol, sinon votre mag est d'enfer !!!
 Vous l'aurez compris, je suis à fond dans PSO et je salue tous mes potes !
 Sinon, est-il vrai qu'il y aurait peut-être un Toe Jam&Earl sur DC ?

Non, aucune chance.

Pourquoi les Shenmue sont-ils si faciles ? et courts ? Il m'a fallu six jours pour finir les deux.

Ce ne sont pas les jeux qui sont trop faciles, toi qui es beaucoup trop fort ! Franchement, sent que tu marches avec la force, et que la Kamasutrapad n'a pas de secret pour toi ! O alors, c'est peut-être qu'il ne fallait pas jouer avec les soluces du DC Mag sur les genoux ! Hein ! Vil tricheur, honte de la création, tu n'es même pas digne de la 32X ! LOL :P Enfin, plus sérieusement, tu devrais savoir que qui est excellent paraît toujours trop court !



Damien nous écrit de Lyon. Il a quinze ans, et il a revendu sa bonne vieille N64 pour s'acheter une DC il y a déjà un mois. Il s'inquiète un peu, et je le comprends.

La DC va-t-elle subir le même sort que la N64, avec des jeux édités au rythme d'un par mois vers sa fin ?

Toutes les consoles meurent un jour, et la DC ne fera pas exception à la règle. Donc



oui, elle va subir le même sort, et cela dans un avenir proche, d'ici six mois. L'arrivée de la Xbox (mars) et de la NGC (mai) sonne le glas de la DC.

Pourquoi Sony nous a-t-il volé la licence Soul Calibur pour produire le deuxième opus sur la PS2 ? Sortira-t-il sur DC ?

Ho-là-là, tu y vas fort ! En fait, c'est Sega qui a piqué à Sony Soul Calibur, profitant de l'infidélité de Namco, qui à l'époque était des alliés principaux et exclusifs de Sony. Donc, ne confondons pas tout ! Quant à Soul Calibur 2, il sortira sur PS2 mais aussi sur Xbox et NGC. Mais pas sur DC...



Un beau témoignage. Une lettre qui n'est malheureusement pas signée, mais qui résume assez bien ce que vous êtes sans doute beaucoup à ressentir. Vous vous reconnaissez dans cette "Défense et Illustration de la génération Dreamcast", non ?

Jeudi 14 octobre 1999. J'étais devant la vitrine de ma boutique de jeux vidéo, la langue pendue et pratiquement en train de la lécher, rien qu'en voyant la petite boîte bleue avec marqué Dreamcast dessus. Tout en sachant que le soir même, elle serait mienne ! Je rentre chez moi sur mon petit scooter rouge, la petite boîte bleue entre mes jambes, impatient de la brancher sur ma petite télévision. Enfin chez moi, je sors la console de sa boîte bleue, et là, une larme coule de mon œil : je la voyais enfin en réalité, la DC, la nouvelle console de ma

deuxième famille, Sega... J'allume la console tout en branchant la manette ainsi que le visual memory, et puis, j'insère le CD de Sonic Adventure. À ce moment, j'ai pleuré de joie en pensant à Sega qui n'a pas hésité à lancer une nouvelle console après l'échec cuisant de la pauvre Saturn... Les mois passaient, tous les éditeurs se bousculaient pour installer un hit sur la petite boîte blanche. Moi, tout content et fier de ma Dreamcast, je la montre à tous mes amis, dont certains en achètent une un peu plus tard. Les mois passaient, et je continuais à acheter des hits ou des jeux sympas, toujours sur DC... Mais arrive novembre 2000. Pas une seule publicité sur la DC... mon petit cœur avait mal. Le pire, rien autour de l'événement de cette fin d'année : la sortie de Shenmue ! Je refusais de voir la vérité en face, ce n'était rien, pas grave... Mars 2001, le mois fatal pour tous

les segaphiles : Sega annonce l'arrêt de Dreamcast. Je me suis mis à genoux en criant "pourquoi ?". Personnellement, je croyais, à ce moment-là, que tout était fini et que Sega allait fermer ses portes définitivement, laissant le bulldozer Sony détruire l'empire de maître Sega. Finalement, Sega s'est mis à genoux devant Sony, Nintendo et Microsoft (c'est toujours mieux que de disparaître). Même si la DC me manque, le plus rassurant, c'est que Sega soit encore sur pieds. Je tenais à remercier avant tout : Big Ben, Ubisoft et, bien sûr, Sega, de soutenir la DC jusqu'au bout. Dreamcast vit et vivra !!! SEGA FOREVER !!!

Voilà une très belle lettre. Je me plais à dire que si j'étais lecteur, j'aurais écrit ce genre de lettre au DC Mag. Encore bravo à son auteur.

ÉDITO

Le numéro que vous avez entre les mains est un collector, puisque c'est le dernier. Ce n'est pas de gaieté de cœur que je ratifie cette mauvaise nouvelle. Mais bon, soyons clair, nous savions tous que le DC Mag ne serait pas éternel ! Et ça y est, le dernier DC Mag officiel du monde tombe.

On a essayé de vous le faire sympa, en vous présentant les jeux qui vont encore sortir. Mais bon, c'est la fin, alors, pas de langue de bois : avec l'arrivée des nouvelles consoles, les jours de la Dreamcast sont comptés. Le planning des sorties américaines est nul : un seul jeu. Même le planning japonais est ridicule : trois ou quatre jeux. L'euro est, tout de même, beaucoup plus étoffé... mais pas pour longtemps.

Pour ceux qui se sont attachés à notre fine équipe, vous pourrez nous retrouver dans **100% Consoles**, comme d'habitude ; et aussi, si vous vous équipez en Xbox, dans **100% BOX**, notre nouveau bébé, dédié à la console de Microsoft, que vous verrez dans les kiosques le 14 mars (ben oui, je fais ma pub !). On espère donc tous vous retrouver, et puis, quelle que soit la console que vous choisirez, vous pourrez toujours jouer à des jeux Sega ! Profitez encore bien de la Dreamcast, vous qui êtes le noyau dur des fidèles, la valeureuse arrière-garde de cette belle console !

Je tiens donc à tous vous remercier pour nous avoir suivis tout au long de cette année, malgré les mauvaises nouvelles, malgré le fait que nous n'ayons plus de CD de démo...

J'ai du mal à m'arrêter d'écrire, tant je veux faire durer ces derniers instants, mais tout a une fin. C'était celle du Dreamcast, le magazine officiel.

Panda



Floigan Bros. p. 68

Conflict Zone p. 44



RÉDACTION : 49, rue d'Alleray, 75015 Paris. Tél : 01-53-68-99-50. Fax : 01-53-68-99-51. Directrice de la publication : Muriel Doan-Van. RÉDACTEUR EN CHEF : François Garnier. RÉDACTEUR EN CHEF ADJOINT : Sébastien Le Charpentier. HELP : 49, rue d'Alleray 75015 PARIS. PUBLICITÉ : Thomas Maubert, Tél : 01-53-68-99-50 ; Fax : 01-53-68-99-51 ; E-mail : tmaubert@publications.fr. FABRICATION : Sybille Sawastyanowicz. RÉALISATION GRAPHIQUE : Guénahel Galpin. ADMINISTRATION / VENTES : MSP, BP 42, 37390 La Membrolle-sur-Choisille. Tél : 02-47-87-07-87. CHEF DES VENTES : Marc Lemius, Tél : 02-47-87-07-87. MARKETING : Delphine Papillon-Pastor. COMPTABILITÉ : Frédéric Fadeau. ONT COLLABORÉ À CE NUMÉRO : Kim-Lan Doan, Luc Jouillat, Louis-David Delahaye, Vincent Gallopain, Danièle Stantcheva.

Dreamcast le Magazine Officiel est édité par MON JOURNAL ADOMEDIAS, SARL de presse au capital de 5 000 F. RC Créteil B 429 558 893. Siège social : 29, rue Etienne-Dolet, 94140 Alfortville.

GÉRANT : Muriel Doan-Van. Principal actionnaire : Mon Journal Multimédias. DISTRIBUTION : MLP. Imprimé chez VALPRINT Spa, Viale Lombardia 29, 20047 Brugherio (MI), Italie.

ISSN : en cours. Dépôt légal : à parution. Remerciements à Sega France.



SOMMAIRE

COURRIER :	3	SOLUCES :	
		Dragon Riders	50
		Floigan Bros.	68
ACTUALITES :		LES INCONTOURNABLES :	76
Internet	8		
Sakura Wars	10		
PREVIEW :		ZOOM :	
Evil Twin	14	La Mégadrive	84
		La Saturn	86
TESTS :		ARCADE :	80
PSO 2	18		
Dragon Riders	24	DVD :	88
NBA 2K2	30		
Canon Spike	36	MANGA :	110
Heavy Metal Geomatrix	38		
Conflict Zone	44		



Heavy Metal Geomatrix p.



Dragon Riders p.

Evil Twin p. 14



PSO 2 p.

Harry, un ami qui vous veut du bien

Le phénomène Harry Potter fait également parler de lui sur le Net. Les sites dédiés au sorcier en culottes courtes pullulent sur la toile et traitent aussi bien des livres, que du film, ou de cet univers en général. J'ai d'ailleurs remarqué qu'un grand nombre de ces sites a été réalisé par des enfants et, pour la plupart, ils sont remarquablement réalisés. Parmi tous les sites, j'en ai sélectionné un qui traite du monde d'Harry Potter et qui s'adresse plus spécialement aux initiés. On trouve, bien sûr, un résumé des livres, une présentation des personnages, la biographie de l'auteur, J. K. Rowling, un glossaire de formules magiques, les règles du Quidditch (sport populaire chez les sorciers), quelques rumeurs, une galerie d'images, plusieurs quiz, une liste de goodies, un forum, un chat... Ce qui différencie ce site des autres, c'est, d'une part, le fan art et fan fiction (dessin et histoire réalisés par des fans), d'autre part, un RPG. Il suffit de s'inscrire et vous devenez alors un élève officieux de Poudlard.

L'adresse : <http://harry51.online.fr/francais/index.htm>

RHP

JOYEUX NOËL ET BONNE ANNÉE

Je suis
un
sorcier
de
premier
ordre

Harry Potter est truffé de rumeurs en voici quelques unes intéressantes :

- Hermione deviendra préfète
- Rogue tombera amoureux
- On dit que le vrai père d'Harry est Voldemort (Star Wars ??)
- Les Dursley se débarrasseront d'Harry, et devra sans doute aller vivre chez Sirius
- Hermione sera préfète en chef
- On apprendra beaucoup sur Lily dans les prochains tomes..
- Percy sera ministre de la magie

Des rumeurs croustillantes.

RHP JOYEUX NOËL ET BONNE ANNÉE

Quel est la formule pour lancer le sortilège d'amnésie ?

a Amasia

b Oubliettes

c Abracadabra

d Oublitout

Quel est le prénom de Hagrid ?

a Henri

b Lucius

c Boulard

d Rubeus

Quel est le métier des parents d' Hermione ?

a Dentistes

b Chirurgiens

c Docteurs

d Journalistes

Un petit test pour vérifier que vous êtes un lecteur attentif.

RHP JOYEUX NOËL ET BONNE ANNÉE

Avada Kedavra: "Sortilège impardonnable" Le sortilège qui permet de tuer quelqu'un, seul Harry y a résisté

Cracabadum : fait craquer un sac

Dentesaugmento : fait pousser les dents

Destructum : détruit quelque chose

Endoloris : "Sortilège impardonnable" sortilège qui fait très très souffrir

Enervatum : réanime une personne stupéfiée

Furunculuc : fait pousser des furoncles

Impedimenta : ralentit les choses

Apprenez quelques sorts pour devenir un bon sorcier.

RHP JOYEUX NOËL ET BONNE ANNÉE



Une peluche Hedwig

Hedwige a vraiment une trop bonne bouille.



Welcome to
www.phototravels.net

www.phototravels.net presents a large collection of travel photographs and some travel writings from around the world. At present about 1000 images of Japan, Scotland, the Faroe Islands, and Canada are featured in three photo galleries. Photographs from Wales and England will be added later this year.

La page d'accueil nous informe que 1 000 photos nous attendent.



Fall in Kyoto

Geisha and Maiko

Japanese Pagoda

Gardens

Par quoi vais-je commencer ? Tout m'intéresse.

Clic-clac, c'est dans la boîte

Pas évident de partir en vacances en ce moment : les cours chaînent, les patrons ne vous donnent pas de congés... et tant, on a, plus que jamais, besoin de bouger, d'aller voir ailleurs de se changer les idées. Alors, pourquoi ne pas s'évader vers les clichés d'un photographe professionnel, Frantisek, par exemple ? Il nous a ramené des photos de voyage magnifiques, qui, sur le site, sont réparties par pays : Japon, Angleterre, Canada... Elles sont en couleur ou en noir et blanc, et montrent des instantanés de la vie quotidienne, des paysages, des aspects culturels... La partie la plus fournie (et qui m'intéresse particulièrement !) est le Japon. Classés en plusieurs catégories, les aspects du Japon traditionnel sont présents : peuple et éducation, bouddhisme, jardin zen, théâtre Nô, temples, geishas, festivals, régions... C'est un véritable dépaysement, un ravissement pour les yeux, bref, une invitation au voyage qui vaut le coup.

L'adresse : <http://phototravels.net>

Justement, j'avais une envie de bout du monde...



Dreamcast. LE MAGAZINE OFFICIEL

Vous reconnaissez les montagnes canadiennes ?

Des photos d'une qualité incroyable.

Actualités

SAKURA WARS

Sakura Wars ("Sakura Taisen" en japonais) est une série qui a vu le jour sur Saturn et qui se terminera vraisemblablement sur Dreamcast. Avec la fin imminente de cette console, les développeurs du studio Overworks ont décidé de mettre les bouchées doubles pour offrir aux fans le meilleur de la série.

Où vient le succès de cette saga ? Qu'a donc Sakura Wars que les autres jeux n'ont pas ? En fait, ce titre a su mélanger à juste dose plusieurs genres dont les Japonais sont très friands. D'abord, on retrouve une grande part de digital comics, où le joueur incarne un garçon qui évolue entre plusieurs nymphètes. Lors des discussions, plusieurs réponses sont proposées, et la réplique sélectionnée influera sur les réactions de la personne avec qui l'on parle. Par ce procédé, le jeu propose plusieurs fins, selon la personne dont on est le plus proche. Outre ces phases de discussion assez statiques, on est amené à diriger un gros robot dans des phases de combat style wargame. Mais ce qui différencie davantage Sakura Wars, c'est son découpage : le jeu est présenté à l'identique d'un dessin animé. On retrouve des génériques de début et de fin, une virgule de pub (au Japon un OVA est entrecoupé de pub), et chaque opus contient une dizaine d'épisodes. À cela s'ajoute le travail d'un célèbre dessinateur de manga pour la réalisation graphique des personnages, en l'occurrence Kosuke Fujishima (*Ah ! My Goddess ; You're Under Arrest*).

Sakura en ligne

En décembre dernier, deux opus sont sortis sur le marché nippon avec, comme particularité, d'être on-line. Intitulé Sakura Wars Online : Teito Long Day ou Paris Elegant Day selon la version, le premier a pour cadre le décor japonais vu dans Sakura Wars 1 et 2, alors que le second se passe dans un Paris du début du vingtième



Sakura Wars Online.
Le joueur se balade librement avec la fille qu'il préfère.



Sakura Wars 4. Un générique de début qui démarre à toute allure.



Sakura Wars 4. Ils ont une bonne tête d'ennemis, ceux-là.



Sakura Wars 4.
Des cinématiques à couper le souffle.

Genre
Wargame/RPG

Nombre de joueurs
-

Disponibilité
N.C.



Sakura Wars 4. Sakura, plus belle que jamais.

siècle, également lieu d'action de Sakura Wars 3. Le but avoué des développeurs est de relier, à travers ces jeux, la communauté des fans. Dans tous ces jeux en ligne, le déroulement est identique : le joueur peut se balader librement dans la ville choisie, sortir avec les héroïnes de la série (attention, le choix des filles dépend de la version de départ, ainsi, il n'est pas possible de rencontrer Sakura à Paris), communiquer en direct via un chat et jouer à des mini-jeux comme le poker ou le mah-jong. De quoi faire patienter le joueur jusqu'au prochain chapitre, qui clôturera la série.

Sakura Wars 4, le final

C'est le 21 mars prochain que le fan japonais pourra assouvir sa passion en se jetant corps et âme sur le dernier volet, intitulé Sakura Wars 4 : Maidens fall in love. Il faut dire que la pression est à son comble, les informations ne filtrent pas et le site de réservation en ligne de Sega a été pris d'assaut. Aux dires de Sega, c'est du jamais vu ! Mais c'est bien normal, quand on sait que ce titre sera sûrement le dernier grand jeu Dreamcast au Japon. Dans ce volet, on retourne au pays du Soleil-Levant pour se diriger vers le grand final. La grande nouveauté sera la possibilité de courtiser les treize héroïnes rencontrées dans les volets précédents (huit dans la ville impériale et cinq à Paris), et, aussi, de les diriger lors des combats. Sans oublier que plus de deux heures de séquences animées s'étalent tout au long de l'aventure – voilà qui devrait donner envie aux joueurs occidentaux de se mettre au japonais !



COLLECTOR BOX ET MEMO

Pour que l'attente du joueur ne soit pas trop invivable avant le fameux Sakura Wars 4, Sega propose de replonger le joueur dans l'univers de Sakura Wars en repartant du premier chapitre. En effet, depuis le début de cette année, les versions Memorial Pack de chaque volet sortent à un mois d'intervalle jusqu'en mars, le quatrième prenant ensuite la relève. Bien sûr, les packs ne proposent pas qu'une simple réédi-

tion à bas prix, plusieurs ont été édités : chaque jeu : un calendrier pour le premier opus, pour le second et un à musique pour le troisième. Et ce n'est pas tout. Si les patients ont réussi à ne pas jeter sur ces versions "Memorial", ils pourront enfin ruiner avec l'achat de la Complete Box, qui réunit les treize jeux sur dix disques. Pour Sakura Wars, c'est le bon moment pour la ruine assurée.



Tout, tout, vous aurez tout dans le Complete Box.

Sakura Wars Online.
Une petite partie de mah-jong, ça tente quelqu'un ?

Sakura Wars 4.
Les digital comics sont très statiques mais non dénués de charme.



Previews

EVIL TWIN CYPRIEN'S CHRONICLES

Quant aux arlésiennes, Evil Twin fait encore parler de lui ce mois-ci. Nous vous proposons un voyage dans l'univers des développeurs afin de mieux comprendre ce que sera ce jeu de plate-forme tant attendu.

Vinz

la fait maintenant quelques numéros que le Cyprien squatte les pages "Previews" de votre magazine. À cela, une raison bien simple : il se fait attendre, le bougre ! Prévu, à l'origine, pour la console de Sega, il est rageant de le voir sortir sur d'autres supports en premier. Vous seriez tentés de croire que l'on vous a déjà tout dit sur ce jeu de plates-formes ô combien atypique, mais bien, il n'en est rien ! On vous a gardé le meilleur pour la fin, et croyez-moi, vous ne serez pas déçu...

Liberté d'inspiration

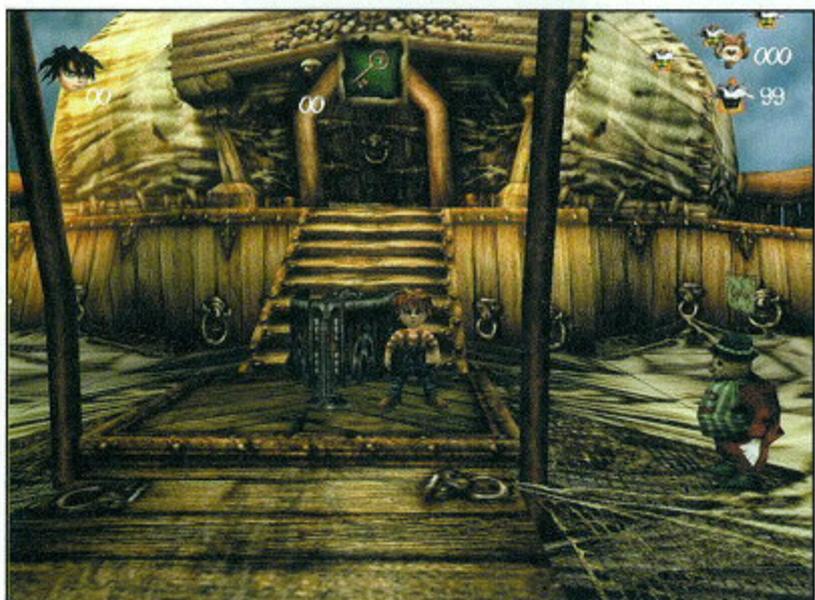
On ne vous répétera pas le scénario à la fois sombre et étrange de ce jeu développé par In Utero pour Ubi Soft, parce que depuis longtemps, vous devez connaître par cœur les raisons qui poussent le petit Cyprien à partir à l'aventure au fin fond de ses cauchemars. En revanche, nous allons nous attarder dans ces pages sur l'univers si particulier dans lequel se déroule l'action. Pour mieux comprendre l'atmosphère glauque du jeu et surtout l'état dépressif du petit héros, rien de tel que de rendre visite aux développeurs parisiens d'In Utero. Cette jeune société rassemble diverses compétences (en graphisme, musique et pro-



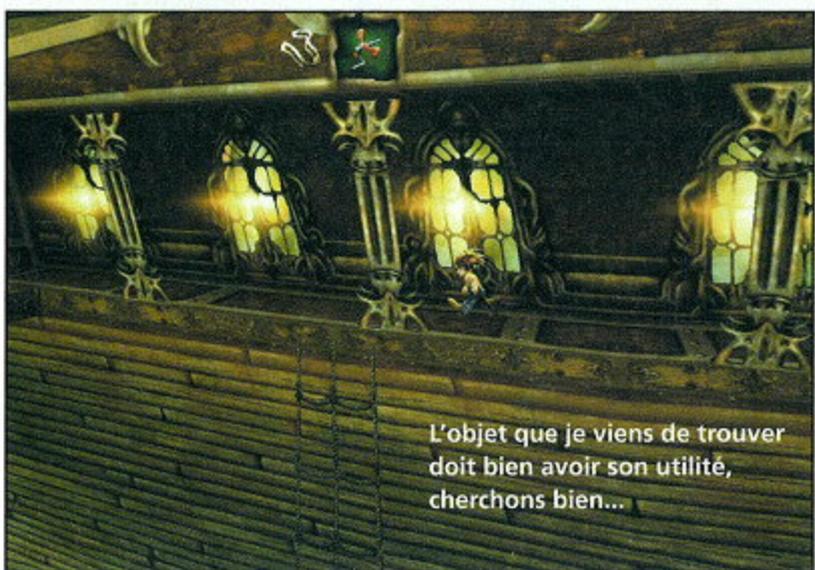
Dans ce monde,
les machines les
plus étranges
sont à l'honneur.



Pour toute arme, Cyprien possède ce petit lance-pierres qu'il faudra manier avec précision.



Certains personnages vous aideront à compléter votre quête.



L'objet que je viens de trouver
doit bien avoir son utilité,
cherchons bien...



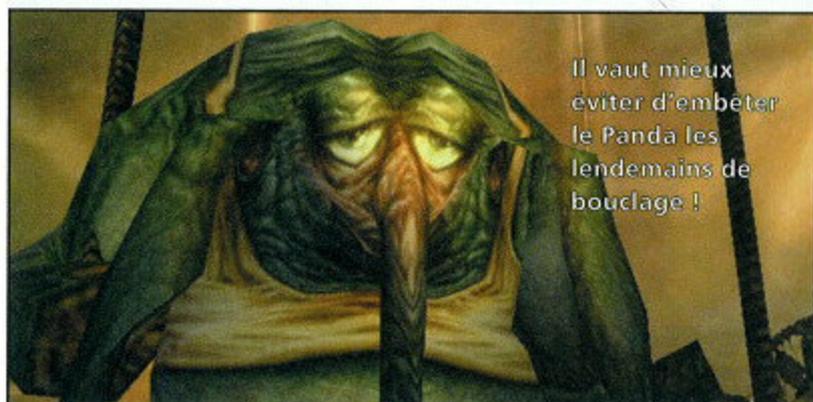
La nuit tombe sur le monde de Cyprien, je veux rentrer à la maison !



Ce champignon géant est peut-être mouvant. Gare aux morilles...



Le nombre d'ennemis différents est tout bonnement impressionnant !



Il vaut mieux éviter d'embêter le Panda les lendemains de bouclage !

grammation) ; le leitmotiv qui revient dans les intentions des membres de l'équipe est l'unification des nouvelles technologies et moyens de communications pour la création de projets cohérents. Ainsi, les jeunes chefs de l'entreprise viennent tous d'un milieu particulier (musique, jeu vidéo...) et animent de concert chaque partie d'un projet. Voilà donc pourquoi ce jeu est si original : chaque acteur de la production a apporté sa touche et ses propres inspirations le plus librement du monde.

L'amour du glauque, du baroque, du cruel

Évidemment, vous me direz qu'il est difficile de mener à bien ce type de projet si l'on n'est pas sur la même longueur d'onde. Mais c'était sans compter que les gaillards ont tous un penchant pour le hard rock (le nom de la boîte vient du titre d'un album du feu groupe de grunge Nirvana) et pour les réalisateurs/dessinateurs atypiques. De la BD *Little Nemo* à l'univers déjanté de Tim Burton, on voit rapidement après quelques minutes de jeu que les sources d'inspiration diverses ont toutes un point commun : le goût prononcé pour le glauque, le baroque et le cruel. Avouez que les petits garçons qui font la tête le jour de leur anniversaire ne sont pas légion et que ceux qui se font confier une mission de la plus haute importance par un éléphant bleu ressemblant plus à un clochard poivrot qu'à la vache qui rit sont encore moins nombreux.

Territoires vierges

Alors, à la question "sommes-nous impatients de jouer à la version finale de ce jeu ?", nous répondons oui ! Sans hésiter une seule seconde, tant l'univers semble profond et bien réalisé et l'atmosphère qui s'en dégage à l'air prenante à souhait. Et surtout, cela nous changera de la énième suite de Tomb Raider ou autres jeux du genre qui ne voient le jour que pour remplir les caisses des éditeurs au lieu d'explorer les territoires encore vierges de l'imagination humaine. À bon entendeur...



Les insectes sont rois de ce niveau.



Dans Evil Twin aussi, se frotter aux administrations, ça prend des heures.

Previews

VIL TWIN YPRIEN'S CHRONICLES



Presque tout le temps possible de faire pivoter la caméra pour améliorer le champ de vision.



En plus, plus déterminé que jamais à maîtriser le fin mot de l'histoire.



Les plantes ont un look plutôt étrange.



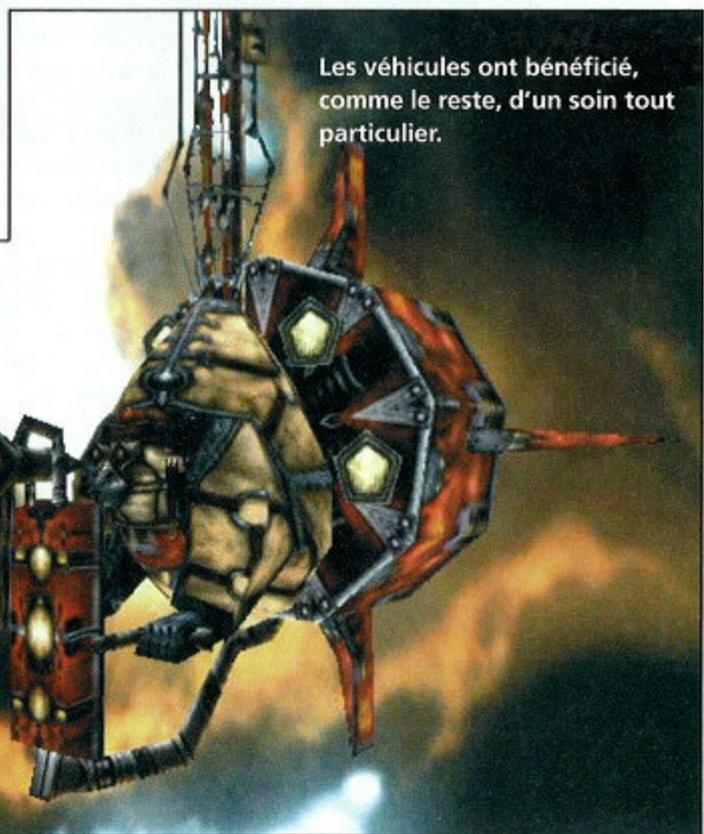
Pan, t'es mort ! En voilà un qui ne m'embêtera plus.



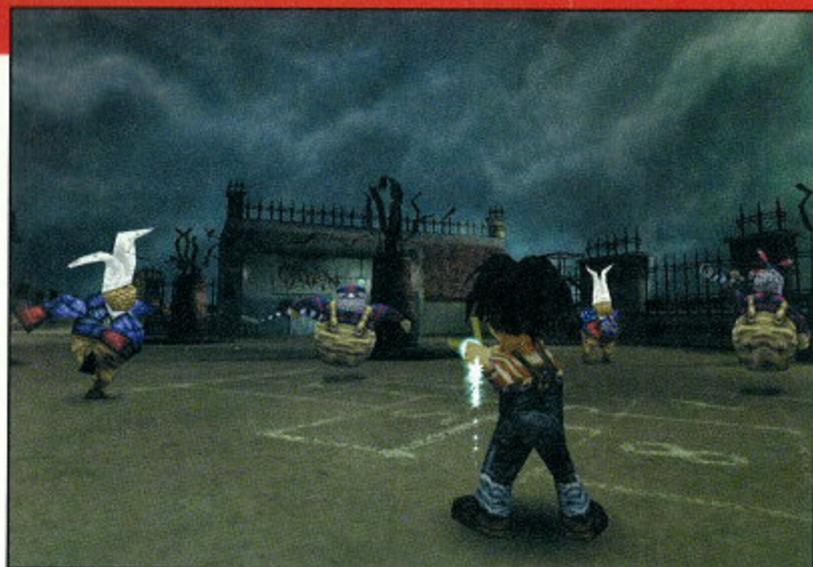
Des atomes de lumière dans ce monde de nuit.



Encore quelques tirs et cet adversaire ne sera plus qu'un vilain souvenir.



Les véhicules ont bénéficié, comme le reste, d'un soin tout particulier.



Dans la cour de l'école, les adversaires ont un bonnet d'âne.



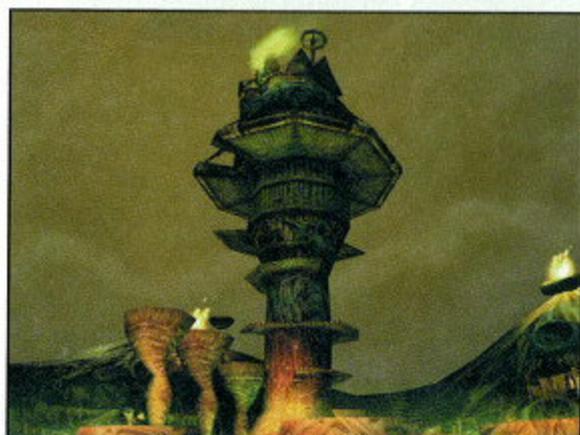
Ce personnage semble tout droit sorti d'une boîte de Lego.



Devant une telle bâtisse, on n'en mène pas large.



Écoutons cette petite musique pour se donner du courage avant la suite.



Il ne faudra que quelques sauts bien ajustés pour atteindre le sommet de cette tour.

Malgré le changement de conditions climatiques, le sombre reste de rigueur.



Celui-là, il n'a pas l'air commode, évitons de le mettre en colère.

DU DBZ LÀ-DESSOUS.

Les développeurs semblent avoir aussi tiré leur inspiration de mangas japonais, comme le fameux *Dragon Ball Z* de Akira Toriyama. Il n'y a qu'à voir Cyprien se transformer en Super Cyprien pour comprendre l'analogie avec les super-guerriers de *DBZ*. Sous sa

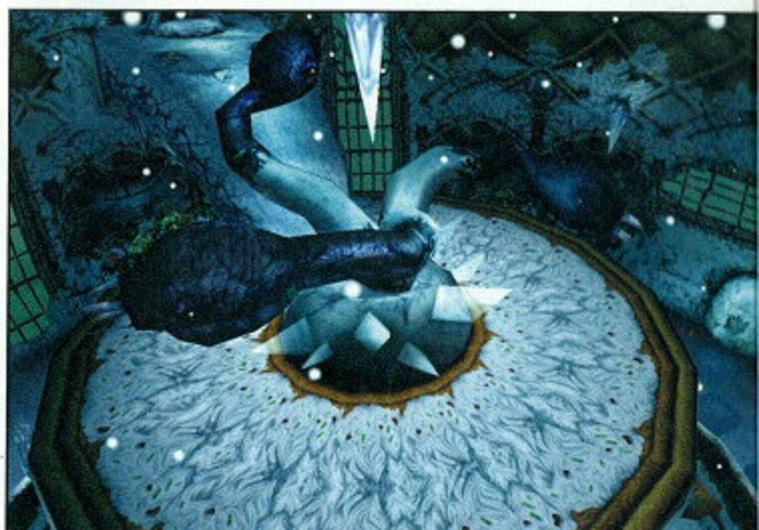
nouvelle apparence, le héros devient plus fort, son lance-pierres est rempli par une boule de feu qu'il est possible de charger, et même son saut se trouve modifié avec la possibilité de planer quelques mètres en pressant sur le bouton une fois en l'



Le super-saut en action.



Méga boule de feu en préparation.



PHANTASY STAR ONLINE Ver.2

Nous l'attendions impatiemment... PSO Ver. 2 est là, et bien là ! Si, comme nous, vous aimez les jeux d'aventures en équipe et sur Internet, connectez-vous et venez nous rejoindre !

Luk



On affronte
l'adversaire en plein
vent pleins
ennemis en
même temps.

Il faut parfois
actionner un ou
plusieurs interrupteurs
pour ouvrir une porte.



On a failli avoir
un peu de
travail !



Je viens de recevoir mes
premiers ordres de mission.



Certains ennemis
disparaissent
pour réapparaître
derrière vous.



Il y a
toujours
un centre
médical
pour
reprendre
des forces.

La maniabilité est assez simple, mais il faut quand même quelques parties pour se mettre dans le bain.

Graphisme
8/10

Parmi les plus beaux de la Dreamcast. Des décors fantastiques et des boss gigantesques.

Son
8/10

L'ambiance sonore est agréable. On trouve des thèmes remixés de donjons des Phantasy Star 1 et 2.

Durée de vie
9/10

Particulièrement élevée. De nombreuses missions, des objets rares à récupérer, des modes multijoueur, et, surtout, le mode on-line.

Avec PSO Ver. 2, vous pouvez réutiliser votre sauvegarde de la précédente version pour partir vers de nouvelles aventures. Mais si le cœur vous en dit, vous pouvez tout aussi bien découvrir le jeu depuis le début : cette seconde édition comprend l'intégralité du premier PSO. Il ne s'agit donc pas d'une suite. Pourtant, au premier abord, il s'agit exactement du même jeu. Mais ici, sur un seul et même CD, vous trouverez le premier PSO, ainsi que des nouveautés bien alléchantes, parmi lesquelles un niveau de difficulté supplémentaire (ultimé), de nouveaux décors, de objets secrets inédits, des modes multijoueur, un nouveau boss, etc.

Surprises, surprises !

Pour profiter des nouveautés les plus intéressantes, il faut terminer le jeu en niveau de difficulté "very hard". Dès lors, les niveaux ne sont plus tout à fait les mêmes. Par exemple, au lieu de se dérouler en plein jour, certaines missions se déroulent dans un splendide coucher de soleil ; les ennemis sont beaucoup plus puissants, et il y en a même de nouveaux. L'autre particularité concerne le niveau d'expérience du personnage. Bloqué, auparavant, à 100, avec la version 2, on peut le faire monter jusqu'à 200.

PSO s'offre une deuxième...
bonnes nouveautés qui...
nettement le temps de l'...
Un must incontournable.

Voici un décor très futuriste.



Il vaut mieux éviter de rester trop près des ennemis.

Parmi les nouveaux décors, celui-ci, avec des temples.



En détruisant des caisses, on peut récupérer des objets.



Désormais, lors de l'aventure, il vous est possible de dépenser 100 000 mesetas pour changer le look de votre perso (costume et cheveux), ce qui est plutôt sympa.

Vous trouverez également de nouveaux mags, plutôt atypiques, puisqu'il y en a en forme de Dreamcast, de Saturn ou encore de Megadrive.

Pour ce qui est des quêtes et autres missions en équipe, celle-ci sont plus originales et comportent de nouvelles armes et objets rares inédits. Enfin, sachez que le système de communication entre joueurs sur le Net est encore plus pratique et simple à uti-

liser que dans la version précédente grâce un système de pictogrammes universel.

Classique et innovant

Pour le reste, le mode on-line s'avère toujours plus intéressant que le mode solo (off-line), et le principe de jeu n'a guère changé. Lors de la première partie, le joueur doit créer son personnage (chasseur, magicien, robot...) en personnalisant son nom, ses mensurations ainsi que son apparence (les yeux, les cheveux, etc.). Ensuite, vous avez le choix de jouer off-line (des missions solo sans être connec-

té au web) ou on-line (sur net avec d'autres joueurs). Comme dans tout RPG, il respecte, il vous est possible de discuter avec d'autres joueurs, d'acheter et de vendre des objets en tout genre, de combattre des monstres, de voyager dans de superbes boss, de voyager sur terre inconnue, de faire évoluer votre personnage. Bref, cette seconde version de PSO propose de nombreuses nouveautés. À conseiller à tout aux joueurs qui ont été déçus par la première version, mais aussi à tous ceux qui veulent vivre le premier RPG on-line de la console de l'histoire...



Là, j'affronte un nano-dragon. Un petit dragon, quoi...

Test

PHANTASY STAR ONLINE Ver.2

INTERNET

PRESQUE GRATUIT !

La mise sur le marché du Dreamcast Key 3 est prévue pour le début du mois de mars. Il s'agit d'un CD qui permet de connecter la Dreamcast au Net. Nous n'avons malheureusement pas pu le tester, mais il devrait laisser au joueur la possibilité de s'abonner chez n'importe quel fournisseur d'accès à

internet. Vous ne serez donc plus obligé de passer par l'opérateur unique de Sega, mais de choisir un forfait chez celui qui vous convient le mieux. L'intérêt ? Jouer plus longtemps et dépenser moins. Le DK 3 devrait être vendu avec PSO Ver. 2 et sera disponible gratuitement dans tous les bons magasins.



Encore un nouveau décor, sur un vaisseau spatial, cette fois-ci.

Ce monstre imite l'élégante posture de King Kong.

Un couloir, haut lieu de promenade.



De belles plantes de toute sorte.



DES ENNEMIS GIGANTESQUES

Voici un des boss de fin.

Certains monstres sont plus imposants que votre personnage, et, selon votre niveau d'expérience, vous en viendrez à bout plus ou moins facilement. Vous trouverez également, à la fin de chaque niveau, un boss trois à cinq fois plus grand que votre perso (le boss occupe généralement une bonne partie de l'écran !). Et leur taille ne les empêche pas de se déplacer parfois très vite – et sans ralentissement de la console ! On en prend plein les mirettes, les scènes d'action sont très impres-



sionnantes. Imaginez-vous avec trois coéquipiers en train d'affronter un gigantesque dragon cracheur de feu à coups d'armes laser et de magie !...

UNE RÉALISATION SOMPTUEUSE

L'épée laser
faire beaucoup
d'

Aussi bien pour les musiques que le graphisme, PSO possède une ambiance unique en son genre. La Dreamcast est merveilleusement exploitée et offre des graphismes détaillés dans un environnement en 3D des plus séduisants. L'univers dans lequel le joueur évolue se situe dans le futur (vaisseaux, armes laser, etc.) et on retrouve aussi les grands thèmes des RPG classiques (magies



et dragons). Il s'agit en d'une sorte de mixture e ces deux genres.



Poum ! Cette mine volante ne me dérangera plus.



Des cascades et un arc-en-ciel : pas mal, le paysage !

Poison Lily
Attribute:A.Beast



Avec cette lance, on peut faire des dégâts tout en restant à bonne distance de l'adversaire.

Pal Shark
Attribute:A.Beast

Il est conseillé d'utiliser une arme et une protection différentes en fonction de la catégorie des ennemis.



Gillichic
Attribute:Machine

NOUVEAUX MODS

En ce qui concerne les modes multijoueur, il vous est possible de jouer à une partie de foot entre amis (mode soccer), ou encore d'affronter d'autres joueurs lors d'un combat (mode battle) dans de nouveaux décors. On trouve également un mode challenge. Vous aurez, par exemple, à remplir une mission avec un certain type d'équipement, sans pouvoir aller et venir en ville via un téléporteur pour acheter et vendre des objets. Vous devez aussi

Quel bonheur de pouvoir
castagner entre a



faire très attention à ce que vos coéquipiers restent en vie, car si l'un d'eux vient mourir, c'est l'échec !

Test

PHANTASY STAR ONLINE Ver.2

OPTIONS

En cours de jeu, lorsque le joueur accède aux options, la partie ne se met pas en pause comme dans la plupart des autres jeux. L'écran se rétrécit, et vous pouvez continuer de déplacer votre perso dans cette fenêtre plus petite. Mais faites très attention : là aussi, vous pouvez vous faire tuer par un monstre ! Il vous est possible de paramétrer ou d'accéder à une bonne quinzaine d'options : objets, personnalisation de la manette, carte du niveau,

le chat (pour discuter sur le Web), donner à manger à son Mag, etc.



Le menu des options est très simple à utiliser.



Ce niveau est tout simplement splendide.

Lorsqu'il y a beaucoup d'ennemis, il vaut mieux se replier.



Et zou ! un petit tour en téléporteur, pour revenir à la ville ou pour accéder à un nouveau niveau.





J'ai des lames de couteau redoutables dans chaque main !

Gillichic
Attribute: Machine

MAGIES ET POUVOIRS

Les attaques de feu ou de glace sont monnaie courante dans Phantasy Star Online. Tous les persos ne connaissent pas la magie. En revanche, tous possèdent un ou plusieurs Mags, des petits êtres qui suivent le héros tout le long de l'aventure. Les Mags, une fois qu'ils ont atteint un certain niveau de maturité (on doit leur donner à manger pour cela), peuvent déclencher une attaque spéciale, une sorte de magie assez puissante. Cela dépend du niveau d'expérience de votre Mag. Les

différentes magies (feu, glace, etc.) sont également plus ou moins efficaces en fonction du type d'adversaire.

Tous les monstres vont y mourir grâce à la magie de mon Mag.



ARMES ET PROTECTION

Selon la catégorie du personnage sélectionné au tout début de la partie, vous ne pourrez pas utiliser tous les objets du jeu, mais uniquement les armes et protections correspondant à sa classe. Par exemple, un magicien ne peut pas utiliser de fusil de chasseur, et un ranger ne peut pas utiliser de canne de magicien. Les armes aussi bien que les protections sont plus ou moins adaptées aux différents types d'adversaires (bêtes, robots, etc.) que vous affrontez. En sélectionnant un équipement, le joueur peut observer les caractéristiques techniques (force

et faiblesse) de son arme et de sa protection. Si vous ne pouvez pas utiliser un objet, il vous est possible de le revendre ou bien de le changer à un autre jeu sur Internet.

Mon épée laisse une traînée lumineuse du meilleur effet.



7 HP 164/164
TP 0/0
Lv 16 Galus

Que vais-je bien pouvoir trouver à l'intérieur de ces caisses ?



As-tu rencontré les Tekkers ?

Les Tekkers vous donnent des informations sur les objets inconnus.

DRAGON RIDERS CHRONICLES OF PERN

Inspiré de la saga à succès d'Anne Mc Caffrey, Dragon Riders aurait vraiment mérité une réalisation plus correcte. D'autant que l'immersion dans le monde de Pern était parfaite. Regrets, regrets... **Kim**

Quand il s'agit de se déplacer, tout se passe bien, mais dès qu'on combat débute, on ne sait plus où se mettre.

Graphisme
3/10

Très inégal. Des scènes colorées et fines succèdent à des décors vides et unis des plus laids.

Son
4/10

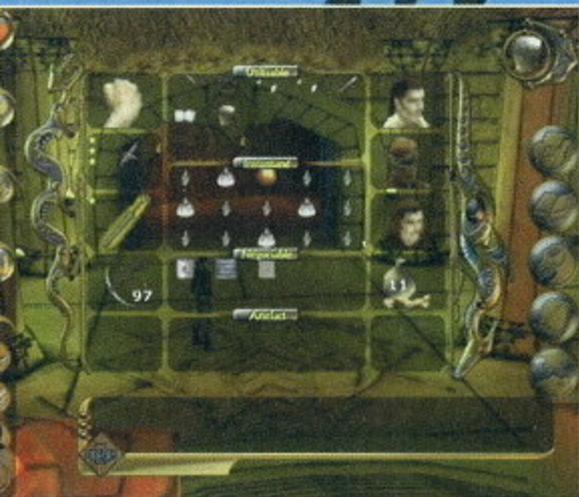
Certains thèmes sont très mélodieux et les doublages anglais sont bien faits. Cependant, de nombreux et longs passages ne sont accompagnés d'aucune mélodie.

Durée de vie
7/10

Un scénario très prenant qui offre de nombreux rebondissements, voilà qui est motivant pour finir le jeu !

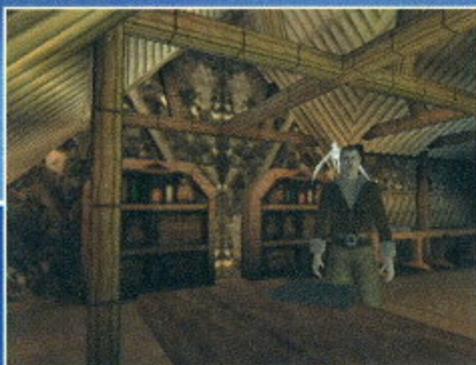


Le dragon, roi des cieux, est une bête précieuse, dans ce jeu. Et celui-là est le vôtre.



Le menu est très bien présenté. Les objets utilisables sont séparés de ceux qu'on échange.

Généralement, D'kor a un langage très correct, mais il arrive aussi que sa langue fourche.



Certains décors sont bien fournis et très fins.

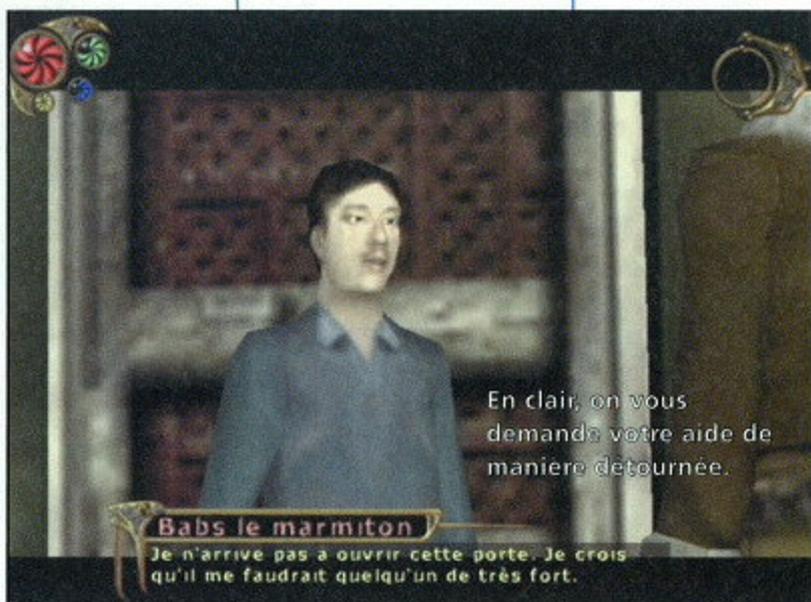


Les fans de La Ballade de Pern seront aux anges : les scénaristes ont su respecter l'œuvre originale. Le jeu foisonne de détails qui, même s'ils ne sont pas vraiment indispensables au déroulement de l'aventure, sont si intelligemment intégrés que l'univers en devient crédible. Bien sûr, l'œil scrutateur de l'auteur lors de l'élaboration du projet a contribué à cette transposition exemplaire. Pour ceux à qui cet univers est moins familier, une rapide présentation s'impose : dans un monde médiéval, les chevaliers-dragons maintiennent l'ordre en résolvant différents conflits. D'une quête à l'autre, l'histoire rebondit et l'intérêt est relancé. Si certaines de ces quêtes sont imposées, d'autres sont au choix du joueur. Dans les grandes lignes, il nous faudra trouver des candidates pour marquer un dragon, découvrir l'origine d'une épidémie, apporter des ingrédients, transmettre des messages... Autant dire que D'kor, le héros que l'on incarne, ne perd pas son temps à flâner (prends exemple, Panda !) et qu'il fait bien de mettre à jour son journal de bord, tel un Ryo Hazuki.

Un jeu progressif

Le jeu est assez passif, on passe son temps à se déplacer et à parler, faisant ainsi défiler l'histoire. À quelques moments, on se retrouve arme au poing à

Si Dragon Riders n'est pas seulement parler un bon jeu, aspects sympas, dont un de. Il plaira donc aux fans qui ne cherchent pas de



Des combats entre hommes, avec des mouvements à la fois virils et gracieux. Un vrai ballet.



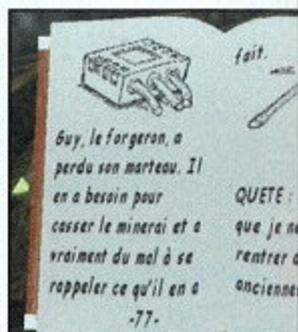
embrocher des traîtres. Si le gameplay est loin d'être révolutionnaire, il cache pourtant un atout de taille : l'évolution de D'kor. Au début du jeu, celui-ci est inexpérimenté, mais il va vite faire des progrès. D'une part, il va apprendre au fur et à mesure huit compétences : manipuler une dague, une épée ou une arbalète, écrire, guérir, se camoufler... Mais – plus poussé encore ! – D'kor va gagner en force, en connaissance et en réputation à force de combats, d'investigation et de bonnes actions. Et plus il devient fort et respectable, plus de nouvelles missions vont s'ouvrir à lui. Ce système met à profit les nombreuses

heures de discussion que l'on a avec les personnages secondaires, et il serait bon de le retrouver plus souvent dans d'autres jeux.

Cramez les développeurs !

Bref, ce jeu a un scénario fort, un système de progression rare et vraiment bien fait, mais aussi... une réalisation technique des plus bâclées. D'abord, les temps de chargement sont longs et répétitifs. Ensuite, l'animation ralentit à de nombreux endroits et on constate de nombreux bugs d'affichage, D'kor disparaissant même parfois de l'écran car la caméra ne le suit pas.

Autre problème avec la caméra, les angles de vue gênants. En effet, la maniabilité n'est pas exempte de défauts, et, par exemple, lors des combats, il faut bien se positionner par rapport à ses adversaires, sinon les coups sont approximatifs. Or la caméra, encore elle, ne permet pas un positionnement précis. Défaut encore plus embêtant : on va tranquillement dans le menu pour prendre une herbe médicinale, mais pendant ce temps, on peut encore subir des coups ! Par ailleurs, entre deux combattants, D'kor baisse sa garde sans aucune raison. La liste est encore longue, et ça gâche vraiment le plaisir de jouer.



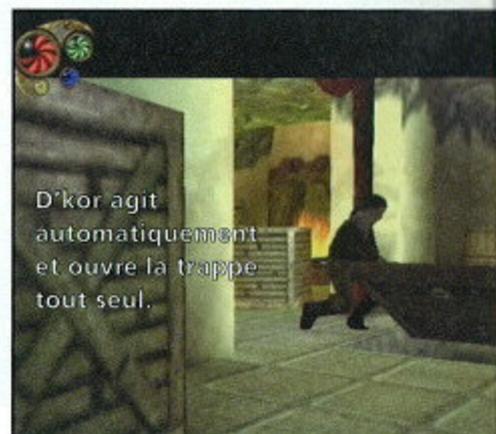
Aide-mémoire pour toutes les quêtes, la consultation du journal est obligatoire.



Une fois que la compétence guérisseur est acquise, on donne les premiers soins



On n'est pas vraiment apprécié dans le coin, et pourtant, il reste encore beaucoup de choses à faire...



Test

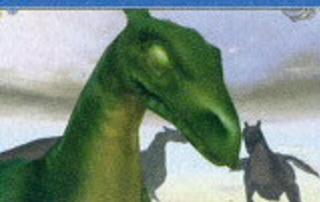
DRAGON RIDERS CHRONICLES OF PERN

BESTIAIRE

Zenth reste
joignable
à tout moment.

Que serait le monde de Pern sans dragons... Il n'y aurait plus de chevaliers, et donc plus de jeu. Il faut savoir que le chevalier-dragon et son dragon communiquent par télépathie. Alors, à tout moment du jeu, on peut parler avec Zenth, le dragon de D'kor, et ce dernier donne des rensei-

gnements sur le lieu où l'on se trouve. Plus intéressant, on peut se téléporter instantanément grâce à son dragon d'un bout à l'autre de Pern, et on se sent ainsi plus libre. En plus de Zenth, D'kor est accompagné de lézards de feu. Ils n'apportent rien, mais on peut en changer fréquemment.



Les dragons peuvent être bleus, verts, bruns, bronze et dorés.



Le lézard de feu est un cousin du dragon. Plus petit, il vous suit partout.



On prétend que vous n'êtes pas cap' de pousser cette barque, à vous de prouver le contraire.



TIR À TOUT VA

Il arrive parfois que l'on troque sa lame aiguisée contre une arbalète. On peut soit tuer des ennemis à distance (très pratique quand on n'a plus ses potions de guérison), participer à un concours de tir pour gagner



Pour ouvrir la porte, il faut tirer sur l'affiche à des endroits et dans un ordre précis.

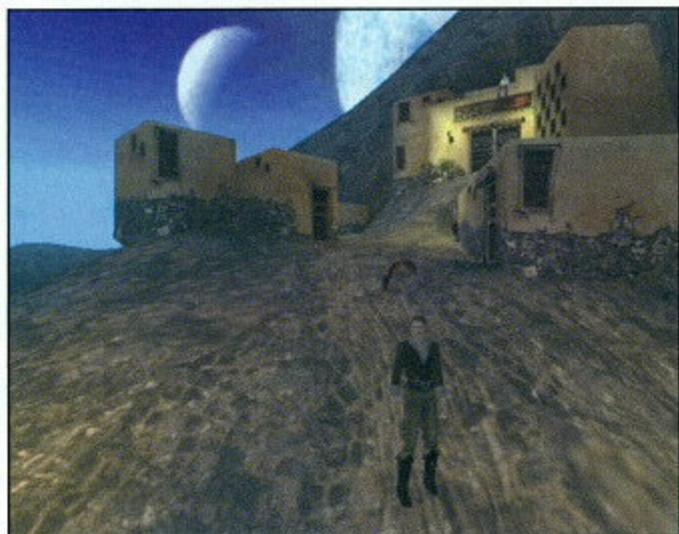
EL MONDO DEL PERN



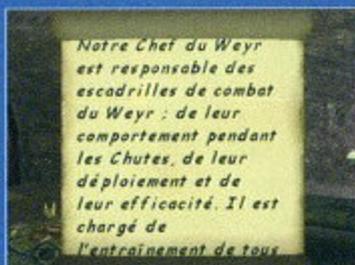
Ca m'a tout l'air d'être une énigme. Eh bien, effectivement, c'en est une.

Bien que le jeu soit dédié aux fans des livres, il ne leur est pas réservé. Le néophyte peut, lui aussi, se plonger dans ce monde en partant de rien. Et pour qu'il s'y retrouve, de nombreuses explications parsèment le jeu. D'une part, plusieurs détails seront

expliqués directement. D'kor. D'autre part, il est possible de se rendre dans les bibliothèques et de bouquiner un petit peu l'histoire de parfaire son éducation. Et qui sait, peut-être même que le jeu vous donnera envie de lire les romans...



Un paysage nocturne des plus réussis.



Les parchemins en disent beaucoup.



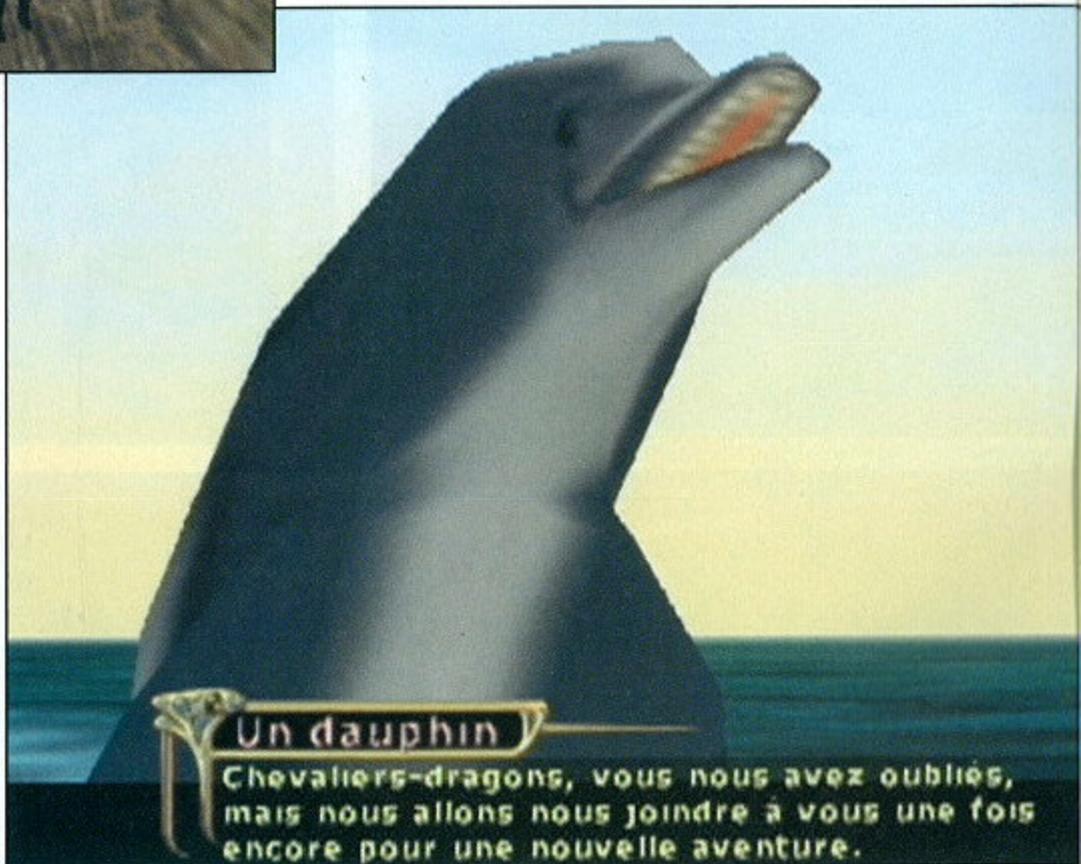
Dès qu'on arrive dans un nouvel endroit, le lieu est nommé.

Sur Pern, les dauphins parlent, mais c'est vraiment être un génie pour les com

de l'argent, ou retourner des scarabées. Ces scarabées n'ont peut-être l'air de rien, mais dès qu'on en donne six à la bonne personne, D'kor découvrir une candidate potentielle pour l'éclosion.



En plein dans le mille !

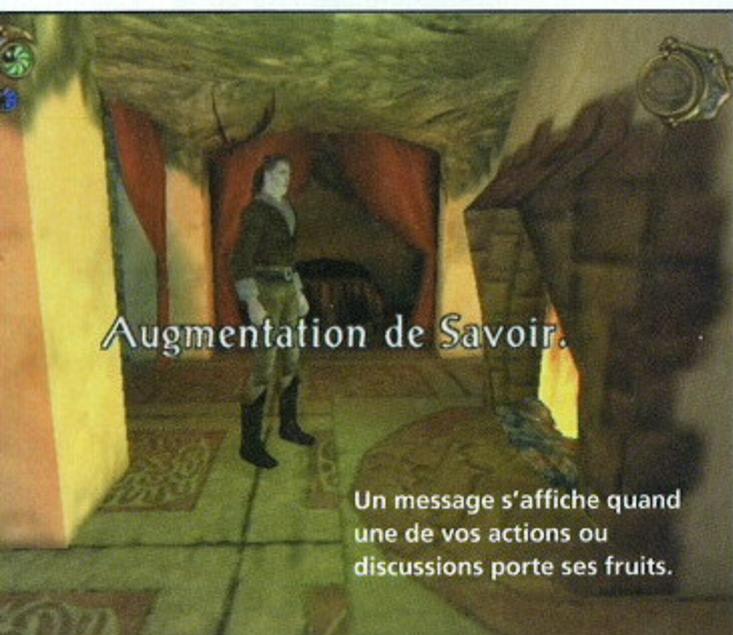


Un dauphin

Chevaliers-dragons, vous nous avez oubliés, mais nous allons nous joindre à vous une fois encore pour une nouvelle aventure.

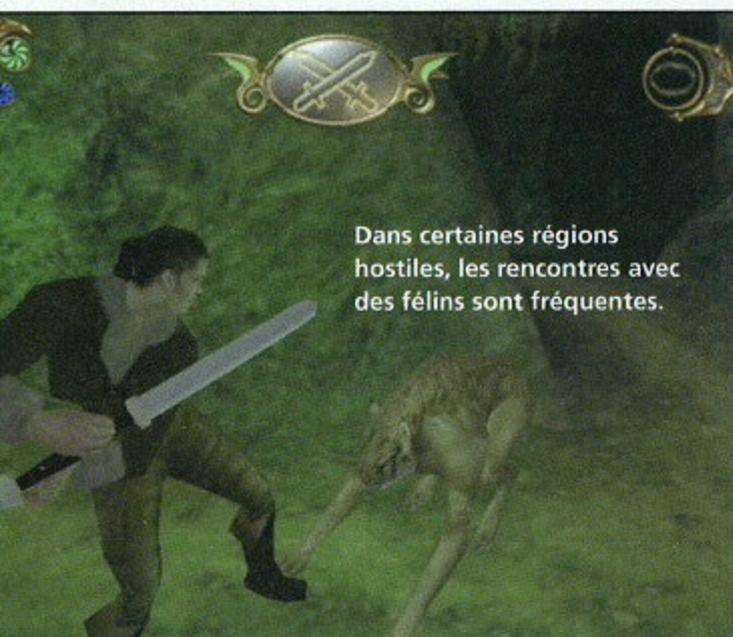
Test

DRAGON RIDERS CHRONICLES OF PERN



Augmentation de Savoir.

Un message s'affiche quand une de vos actions ou discussions porte ses fruits.



Dans certaines régions hostiles, les rencontres avec des félins sont fréquentes.



Matrice
L'indic vous présentera à des personnages qui ont beaucoup de choses à dire.

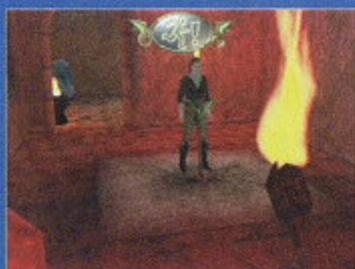
ICÔNE D'ACTION

Le jeu n'est pas très actif. Quand une action se présente, une icône apparaît. Il en existe plusieurs, chacune représentant un geste : parler, ramasser, actionner, se dissimuler, trouver un passage secret... Ces icônes peuvent

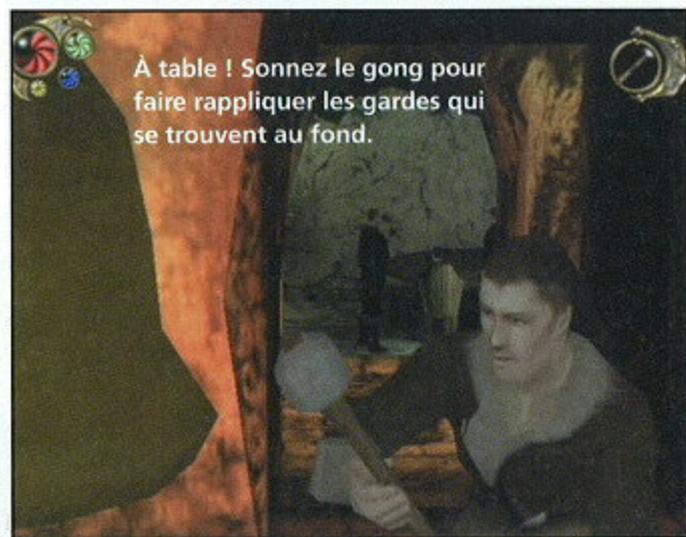
servir d'indice lors de la progression. Mais il arrive que deux actions soient possibles au même endroit, et ce n'est pas toujours la bonne qui s'affiche. Il faut donc essayer de se replacer le mieux possible pour que celle désirée apparaisse.



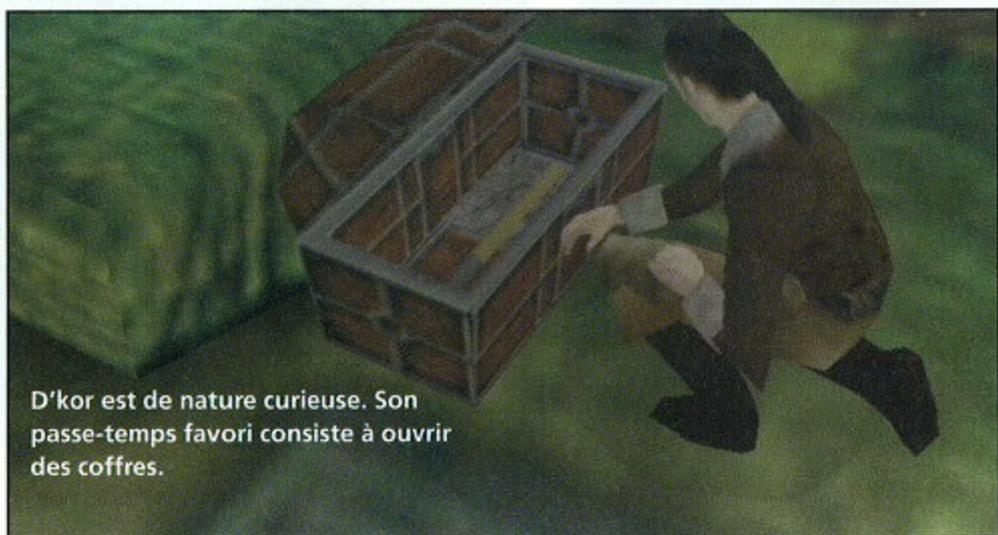
Ici et là, on trouve des herbes médicinales, toujours bonnes à prendre.



Dès que l'icône apparaît, on peut activer le levier.



À table ! Sonnez le gong pour faire rappliquer les gardes qui se trouvent au fond.

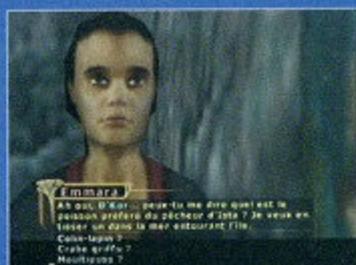


D'kor est de nature curieuse. Son passe-temps favori consiste à ouvrir des coffres.

QUESTION- RÉPONSE

Dans certaines conversations, on vous posera des questions. La réponse est à choix multiples. On peut alors accepter ou refuser une quête, ou tout simplement renseigner quelqu'un. En répondant juste, on gagne des points de

réputation, la possibilité de recruter une candidate potentielle pour l'empreinte ou l'accès à une maison. Certaines questions servent de test pour savoir si vous avez été attentif tout au long du jeu...



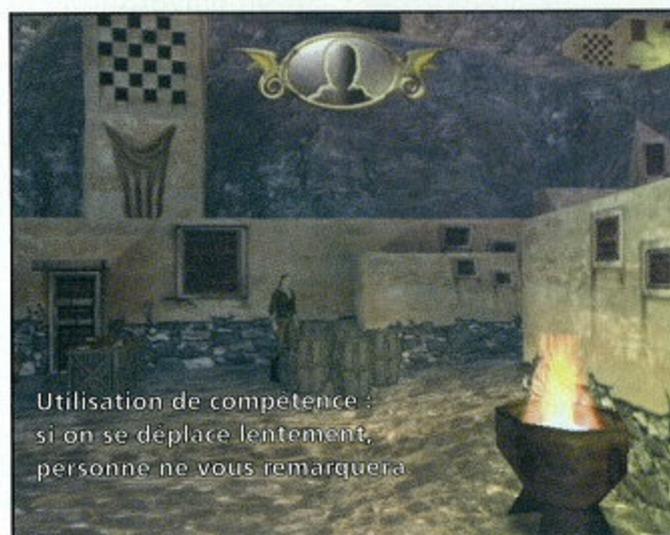
Emmara posera six questions. Vos réponses l'aideront à finir sa tapisserie.



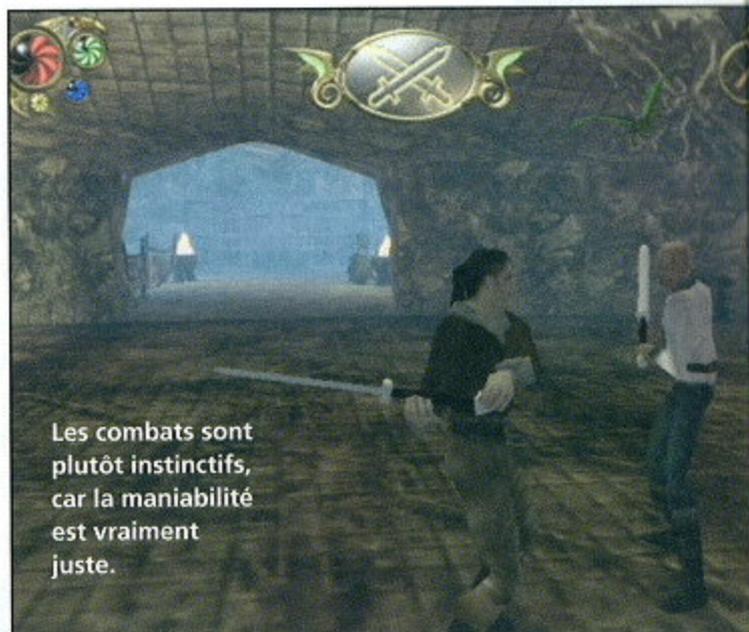
Hum, bonne question. Laissez-moi réfléchir encore un peu.



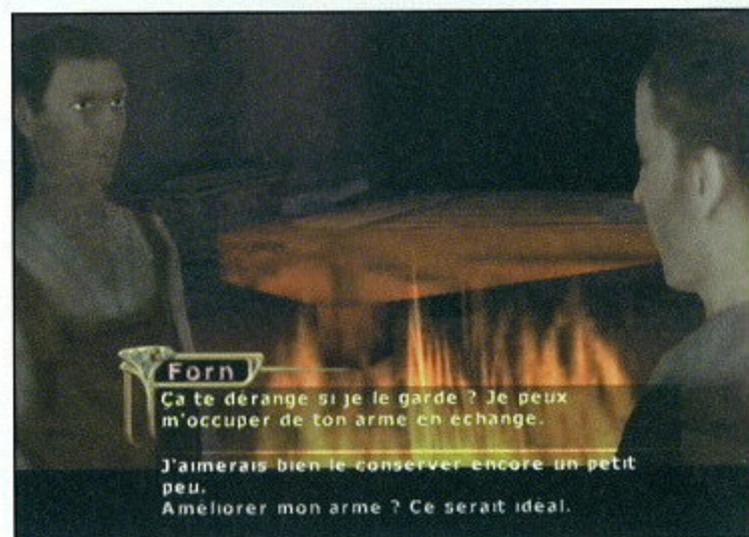
Le dragon d'or choisit la nouvelle Dame de Weyr parmi les candidates que D'kor a trouvées.



Utilisation de compétence : si on se déplace lentement, personne ne vous remarquera



Les combats sont plutôt instinctifs, car la maniabilité est vraiment juste.



Vous aurez l'opportunité de renforcer vos armes. Ce serait dommage de vous priver.

BONUS

Pendant longtemps, les fonds de la bibliothèque nous sont inaccessibles, car notre notoriété n'est pas assez grande. Il ne faut pourtant pas l'oublier, car elle cache quelques sup-

pléments bien agréables : des esquisses de personnages, des aquarelles de décors, des dessins de dragons... bref, une galerie riche et gratuite à consulter sans modération.



Test

Genre
Sport/Basket

Nombre de joueurs
1 à 4

Jouabilité
9/10

NBA 2K2

Décidément, Sega nous gâte, avec les derniers jeux pour sa défunte console. De Shenmue 2 à Head Hunter, en passant par Virtua Tennis 2, il va falloir bien gérer son argent de poche. D'autant plus qu'il vous faudra prendre en compte la bonne surprise du mois, incarnée par NBA 2K2, qui est, disons-le d'emblée, le meilleur jeu de basket of the world !

Vincent Gallopain

La prise en main est on ne peut plus rapide et ne souffre d'aucun défaut.

Graphisme
9/10

Alors là, chapeau ! Quelle que soit la caméra et l'action, le tout est lisible et vraiment net !

Son
8/10

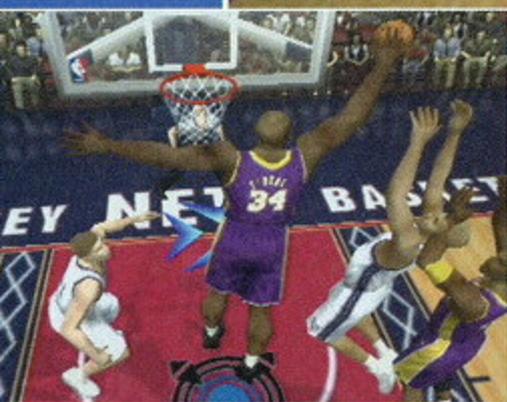
Les sons du ballon et du parquet sont bien reconnaissables. Les cris de la foule sont, eux aussi, fort bien retranscrits.

Durée de vie
9/10

Entre le mode arcade et le mode simulation avec ses saisons complètes et tout le toutim, c'est le jeu le plus complet du genre. Une valeur sûre !

là un
gnifique contre
l'attaquant
est pas près
ublier.

Lorsque la possession
de balle change
d'équipe, la caméra
adopte l'angle opposé.



Le joueur fait barrage pour permettre à
l'attaquant de smasher en toute quiétude.

Sous le personnage apparaît, lors
de la course, sa barre de stamina.

Les passages
en force sont
parfois
sanctionnés.



Quelle ne fut pas notre surprise, alors que nous étions tranquillement installés à la rédaction autour d'un bon petit Virtua Tennis 2 à quatre, quand NBA 2K2 arriva. Moi qui étais dégoûté de devoir interrompre un match fiévreusement disputé, je me suis vite rendu compte qu'il s'agissait là du jeu de basket que personne n'attendait plus ! Et ce, à plus d'un titre.

Pour tous !

Que l'on soit fan de jeux de sport rapides qui ne demandent pas de gros efforts de configuration ou bien maniaque des réglages et méticuleux entraîneur de son équipe adorée, il y en a pour tous les goûts. Alors que les premiers pourront à loisir s'adonner à des matchs divertissants, seul ou entre amis sur un beau parquet ciré ou bien sur un playground des bas-fonds, les autres se régaleront du respect des statistiques et des règles de ce sport, roi aux US. Dès la première partie, on tombe sous le charme des graphismes enjôleurs et des magnifiques replay dignes de Matrix. Après quelques passes et tentatives de shoot, on se rend compte aussi de la perfection de la jouabilité. Les joueurs répondent au doigt et à l'œil aux commandes, et en moins de deux minutes, la jouabilité

Plus qu'une nouvelle référence, NBA 2K2 est tout bonnement le jeu de basket de tous les temps. Toutes plates-formes confondues, Dreamcast s'éteint en basket.

C'est ce qui s'appelle smasher avec style !



Ici, le basketteur fait une accélération pour déjouer la défense en zone adverse.



intuitive transforme le néophyte en amateur. Les feintes sortent bien, il est possible de simuler le shoot pur, de mettre dans le vent la défense et même d'accélérer le mouvement pour accoucher d'un passément de jambes du plus bel effet. Le système de course est un modèle du genre et partage sa jauge avec les passéments de jambe. Du coup, l'action est on ne peut plus réaliste, sans pour autant manquer de gros "american style" avec de très beaux dunks.

Les puristes aux anges

Non content de proposer, comme dans le précédent opus,

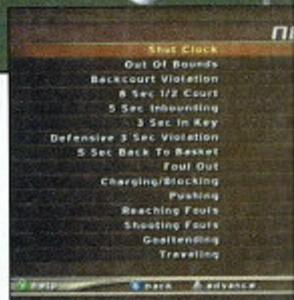
les équipes officielles de la NBA avec les joueurs et leurs stats précises, NBA 2K2 va encore plus loin. Pour s'en apercevoir, il faut pénétrer dans le mode saison. Il est question, comme son nom l'indique, de prendre part à une année complète de NBA avec votre équipe favorite. Outre les matchs qu'il vous faudra gagner pour progresser dans le classement, vous allez aussi endosser le rôle de l'entraîneur. Au menu, gestion des effectifs, placement des joueurs, tactiques à employer, sans oublier le petit détour par le mode entraînement pour créer de nouvelles combinaisons.

Vous l'aurez compris, ce jeu

est une vraie réussite et trouvera sa place aux cotés de Virtua Tennis 2 au panthéon des jeux DC.

Beau et long !

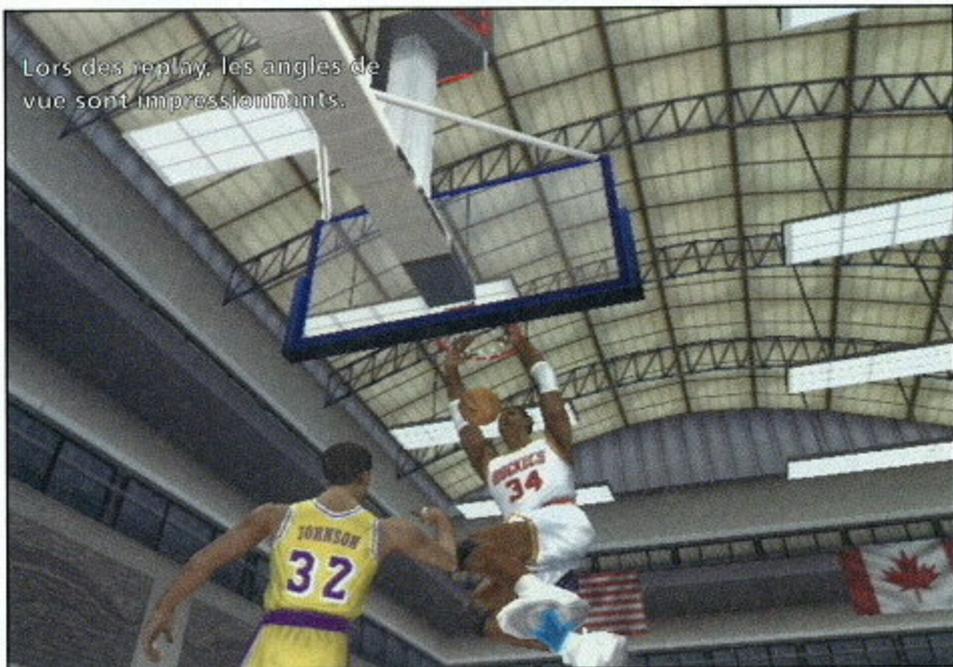
Juste un dernier mot sur la réalisation. De l'ergonomie des menus aux magnifiques graphismes, qui comptent parmi les plus beaux de la console de Sega, NBA 2K2 est une véritable bombe en puissance. Si, en plus, vous prenez en compte la durée de vie illimitée conférée par les différents modes multijoueur, ce titre devient tout bonnement incontournable, même pour ceux qui possèdent déjà la précédente version.



Toutes les règles du basket sont paramétrables à votre convenance.



En basket de rue, pas de pitié, c'est du pousse-toi de la plus haute qualité que je smashe !



Lors des replay, les angles de vue sont impressionnants.

Malheureusement, le contre ne changera pas grand chose quant à l'avenir de ce panier.



Test

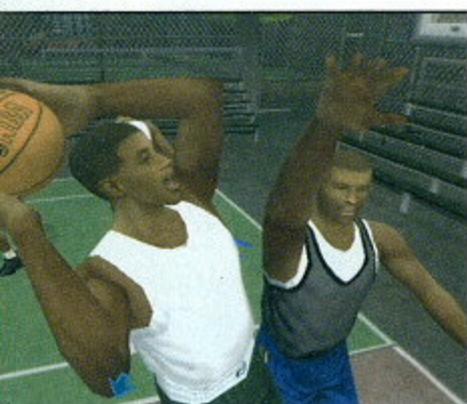
NBA 2K2

TOUS DANS LA RUE

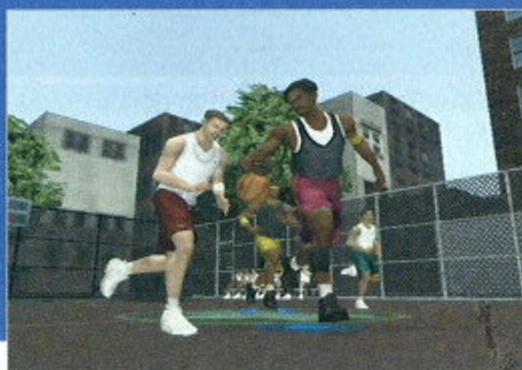
Mode de jeu disponible et non des moindres, le basket de rue est une merveille, apte à rivaliser avec les ténors du genre. De plus, il s'avère paramétrable, à l'instar de tout le reste du jeu. On peut choisir son terrain parmi les cinq disponibles, mais aussi, de faire un match à 2 contre 2, 3 contre 3, 4 contre 4 ou même avec une équipe entière de 5 joueurs. Évidemment, pour garder l'aspect arcade de ce type de rencontre, certaines règles du basket ont été supprimées, comme le retour en zone ou le temps maximum avant un tir.



Le crocher au panier pour narguer ses adversaires est une action des plus massives.



Après un contre évité de justesse, mais !



L'horloge en haut à droite indique qu'il ne reste plus que trois secondes pour prendre le shoot.



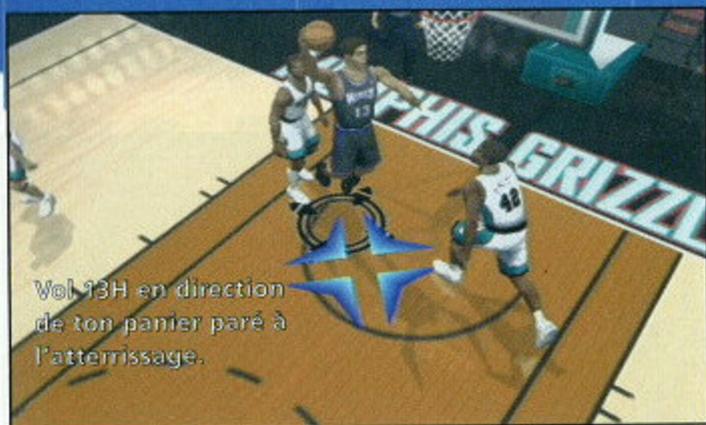
Cette vue isométrique fait partie des cinq disponibles.



Les bons vieux tirs à trois points font aussi partie de la panoplie.

Si l'on s'élançait de trop loin pour faire un smash, c'est un banal tir qui sort.





Vol 13H en direction de ton panier paré à l'atterrissage.



Voici une subtilisation de ballon du plus bel effet



Les contres rapidement menés sont redoutables.



Les détails graphiques des joueurs permettent une bonne identification.

C'est ce qui s'appelle être pris la main dans le panier...



LES REPLAY

À part les replays automatiques consécutifs à une belle action, il est possible d'activer le ralenti à chaque instant pour revenir sur un détail particulier. Et là, c'est magnifique, on est en extase devant l'animation des personnages, la finesse des textures et le respect de la morphologie des stars du basket US. De plus, la caméra est entièrement libre et l'on s'en donne à cœur joie en oubliant presque que le but du jeu est ailleurs...



Encore un qui a cru que c'était facile de smasher dans mon panier.

Test

NBA 2K2

Une défense contournée et un panier de plus pour mon équipe.



Ce passement de jambe a laissé le défenseur dans le vent.

AU MENU

Les menus de NBA 2K2 ont beau comporter une multitude de sous-menus, ils restent tout de même un modèle de clarté. Voici le détail des modes de jeux dont le titre n'est pas forcément implicite.

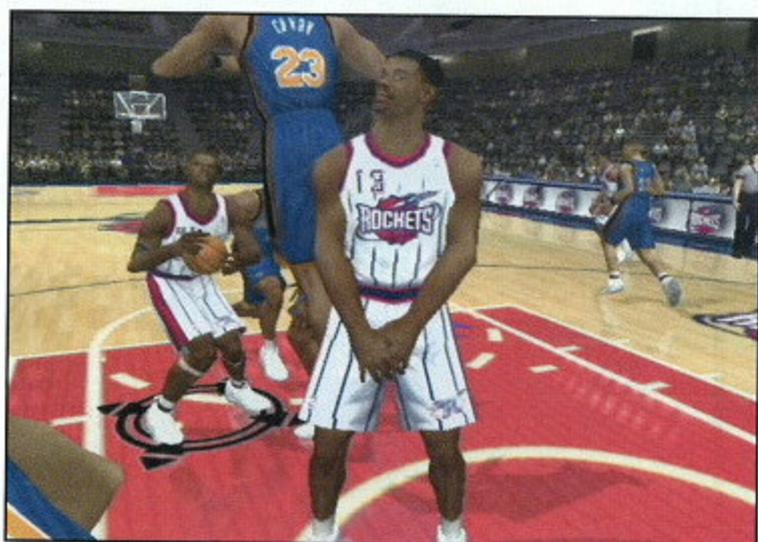
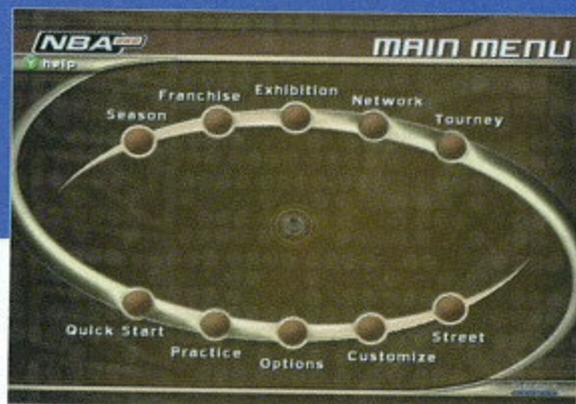
Saison : dans ce mode, deux choix vous sont proposés, saison ou play-off. Dans chaque mode, vous pourrez choisir le nombre de matchs (de 14 à 82 pour la saison et de 1 à 7 par stade de play-off), mais aussi le temps d'un quart temps, et pour le mode saison, si vous voulez imposer ou non une deadline pour vos transactions de joueurs.

Franchise : il s'agit là de

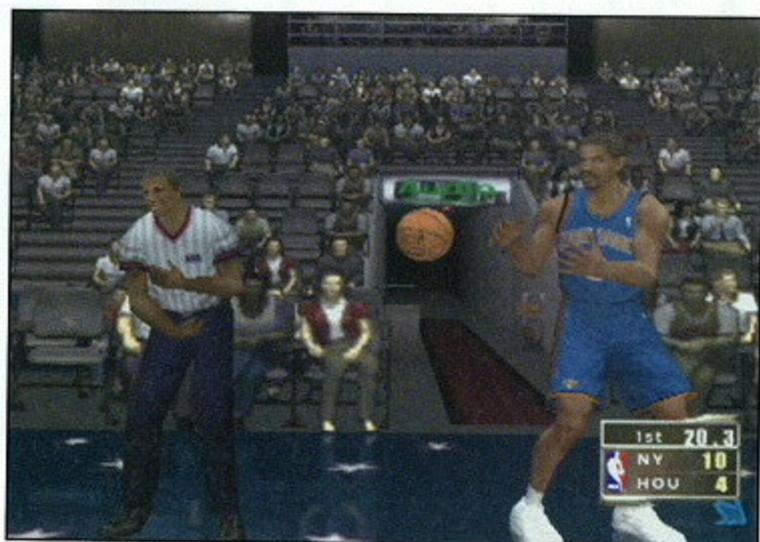
coaching pur et dur, avec calendrier des rencontres, stats, échanges de joueurs, tactiques etc...

Practice : l'entraînement vous offre la possibilité de vous exercer au lancer franc. Mais aussi de vous retrouver avec les cinq majeurs de votre formation sur un terrain pour les essayer au shoot, passes et autres feintes en tous genres.

Customize : Dans ce menu, vous aurez la possibilité de changer l'apparence de vos joueurs, mais aussi de procéder à des transferts. Libre à vous de former la pure équipe qui tue avec tous les boss de la NBA.



En jouant avec la caméra lors des replay on a parfois de drôles de surprises.



Même les arbitres se mettent à faire le show en passant le ballon à l'aveugle.

LES FEINTES

Les commandes du jeu sont très basiques : un bouton pour courir, un pour les passes, un pour le shoot, mais aussi un pour les feintes. Grâce à ce dernier, vous allez pouvoir faire de magnifiques passements de jambes, des dribles endiablés et autres accélérations. Mais ce ne sont pas là les seules feintes disponibles dans le jeu. Si

vous pressez furtivement sur le bouton du shoot, votre joueur fera une feinte de tir qui aura pour conséquence de faire s'élever la défense adverse pour un hypothétique contre. Il ne vous reste plus qu'à attendre tranquillement que vos adversaires retombent pour effectuer un tir qui ne sera pas contré.



Un attaquant bien esseulé par ma défense s'en donne à cœur joie.



Et l'esquive par la droite vous l'a déjà t...



Ce drible va en déstabiliser plus d'un.

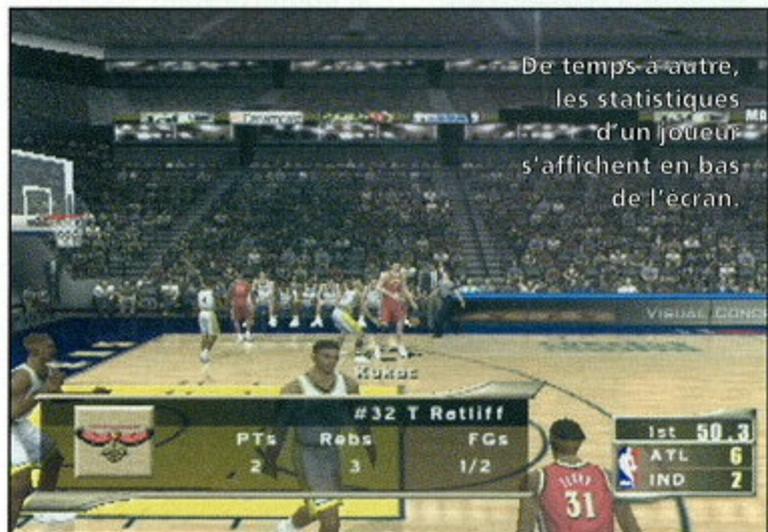


Ce shoot ne semble pas promis à un avenir radieux...

LE DUNK PARFAIT

Pour réaliser le meilleur dunk possible, il faut être en bonne condition physique. Mais ce n'est pas tout ! Il faut aussi être bien placé, ni trop près, ni trop loin du panier. Entraînez-vous donc un petit peu avec vos joueurs préférés en mode practice

pour déterminer la bonne distance pour déclencher le dunk. Pour faire plus de points, vous pouvez aussi faire un dunk juste après une passe. L'effet n'en sera que plus puissant et votre adversaire (s'il est humain) s'en donnera fort impressionné.



De temps à autre, les statistiques d'un joueur s'affichent en bas de l'écran.

Test

Genre
Shoot-them-up

Nombre de joueurs
1 à 2

Jouabilité
5/10

Trop approximative et imprécise, cela rend certaines phases d'action crispantes.

Graphisme
6/10

Les graphismes sont simples mais colorés et agréables.

Son
5/10

Hyper classique, pas de quoi se rouler par terre.

Durée de vie
2/10

On finit le jeu en à peine trente minutes, c'est inadmissible !

CANNON SPIKE

Si vous avez toujours rêvé de voir vos héros de Capcom bouletter à tout va, alors Cannon Spike est pour vous. Robots, zombies et gros boss sont au programme de ce shoot-them-up pas vraiment convaincant.

Landov



te super attaque
met de détruire
s les ennemis qui
approchent de trop
s.



boss est beaucoup plus impressionnant que dangereux.



Arthur est le seul personnage à pouvoir sortir indemne d'un corps à corps.

Cannon Spike fait partie de ces produits Capcom qui sentent fort le recyclage. Après avoir mis ses héros dans un Tétris-like (Pocket Fighter), le géant japonais nous les mâtime maintenant à la sauce shoot-them-up. Ainsi Shiba, Simone, Cammy, Charlie, B.B. Hood, Megaman et Arthur vont jouer de la boulette. Bien sûr, nos héros peuvent toujours s'amuser à donner des coups de tatane, mais au vu du nombre d'ennemis qui apparaissent à l'écran, mieux vaut activer les gros pétards.

Tout l'art de la boulette...

Car le principe du jeu se résume à lancer des boulettes sur tout ce qui bouge et à ramasser les petits items que vos ennemis libèrent avant de disparaître. À la fin de chaque stage, un gros maniaque de la boulette vient vous provoquer en duel. Contre lui, la boulette est interdite, ce boulettor-boss ne fera qu'une bouchée de vous, si vous ne parvenez pas à le détruire avec vos boulettes.

Heureusement, chaque joueur dispose de sa mega-boulette, qui permet en un seul coup de détruire un maximum de boulets qui viendraient gambader dans votre champ de tir.

Si nos personnages de Capcom semblent assez bien maî-



B.B. Hood et Charlie affrontent les zombies de Resident Evil.

triser l'art de la boulette, ils font pâle figure à côté des maîtres-boulets que sont les développeurs du jeu. En effet, si, après les premières minutes de jeu, nous étions enclins à porter un avis favorable sur ce titre, force est de constater que nous avons très vite déchanté. Le jeu, qui se veut initialement à mi-chemin entre deux genres, le shoot-them-up et le beat-them-all, ne parvient pas à profiter de ce qu'aurait pu lui apporter ce mélange de styles. Le premier prend rapidement le pas sur le second et l'on a rapidement l'impression de jouer à un titre hyper-classique où les avions et vaisseaux spatiaux ont été remplacé par des petits personnages.

... et de la bourde

Mais là on les développeurs ont montré leur maîtrise de la boulette, c'est de loin en ce

qui concerne la durée de vie. Probablement interrompus dans leur travail par une furieuse envie de faire une boulette, ils n'ont doté le jeu que de dix petits niveaux. Le pro de la boulette les traversera en une petite demi-heure, et après avoir terminé le jeu dans tous les modes, se sentira, assurément, frustré, ayant toutes les raisons pour tirer à boulets rouges sur les développeurs. L'idée de mettre des personnages de Capcom dans un jeu différent de ceux où on avait l'habitude de les voir était pourtant assez séduisante... Bref, il y a de la boulette, dans l'air !

À deux joueurs, le jeu est tout de suite plus sympa.

Les sous-boss sont toujours accompagnés de nombreux sbires.



Le dernier boss est particulièrement coriace.

Cannon Spike est distrayant, malheureusement, trop court et difficile pour accrocher le joueur.



C'en est fini de ce...

DES COUPS ET DES BOSSSES

Capcom oblige, nos héros vous également pouvoir jouer des pieds et des mains pour botter les méchants-pas-beaux. Chaque personnage peut réaliser des petits combos très simples lorsqu'il se retrouve à combattre au corps à corps. Si cela donne au jeu un aspect beat-them-all, il ne faut pourtant pas se tromper. Vu la quantité de monstres présents à l'écran, on se fait vite encercler et massacrer si l'on veut trop

jouer les Street Fighter. Passé les deux premiers stages, on est obligé de bandonner cette technique de combat pour revenir à la boulette. Dommage !

Entouré par tant de monstres, vous avez peut de chance d'en sortir avec vos petits combos.



La prise en main est facile d'accès. Les déplacements sont parfois un peu lents, sans toutefois que cela pose des difficultés.

La Dreamcast est plutôt bien exploitée. La 3D est propre, joliment texturée et certains personnages sont vraiment splendides.

Des musiques de groupes de hard-rock connus, tels que Megadeth ou encore Dust to Dust. Une très bonne ambiance.

Malgré le mode deux joueurs et les missions du mode chaosmatrix, on reste un peu sur sa faim. Correcte tout de même.

HEAVY METAL GEOMATRIX

ans révolutionner le genre des jeux de combat, Heavy Metal Geomatrix nous confirme tout le savoir-faire d'un célèbre éditeur, à l'origine du premier Street Fighter.

Luk



Les aires de combat sont gigantesques.



Les armes sont très imposantes.



On peut ramasser des objets et pack pour se déplacer plus vite.

En jouant à deux, le fun est toujours au rendez-vous.



On dirait que la tête de l'adversaire a brisé le mur de pierre...



S'il est un studio spécialisé dans les jeux de baston, réputé, à juste titre, dans le monde entier, c'est bien Capcom. Et ça ne date pas d'aujourd'hui ! Aussi serez-vous sans doute heureux d'apprendre qu'avec HMG, Capcom ne nous propose pas une énième suite d'un jeu de combat en 2D, mais, pour changer, de la vraie baston en 3D.

Fidèle à la BD

L'univers de Heavy Metal Geomatrix est tiré de la bande dessinée américaine du même nom. Les deux créateurs du comics, Simon Bisley et Kevin Eastman, ayant, de près ou de loin, participé au développement du jeu, la fidélité du jeu à la BD est flagrante. Dès l'introduction, on plonge dans le même univers futuriste, cybernétique et destroy à la fois ; les personnages arborent, indéniablement, ce look unique, complètement ravagé, que les fans apprécient tant. Le tout sur fond de musiques "metal" parfaitement accordées à l'ambiance graphique : vous reconnaîtrez, dans le thème d'ouverture, *Moto Psycho*, de Megadeth. Au menu principal, on a droit à plusieurs modes de jeu : arcade, versus (deux joueurs) et chaosmatrix. Les deux premiers, plutôt classiques, sont une succession de rounds et de niveaux dans lesquels il faut affronter un ou deux adver-

Heavy Metal Geomatrix ne r
certes pas le genre, mais pr
univers original et une réal
technique digne de la Dream
Un bon jeu de baston.



Dans les missions spéciales du Chaosmatrix, on trouve plein de plates-formes.

saires simultanément. Le chaosmatrix, quant à lui, correspond à des missions spéciales (une trentaine).

Un Spawn amélioré

Capcom a réutilisé le moteur 3D du jeu Spawn, en l'améliorant. Les combattants sont un peu plus simples à contrôler et les angles de vue sont mieux gérés (mais pas toujours parfaits). Douze combattants, répartis par équipes de trois, sont sélectionnables. Lors d'un combat, le joueur

peut ramasser une ou deux armes et un objet, tous sous forme d'icônes réparties aléatoirement sur le terrain de jeu. Il vous est possible de sauter (et même de voler quelques secondes), de frapper au corps à corps, d'actionner votre arme à feu (tir simple ou spécial), et même de déclencher un "dash" pour vous déplacer plus vite pendant quelques secondes. Notez aussi que les combats se déroulent dans des arènes où les joueurs peuvent se cacher derrière des piliers ou même détruire cer-



Des effets visuels très réussis.

tains éléments du décor. Bref, la réalisation technique fait honneur à la Dreamcast, avec de bons graphismes et une excellente ambiance sonore. Deux bémols tout de même. L'intérêt du jeu n'est pas très élevé et le gameplay (en l'occurrence, la maniabilité par rapport aux angles de vue) n'est pas toujours facile à appréhender, principalement lorsqu'on affronte deux adversaires en même temps. Pour le reste, vous devriez tomber sous le charme à coup sûr.



Le spray au menthol, pour vaincre les haleines de bo



Le laser n'est pas très efficace, mais il balaye large.

Une giclée de sang vert, ça nettoiera mon écran.

Les angles de vue sont automatiques. Le joueur peut également cibler les adversaires avec le bouton Y.



Test

HEAVY METAL GEOMATRIX



On peut poser des pièges.



Les personnages sont très fidèles à la BD.



Il vient de se prendre une raclée !

LES ARMES

Les pistolets et autres fusils futuristes du jeu sont très variés et possèdent, pour la plupart, deux fonctions de tir : simple et spécial. D'autres armes permettent de poser des pièges sur le terrain (comme des pylônes électrisés). Toutes les armes, les plus puissantes comme les autres, ont leur utilité. On trouve aussi une sorte

de lance-flammes et un pistolet à gaz soporifique.



L'adversaire se prend 10 000 Volts...

LES PERSONNAGES

Nous sommes dans un monde où tout un chacun subit diverses modifications grâce à la nanotechnologie. Les personnages font donc dans le surhumain, et leur look ravageur n'a rien à envier aux mutations génétiques des créatures rencontrées dans certains survival-horror. Vêtus de cuirs, de chaînes, d'armures improbables, ils ont parfois la peau verte ou violette, les muscles hypertrophiés, la coiffure hirsute. Toute une galerie ! Ceux qui connaissent la BD

retrouveront le 818 Stompers (Hound, Slash et Zeus), le 911 Elite (Sarge, Kassey, et Stab), le 707 Metal Heads (Duke, Di et Lance) et 323 Agents (Phantom, Mayfly et Talbot).



Douze persos sont disponibles.



Une petite grillade-party...



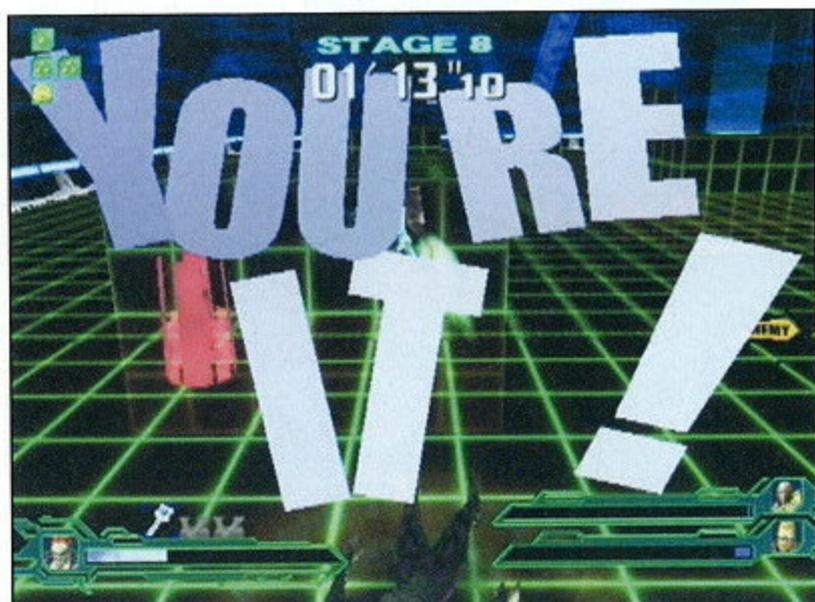
Il faut parfois se cacher derrière des murs pour se protéger.



L'animation du spray s'avère très convaincante.



Le personnage effectue une glissade tout en tirant sur l'adversaire.



Une petite scène délirante.

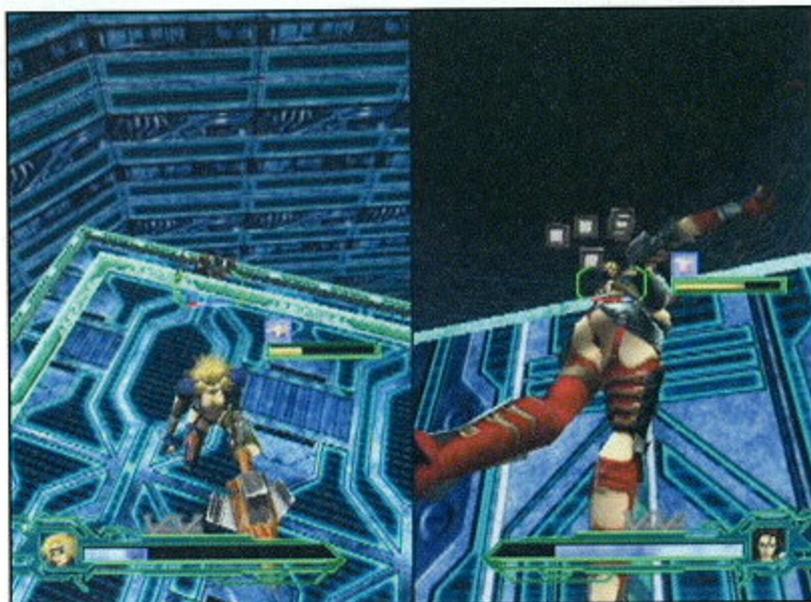
LES ZONES DE COMBAT

Les arènes sont assez grandes pour que l'on puisse faire des poursuites mémorables entre deux joueurs. Dans le feu de l'action, on peut détruire certains éléments du décor, tels que les grands panneaux publicitaires, les piliers, les rochers... Contrairement à d'autres jeux de ce genre, on ne peut pas sortir de la zone de combat. Ce dernier se termine donc lorsque

que l'un des adversaires a plus d'énergie.



L'adversaire vient de remettre sa jauge de vie.



Les combattantes ne craignent pas les courants d'air...



L'ambiance visuelle est vraiment très réussie.

Test

HEAVY METAL GEOMATRIX



Prends ça dans les dents !

Les effets spéciaux des armes et des explosions impressionnent.

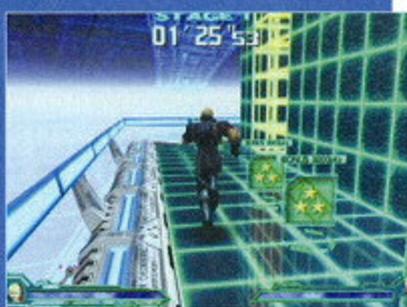


Un lance-roquettes de folie ! Lorsqu'on tire, des flammes jaillissent sur les côtés...

CHAOSMATRIX

Ce mode propose des règles alternatives au mode arcade avec des séries de missions à remplir. Les missions ont différents objectifs précis, comme trouver une clé et vaincre tous les adversaires, et aussi (mais il ne s'agit pas des objectifs principaux), ramasser des bonus de points. Les niveaux ont la particularité de ne pas avoir de vrais décors, mais des environnements "en fil de fer", un peu comme s'il s'agissait de

salles de jeux virtuelles. La difficulté est progressive et dans l'ensemble, ces missions sont plutôt sympas.



Ces missions sont très bien réalisées.



On dirait un décor médiéval issu d'un autre jeu de combat...



Il faut parfois éviter plein de projectiles.



Le mode deux joueurs est bien réalisé, sans plus.



Les personnages ont été élevés au jus de cacao de Mururoa. Pour gonfler leurs muscles, ils têtent des hormones de mammouth.



Mon costume est seyant, mais est-ce qu'il ne me boudine pas un tout petit peu, de dos ?

Le beau blond va délicatement découper son adversaire en fines rondelles.



Mais où se cache le Panda ? J'voudrais bien lui mettre montrer mon nouveau joujou.



Coucou, je t'ai eu...

Je suis en train de me faire laminer la tronche !
Ma jauge d'énergie va en prendre un sacré coup.



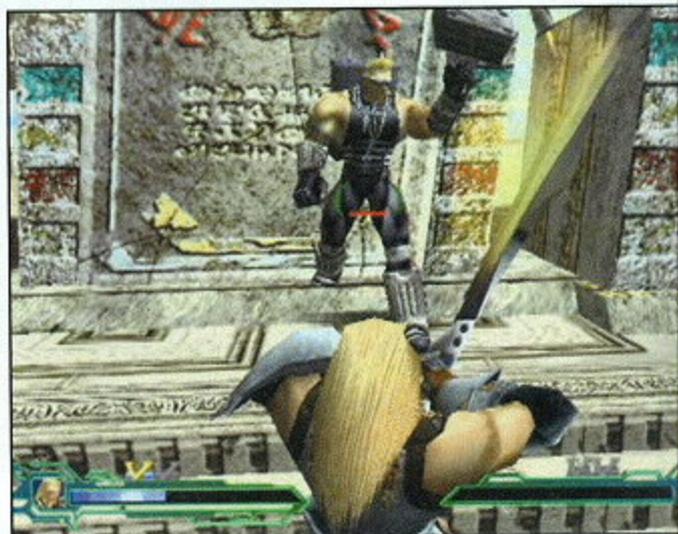
AMBIANCE DÉCHAÎNÉE

Lors des premières parties, les combats sont toujours un peu bourrins ; mais quand on maîtrise les possibilités offertes par le gameplay, on commence à utiliser les différentes tactiques de jeu. Avec de l'expérience, on peut donc jouer en finesse. Même si l'univers du jeu et l'ambiance en général de HMG sont, clairement, ceux d'un jeu de baston bourrin, tout dépend, en réalité, de

vos manières de jouer, surtout de celle de vos adversaires...



On peut lancer plein de missiles en même temps.



EFFETS SPÉCIAUX

Techniquement, Heavy Metal Geomatrix exploite les capacités de la Dreamcast comme il se doit. Il faut dire aussi que Capcom maîtrise bien la console... Visuellement, on remarque que certaines armes dégagent de jolis effets, comme le rayon laser bleu. D'autres armes ont également des effets spéciaux lumineux des plus convaincants, comme ceux des épées, ou les traînées que laissent les missiles dans

les airs. Les explosions sont pas en reste, particulièrement très impressionnantes.



On en a plein les yeux !

Jouable sans plus... Gérer les unités et la base en plein conflit relève parfois du tour de force, en partie à cause des ralentissements.

Graphisme
6/10

La Dreamcast est plutôt bien exploitée, les décors et les unités sont bien modélisés. Mais on remarque également des saccades lorsqu'il y a trop de monde à l'écran.

Son
6/10

L'ambiance sonore ainsi que les musiques sont correctes.

Durée de vie
7/10

De longues heures de jeu, notamment grâce à la possibilité de créer des parties. Il n'y a cependant pas de modes deux joueurs.

CONFLICT ZONE

Classique et novateur à la fois, Conflict Zone, le jeu de stratégie en temps réel issu du monde PC, sort enfin sur Dreamcast. Il comble ainsi une lacune. Mais est-ce un bon jeu ou une simple conversion ?

Luk



Conflict Zone exploite assez bien la Dreamcast visuellement.



Les combats se déroulent en temps réel.



On peut régler la vue en 3D dans les menus et près de ses unités qu'on le voit.



Pour surprendre et vaincre l'ennemi, il faut parfois se faufiler dans un canyon.



Les véhicules sont plutôt bien modélisés.

Controlled units : 35 / 100.
Building completed.
Building completed.

Conflict Zone reprend un principe de jeu bien connu, déjà utilisé dans Command & Conquer, Starcraft, ou encore Age of Empire, tous issus du PC. Sur Dreamcast, il s'agit en quelque sorte d'une première, en tout cas en Europe, car hormis Hundred Swords, qui est un jeu japonais, la console ne possédait pas de vrais jeux de stratégie en temps réel. Conflict Zone arrive donc à point nommé pour combler cette carence.

La guerre, grandeur nature

Le joueur peut participer, dans le mode principal, à deux types de campagne (chacune ayant 16 missions) : d'un côté, l'ICP (l'équivalent des casques bleus, c'est-à-dire les gentils), de l'autre, le GHOST (les terroristes). Le mode replay permet de refaire librement les missions débloquées dans le mode principal ; le mode skirmish, de créer sa propre partie. Une fois dans le jeu, juste après le briefing, vous débutez dans un terrain entièrement en 3D, avec quelques troupes de combat et/ou un centre de commandement, à partir duquel il vous est possible de construire toute une base. Au début du jeu, deux types de construction seulement sont disponibles. En augmentant vos ressources et en vous développant de plus en plus, vous pouvez

Disponibilité
Maintenant

Éditeur
Ubi Soft

Accessoires
VM

Note d'intérêt
Dreamcast Mag

6/1

Ses défauts techniques en font un jeu moyen, malgré l'IA plutôt bonne et l'exploitation de la popularité du genre que ressource et la présence de nombreux ingrédients du genre.

Toutes les petites flèches jaunes correspondent à vos unités.



Une journaliste va prévenir que des unités sont pris pour cible.

La sélection des unités n'est pas toujours évidente.



cependant accéder à un large éventail d'options, que ce soit pour les types de soldats, les véhicules de guerre ou encore les différentes sortes de bâtiments. De ce point de vue, Conflict Zone est assez classique, mais aussi assez complet.

Le rôle des médias

Ce qui, en revanche, est original, c'est que le joueur possède un indicateur de popularité. C'est une des ressources qui permettent de développer sa base. Cet indicateur est directement fonction de l'image donnée par son camp dans les médias. Les combats sont filmés ; il s'avère même possible de créer puis d'envoyer un caméraman au champ de bataille. Si vous jouez avec l'ICP, vous aurez intérêt à aider

les civils, et, a contrario, si vous jouez avec le GHOST, il faut tout faire pour éliminer les civils ou les placer dans des camps de prisonniers. Selon votre niveau de popularité, vous avez accès à plus ou moins d'options. L'autre particularité du jeu concerne l'intelligence artificielle, d'un nouveau type, étudiée à l'origine dans d'autres domaines que le jeu, mais utilisée pour la première fois dans Conflict Zone (voir encadré).

Début des hostilités

En ce qui concerne la réalisation, CZ exploite bien la Dreamcast pour la partie graphique. La 3D est propre et les modélisations sont plutôt sympas, mais il arrive que l'animation ralentisse et soit sac-

cadée, surtout lorsqu'il y a beaucoup de soldats et de véhicules à l'écran. Pour ne rien améliorer, le jeu n'est pas jouable à la souris ni au clavier, et même si la prise en main au pad est correcte, il s'avère difficile de bien contrôler toutes ses unités dans le feu de l'action. De plus, on remarque parfois un léger temps de retard lors des actions du joueur... Notez enfin qu'il n'y a ni mode deux joueurs ni compatibilité on-line.

Conflict Zone est, au final, un jeu de stratégie tout de même assez intéressant, surtout si vous aimez le genre. Mais ses imperfections techniques risquent de décevoir.



On peut détecter l'ennemi à des radars fixes ou mobiles.

INTELLIGENCE AMÉLIORÉE

Les concepteurs français de chez MASA (mathématiques appliquées) ont testé ici, et pour la première fois dans un jeu, leur technologie DirectIA. Les "comportements" de la machine, censée être plus ou moins autonome dans certaines situations (tout en s'adaptant au joueur et même en le copiant), sont plutôt surprenants. Par exemple, vos troupes sont parfois capables de se replier d'elles-mêmes lorsque cela est nécessaire, et l'ennemi pourra vous surprendre là où vous l'attendez le moins. Sans atteindre des sommets d'in-

géniosité (on remarque quelques défaillances dans l'IA), il faut bien avouer que les techniques à adopter face à l'ennemi sur console ne sont pas toutes les plus faciles.



Les ennemis se mettent parfois à couvert entre des maisons.



Test CONFLICT ZONE

GESTION DES RESSOURCES

Pour développer votre base, il vous faut des ressources. Ici, c'est l'argent. Cette ressource augmente tout le temps d'elle-même, vous n'avez guère besoin de vous en préoccuper, contrairement à d'autres jeux où il faut, par exemple, extraire du minerai, couper du bois ou trouver de l'or tout le long du jeu. Mais la nouveauté concerne la gestion des civils. Votre attitude envers eux, reflétée par les médias, est primordiale. Selon le camp que vous avez choisi, il faut les aider (par exemple, en les plaçant dans des camps de réfugiés en les transportant par hélicoptère) ou les éliminer. En augmentant votre popularité, vous pouvez accéder à des options plus avancées.



Vous devez ramener des civils dans votre camp.



On peut voir les traces laissées par les chenilles des tanks.

Le nombre de chars à l'écran est très élevé. La contrepartie : des ralentissements !



On ne doit pas être très loin de Kuwait City...



Les troupes attendent patiemment l'ennemi.



Les décors ne sont pas très variés.

LES BÂTIMENTS

Certaines constructions sont plus importantes que d'autres. Elles sont aussi nombreuses que les véhicules ou les soldats. On peut, entre autres, construire un centre de logistique, un hôpital, un centre de réfugiés, une fabrique de véhicules, un aéroport, un abri nucléaire ou encore de faux centres de commandement pour tromper l'ennemi. Tout cela a un coût et il faut savoir gérer son argent en fonction de chaque bataille. En clair, il vaut mieux être réactif et

savoir quel type de bâtiments construire à un moment. En fonction de la situation du conflit, ils sont donc plus utiles que d'autres.



Une vue de la base de haute altitude.



Construire un abri nucléaire n'est jamais très rassurant.



Un de vos hélicoptères cherche des civils.



Certains passages du jeu sont vraiment splendides.



Sélectionner les constructions ne pose aucune difficulté.



Les actions possibles au moyen des boutons sont inscrites à l'écran. C'est plutôt bien pensé.

On dirait un remake de la guerre du Golfe !

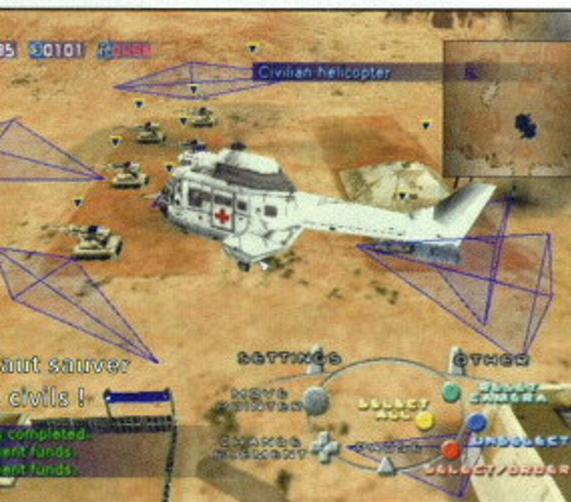
Test CONFLICT ZONE

SOLDATS ET VÉHICULES

Si vous avez un niveau de ressources élevé, vous pouvez produire une armée des plus diversifiées : médecins, espions, commandos, démineurs, mécaniciens, grenadiers, marines, experts en bazookas... En ce qui concerne les engins, vous trouverez de quoi aller sur terre, sur mer ou dans les airs, depuis la Jeep de reconnaissance jusqu'au sous-marin, en passant par l'avion de chasse, le tank ou le bombardier. Les avions sont parfois très utiles pour surprendre l'adversaire (sauf, bien sûr, s'il possède une solide défense aérienne).



Les soldats, même en plan rapproché, sont reconnaissables.



Les hélicos sont prêts à partir au combat ou à aider des civils.



Les unités sont prêtes à défendre le camp.



Des explosions, des effets de fumée et des traînées lors du lancement des missiles... Mais ces effets sont peu convaincants.



Une belle machine de guerre !

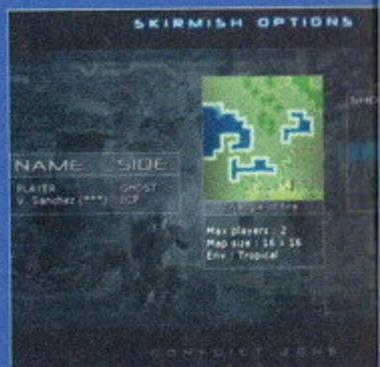
Ces avions de chasse bombardent ma base militaire.



CRÉATION D'UNE PARTIE

Comme dans beaucoup de jeux de stratégie, le joueur peut créer une partie en choisissant un environnement et en sélectionnant des options pour affronter la console. C'est le cas dans le mode skirmish. Une vingtaine de cartes de jeu sont disponibles (neige, désert, montagne, etc.). Notez qu'il n'est pas possible à un second joueur de rejoindre la partie et que les options paramétrables sont peu nombreuses. Il n'y a donc aucune surprise particulière dans ce mode,

mais il a le mérite d'être disponible et ainsi d'augmenter la durée de vie du jeu.



Ce mode propose peu de réglages. C'est dommage.



La base se fait attaquer... Pour se protéger, il faut construire des tourelles de protection.



Les chars s'approchent d'un puits de pétrol.

Cette base fourmille de soldats, tous prêts à l'attaque.



CAMÉRA LIBRE

Lors des combats, le nombre d'unités à l'écran est assez impressionnant – c'est sans doute pour cela, d'ailleurs, que le jeu ralentit... Cependant, il vous est toujours possible, plus ou moins facilement en fonction de la vitesse de l'animation, de placer la caméra comme bon vous semble. Qu'elle soit très éloignée en vue du dessus, ou au cœur de l'action avec vos soldats, vous pouvez toujours la placer à votre convenance. La sensation de liberté qui en découle est plutôt sympathique.

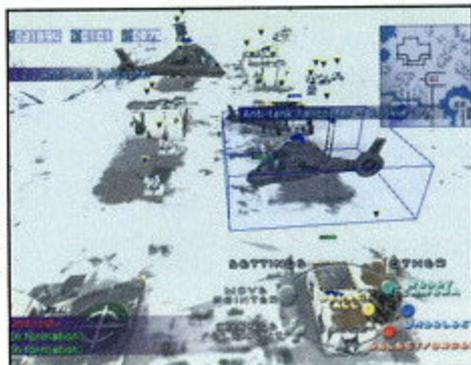


On fait pivoter la caméra aisément par exemple, autour de ce village.



On peut zoomer au plus proche des soldats, pour être ainsi à leur côté.

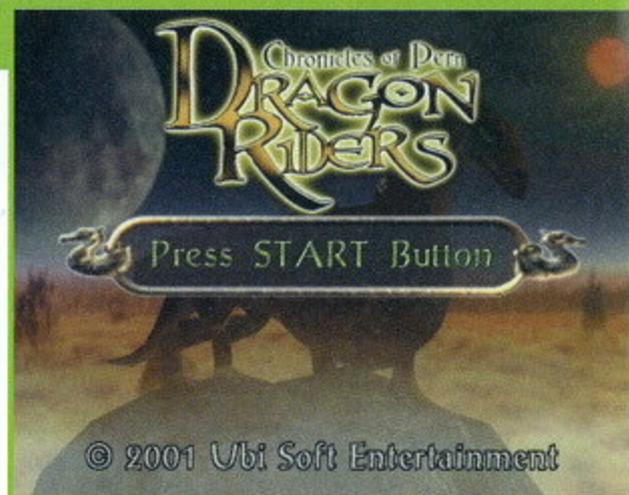
Cet hélicoptère est spécialisé dans la destruction de tank.



Chronicles of Pern : Dragon Riders

Sur ce dernier numéro du Dreamcast Magazine, nous vous offrons la solution de Dragon Riders. Ce jeu d'aventure aux quêtes innombrables et aux énigmes incessantes mérite que l'on se penche dessus, ce qui vous permettra de jouer en toute tranquillité. Mais prenez garde : le jeu n'est pas linéaire, c'est-à-dire que l'on peut faire les quêtes dans l'ordre que l'on veut. Malheureusement, cela veut dire, aussi, que vous ne pourrez pas suivre la solution si vous la prenez en cours, mais à la lettre, du début à la fin. Bon courage !

Cheub



LES COMBATS

Le système de combat de Dragon Riders est assez particulier. En effet, dès que vous approchez d'un ennemi, une icône représentant des épées entrecroisées apparaît en haut de l'écran (à côté de l'icône de combat). À ce moment, l'ennemi peut s'approcher de vous pour le frapper. Si l'on ne réagit pas, on meurt...

Pour pouvoir frapper l'ennemi, il faut entrer dans le mode combat. Le mode combat s'enclenche en appuyant sur le bouton **A** lorsque l'icône de combat apparaît.

Il faut maintenir le bouton **A** enfoncé, sinon le héros repasse en mode normal. En mode combat, le héros utilise l'arme dont on l'a équipé : les poings, le couteau ou l'épée. Ses actions sont assez limitées (et s'effectuent avec la croix directionnelle) : il se déplace à droite ou à gauche pour tourner autour de l'adversaire, il va en avant pour donner un coup, ou en arrière pour se mettre en garde. La grande difficulté, c'est que l'on ne peut ni avancer, ni reculer ! Donc si l'ennemi

est trop loin, on ne peut pas le toucher. Dans ce cas, il faut relâcher le bouton **A** pour sortir du mode combat, s'approcher de l'ennemi, puis appuyer à nouveau sur **A** pour enclencher le mode combat. Le gros problème, c'est que, lorsqu'il entre (ou sort) du mode combat, le héros reste immobile quelques instants, pendant lesquels, il peut se faire frapper...

Si vous ajoutez à cela des angles de caméra peu évidents pour suivre l'action, et vous comprendrez pourquoi



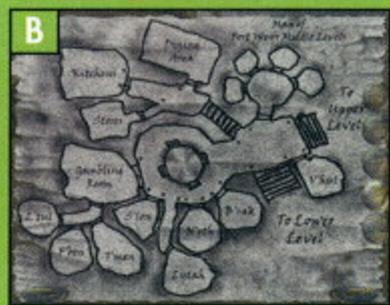
les combats sont difficiles... Un seul conseil : sauvegardez avant chaque combat, et rechargez la partie si vous perdez trop de vie. Et puis, après chaque combat, refaites une sauvegarde, ça vous évitera de combattre le même ennemi dix fois de suite...

UTILISER LES PLANS

On trouve, dans le jeu, plusieurs plans, qui sont, malheureusement, en anglais. Plus triste encore, certaines d'entre elles sont plutôt illisibles, et, en conséquence, plutôt inutiles... Les seuls plans vraiment utilisés sont ceux du Fort de Weyr.

Nous y faisons donc référence, en reprenant le nom des salles tels qu'ils sont inscrits sur le plan. Ainsi, si vous ne connaissez pas l'anglais, vous ne serez pas perdu. Par exemple, nous vous dirons d'aller "aux Kitchens", et non pas "aux cuisines". Il vous

suffira alors de regarder le plan et de vous rendre à la salle portant le nom de Kitchens (**B**). Pour rendre les choses encore plus simples, les noms des lieux qui font référence aux plans ont été soulignés et mis en caractères italiques : *Kitchens*.



Premiers pas

Vous vous réveillez dans les niveaux supérieurs du Weyr. Zenth, votre dragon, vous contactera par télépathie. Après cette petite discussion, vous aurez deux quêtes... La première consistera à trouver une Dame pour le Dragon d'Or. Cette mission est, en fait, le but final du jeu, et vous devrez vivre bien des aventures avant de la réaliser. La seconde quête est d'un autre ordre : Zenth vous demande de lui faire un brin de toilette ! Approchez-vous du feu et examinez les étagères sur le mur de droite (1). Vous y trou-

verez de l'huile. À ce moment, Zenth vous propose de vous apprendre à utiliser les objets. Si vous ne connaissez pas le jeu, il est conseillé d'accepter son aide. Allez ensuite en bas à droite de la chambre et vous trouverez un passage menant à la salle de bain. Entrez et ramassez la brosse qui se trouve par terre. Revenez dans la chambre et prenez le passage tout en haut pour rejoindre Zenth. Approchez-vous de sa tête et utilisez la bouteille d'huile. Utilisez ensuite la brosse, et vous commencerez à net-

toyer Zenth. Pendant ce temps, Zenth vous parlera et vous dira que S'bor veut vous voir. Après cette petite scène, retournez dans votre chambre et prenez le papier qui se trouve sur la table. Prenez maintenant le passage qui se trouve dans le mur de gauche, derrière la table. Après la petite discussion, ramassez le papier qui se trouve par terre (2). C'est une note de S'bor qui vous demande de réunir les membres de l'escadrille Alpha. Avancez dans le passage et entrez dans la grande salle.



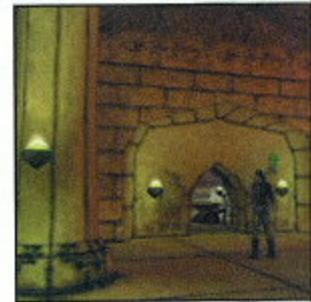
Trouver le journal

Traversez la salle en longeant le mur de droite et entrez dans la pièce dans laquelle vous voyez un grand bureau. Entrez et discutez avec Lockenn (c'est l'homme qui ramasse les livres) (3). Il vous dira qu'il cherche son journal, puis il vous proposera une carte du Weyr. Acceptez. Si vous examinez cette carte, vous verrez une description du Weyr. La carte n'indique pas votre position, et le nom des salles est en anglais. Pour vous simplifier les choses, nous vous indiquerons le

nom des salles tels qu'ils sont écrits sur cette carte. Pour l'instant, vous vous trouvez dans la *Library*. Revenez une salle en arrière, dans la *Meeting Room*, et descendez les escaliers menant au *Middle Level*. Regardez la carte : vous êtes devant l'escalier menant au *Upper Level*. Rendez-vous à la chambre de *Lytah*, la troisième grotte sur votre gauche. Parlez avec *Lytah* et elle vous donnera le journal de *Lockenn*. Prenez-le, puis retournez à la *Library* pour donner le journal à *Lockenn* (vous



aurez une petite discussion lorsque vous quitterez *Lytah*). Parlez à *Lockenn*, il vous dira qu'il n'a plus besoin de son journal et vous le rendra. Toutes les actions importantes que vous ferez et toutes les informations que vous récol-



terez seront inscrites dedans. Avant, il vous faut aussi apprendre à écrire ! Retournez au *Level*, puis prenez l'escalier sur votre gauche menant aux *Levels*, et rendez-vous dans la *Writing Room* (4).

Apprendre à écrire

Parlez à *Kevan*, le scribe. Ce dernier vous apprendra à écrire, vous donnera un stylet à encre, et vous dira comment utiliser le journal. Votre journal sera alors mis à jour, et Zenth vous parlera des compétences. Ensuite, sortez de la *Scribing Room* et rendez-vous dans la pièce en face, *Dorn's Workshop*. Parlez à *Dorn*, et vous recevrez votre équipement de vol. Sortez de cette salle et allez au *Middle Level*. Entrez dans les grottes sur votre droite (elles n'ont pas de nom sur la carte), et vous trouverez *Gillian* en pleurs. Elle vous

dira que son fils, *Jim*, a disparu. Acceptez de l'aider, puis allez dans la chambre de *V'hul*. Parlez avec ce dernier, et il vous demandera de remettre une ballade à *F'ben*. Acceptez, puis sortez de sa chambre. Allez dans la pièce centrale du *Middle Level* et parlez à la femme qui fabrique une tapisserie (5). C'est *Emmara*. Elle vous dira qu'elle a besoin d'informations venant d'un homme de confiance. Après cela, rendez-vous dans la chambre de *N'eth*. Parlez à ce dernier, et il vous dira qu'il ne peut se rendre à la réunion : il

a insulté et menacé quelqu'un lorsqu'il était saoul, et il a oublié de qui il s'agit. Maintenant, il n'ose sortir de peur de représailles... Acceptez de l'aider, puis allez dans la chambre de *S'lon*. Ce dernier acceptera de se rendre à la réunion. Allez dans la *Gambling Room*. Vous y verrez *T'men* et *B'rak* jouer aux dés. Parlez avec eux, puis placez-vous entre les deux tables. Vous devez essayer d'attraper les dés lorsqu'ils sont sur la table. Pour ce faire, appuyez sur le bouton **A** lorsque l'icône en haut de l'écran indique une main (6).



Les cuisines

men et B'rak se rendent alors à la réunion. Allez dans la chambre de E'ben et discutez avec ce dernier. Après une petite discussion, vous lui donnez la ballade de V'hul. Sortez de la *Gambling Room* et prenez l'escalier à gauche de celui qui mène à l'*Upper Level* pour vous rendre aux *Stores* (7). Lorsque vous aurez grimpé les escaliers, vous ouvrez la porte des cuisines s'ouvrant. Allez donc aux *Stores* et parlez à Kendrick. Il vous dira qu'il manquait du minerai dans sa der-

nière livraison. Allez dans la *Dining Area* et parlez à Horlas. Il vous dira que Tom est de mauvaise humeur car il s'est fait agresser, puis il vous donnera une jarre vide. Sortez et allez dans les *Kitchens*. Parlez à Rowarth qui se trouve devant la porte. Il vous demandera d'aller voir Tom. Entrez dans les *Kitchens* et parlez à Tom. Il vous dira que N'eth l'a agressé. Vous lui présenterez des excuses, et tout rentrera dans l'ordre. Allez parler à Roma qui se trouve dans la même



salle. Il vous demandera de l'aider à cuisiner un festin pour un dragon. Acceptez. Enfin, parlez à Urik. Demandez-lui un remède (8), puis quelque chose à manger (prenez ce que vous voulez). Buvez le remède, puis sortez des *Kitchens* et descendez les escaliers pour



retourner dans le *Middle Level*. Allez voir N'eth dans sa chambre pour lui dire que Tom lui pardonne. N'eth vous remerciera. Il voudra alors s'excuser en personne, et il vous dira en partant que Ramalla peut devenir une Dame de Weyr.

Le couteau

Allez parler à Emmara, la femme près de la tapisserie. Maintenant que votre réputation a augmenté, elle vous écoutera. Retournez maintenant aux *Stores* et parlez à Kendrick de sa fille Ramalla : il sera ravi de la nouvelle. Allez au *Middle Level*, puis grimpez l'escalier menant au *Upper Level*. Dirigez-vous vers la chambre de K'tan. Vous croiserez Fin en chemin : parlez-lui, puis entrez dans la chambre de K'tan. Vous le verrez laver son dragon. Discutez avec K'tan, et vous donnera un couteau et il

vous proposera de vous apprendre à l'utiliser. Acceptez, et suivez ses instructions. A la fin de cet entraînement, vous apprendrez la compétence de combat au couteau. Acceptez enfin son petit duel (9) pour gagner quelques points de force. Allez dans la chambre de

V'kai et parlez à ce dernier. Allez ensuite faire un tour dans la *Library* et fouillez les étagères pour trouver des parchemins. Lisez-les tous : vous en trouverez sur les plantes, les animaux, les maîtres, Weyr de Fort, les dragons, l'histoire de Pern... Parmi tous ces

parchemins, vous devez, en particulier, en lire deux : le premier, intitulé "La Naissance des Reines", se trouve dans les étagères juste à gauche lorsque vous pénétrez dans la *Library*. Le second, "Gannel", se trouve dans les étagères juste à gauche de la porte menant à la *Reading Room* (10). Après cela, essayez d'entrer dans la *Reading Room*, dont l'entrée vous sera refusée.

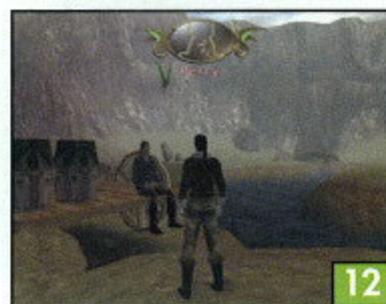


L'arbalète

Sortez de la *Library*, et parlez à un des chevaliers-dragons. Vous apprendrez que L'tul est absent, et qu'il est parti à la recherche de Tom. Allez dans les *Lower Levels* : vous verrez les portes menant au *Weyr Bowl* s'ouvrir : franchissez-les. Vous voilà à l'extérieur. Avancez en longeant le mur de droite et vous verrez J'cob. Parlez-lui, puis traversez le pont juste derrière lui. Avancez et vous trouverez Helan près de l'eau. Parlez-lui, et elle vous apprend que Tom est parti dans les sombres

cavernes. Elle vous dit d'aller voir Jax pour en savoir plus. Allez parler à Jax qui se cache derrière un gros rocher près du pont que vous avez franchi (11). Il vous propose une carte des tunnels : prenez-la. Allez ensuite près de la grande porte qui se trouve non loin et parlez à Jillian. Il vous dit d'abord que sa fille collectionne les scarabées, puis il vous demande de lui en apporter six. De plus, il vous donne une arbalète qui vous permettra d'assommer ces insectes. Après, continuez votre

progression en longeant le mur. Vous trouvez Perry assis sur un chariot (12). Parlez-lui pour en savoir plus sur les livraisons de minerai. Ensuite, avancez et traversez le pont pour atteindre une petite maison. Faites-en le tour pour trouver la porte, et entrez. À l'intérieur, vous trouvez Ramalla. Parlez avec elle pour lui apprendre qu'elle est une candidate au titre de Dame de Weyr. Sortez de la maison, traversez le pont menant au moulin et faites-en le tour pour trouver le meunier.



Allez à Fort de Fort

Vous êtes dans votre chambre. Vous devez maintenant rejoindre Fort de Fort. Pour commencer, éteignez le feu, puis placez l'œuf de lézard de feu dans le sable. Il y aura, et un lézard bleu se posera sur le perchoir à côté. Vous pouvez l'emmener avec vous si vous le souhaitez. Sortez de votre chambre et allez au *Meeting Room*. V'hul vous donne un message à remettre à Lamrat. Descendez au *Middle Level* et parlez à Jim qui se trouve près de vous. Ensuite, allez voir Lamrat près de la tapisserie. Dites-lui que les serpents-tunnel vivent

dans les cavernes. Ensuite, prenez l'escalier qui mène aux *Kitchens*. Là, parlez à J'cob, puis à Tom (il vous donnera une lettre). Parlez à Roma et donnez-lui l'œuf de serpent-tunnel. Après, allez aux *Stores* et parlez à Kendrick. Il vous parle d'un scarabée qui se promène dans la salle. Trouvez le scarabée, assommez-le avec votre arbalète et ramassez-le. Puis, trouvez Jax qui se promène dans les environs. Parlez-lui, et il vous dira que Roma a besoin de lin. Quittez cet étage pour aller aux *Lower Levels*, puis sortez dans le *Weyr*



Bowl. Dès que vous y pénétrez, longez le mur sur votre droite et suivez le chemin qui monte (19). Poussez le rocher qui se trouve en haut et entrez dans le passage ainsi dégagé pour prendre un artefact et des flèches. Descendez le chemin, et allez auprès de Jillan pour lui donner le scarabée. En



chemin, vous croiserez peut-être Helan qui vous parlera. Maintenant, vous êtes prêt à vous rendre à Fort de Fort. Trouvez K'tan qui vous attend dans le *Weyr Bowl*, près de son dragon (20). Il vous apprendra à utiliser Zenth pour voyager. Appelez Zenth, et allez à Fort de Fort (*Fort Hold* sur la carte).

Fort de Fort

À votre arrivée, K'tan vous quitte. Vous voilà à Fort de Fort, un nouvel endroit à explorer ! Pour commencer, allez tout droit. Approchez-vous de l'homme à la chemise blanche qui garde une porte (21). Parlez à Lamrat : remettez-lui le message de V'hul, et il vous demandera d'arrêter un voleur qui opère dans les environs. Faites demi-tour et approchez-vous de la sortie. Un chariot brisé en bloque l'accès. Parlez à Faran, l'homme qui répare le chariot et acceptez de l'aider. Après

cela, parlez à Keela, la jeune fille qui joue près du chariot (et qui se fait chasser par Faran). Acceptez de lui laisser toucher Zenth, et elle vous donne des bonbons. Maintenant, approchez-vous du stand juste à droite du chariot et parlez au commerçant qui s'y trouve. Vous aurez affaire soit à Parlan, soit à Archen. Ces deux vendeurs vous proposent chacun des vêtements (des bottes et des habits). Acceptez. Quand vous recevez un vêtement, attendez quelques secondes que l'autre



vendeur arrive pour obtenir un autre vêtement. Une fois que vous aurez les chaussures et les habits, allez près du stand à gauche du chariot. Vous y trouvez Skarn, qui vous demande de donner une tapisserie à Salyn. Acceptez, puis continuez votre chemin (vous passez devant



un stand vide), jusqu'à trouver le stand de Borl. Ce dernier offre des boissons : buvez donc un coup. Puis, parlez à Taolousien, l'homme assis sur le banc à gauche du stand, puis à Malorien (22), qui est assis sur un banc voisin. Ce dernier vous donne une carte des anciennes cavernes.



Le tournoi de tir à l'arbalète

Allez au stand suivant, où Arrie vend des tourtes. Elle vous dit qu'un voleur rôde dans les parages, et qu'il lui a dérobé quelques objets. Après, allez au stand suivant, celui de Derna. Demandez-lui la toupie, puis le bracelet. Enfin, allez parler à Joliad, le potier (23). Maintenant, prenez le passage qui se trouve entre les stands d'Arrie et de Derna. Vous arrivez dans une cour avec une fontaine. Allez parler à Harat, l'homme qui se trouve près des animaux, sur votre gauche. Il vous dira qu'il échange un petit ser-

pent-tunnel contre l'une de ses bêtes. Allez ensuite près de la carriole, et parlez à Manwor qui vous dira qu'un de ses hommes est malade. Restez près de Manwor et examinez le sol. Attendez, et vous verrez un scarabée se promener dans le coin : capturez-le (24). Approchez-vous maintenant de la fontaine et parlez à Skjald, qui joue de la harpe sur un banc. Conseillez-lui d'aller jouer sur la grande place. Près du banc où se trouvait Skjald, vous voyez Daize (entourée de ses parents). Parlez-lui : elle vous

apprend qu'elle a perdu son jouet. Allez ensuite voir le groupe de personnes à gauche des portes. Vous y trouvez Stephe, qui cherche des poils de lama. Pour finir, allez parler à Neelet, près d'un stand de tir. Il vous apprend que le tournoi de tir à l'arbalète est réservé aux civils. Mettez les vêtements de civil qu'on vous avait offerts, puis parlez à nouveau à Neelet, et inscrivez-vous pour le tournoi de tir à l'arbalète. Le but du jeu est d'atteindre le cœur de la cible. Lorsque vous aurez réussi, vous gagnerez un mark.

Le voleur

Retournez sur la grande place. Vous verrez Skjald en grande discussion avec Joliad. Ne bougez pas, et un voleur viendra vous prendre votre couteau. Rattrapez-le (il s'appelle Natty). Après une petite discussion, il vous rend votre couteau, et il vous donne une carte des lieux. Il vous apprend aussi à marcher sans bruit. Écoutez bien ses conseils, puis entraînez-vous, et atteignez les marches en marchant furtivement. Après, allez parler à Skjald, qui joue de la harpe sur un

banc près du stand du potier. Ramassez la roue du tour du potier, puis allez voir Arrie (la vendeuse de tourte). Pour vous remercier d'avoir arrêté le voleur, elle vous offre la carte. Allez parler à Faran, l'homme qui répare son chariot. Il vous dira que la roue du potier peut être utile, mais qu'il faut un forgeron pour la fixer au chariot. Allez enfin parler à Joliad, le potier. Après cela, allez derrière les caisses (là où vous avez arrêté le voleur). Déplacez-vous silencieu-

sement (25), et entrez dans la porte gardée par Lamrat (attendez que ce dernier s'éloigne pour avancer). Vous arrivez dans le couloir du hall de Fort de Fort. Avancez entre les piliers pour arriver dans le hall proprement dit. Allez tout de suite à droite, et avancez en longeant le mur de droite. Vous croisez deux hommes qui se disputent, puis vous atteignez Larin qui se trouve près d'une statue. Parlez avec lui. Il vous demande de l'aider à découvrir les statues du hall (26).



Le hall principal

Commencez par faire le tour du hall, en sélectionnant toutes les statues couvertes d'un drap pour les découvrir (il y en a cinq) (27). Lorsque vous en aurez fini, retournez voir Larin qui vous donnera un mark. Allez maintenant au centre du hall pour trouver Tolwin qui cloue des planches. Parlez-lui, et il s'en ira, en laissant derrière lui un sac, que vous ramassez. Faites le tour de l'estrade pour trouver Janeth. Discutez avec ce dernier, et il vous dit qu'il n'a plus de clous. Parlez-lui à nou-

veau pour lui donner le sac de clous, et vous recevrez un mark. Retournez à l'endroit où se trouvait Tolwin, et dirigez-vous vers la seconde estrade. Approchez-vous des caisses à gauche de l'estrade et parlez à Tregard. Faites le tour de l'estrade. Près de la porte menant aux cuisines, Ralliss balaye le sol. Allez lui parler. Elle vous propose une clé en bronze : acceptez-la. Ensuite, déplacez les trois caisses qui bloquent la porte des cuisines, puis parlez à Tregard. Il vous remercie en vous

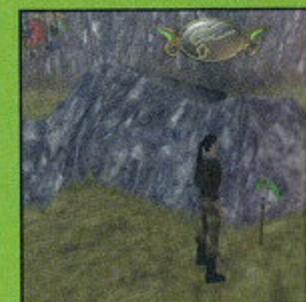
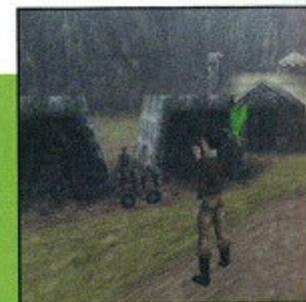
donnant un mark. Retournez devant la porte menant aux cuisines, et vous remarquerez une tuquette par terre (à l'endroit où se trouvaient les caisses). Ramassez-la (28), puis entrez dans les cuisines. Avancez, et vous croisez Jak. Parlez-lui pour lui donner la lettre de Tom. Maintenant, revenez dans le hall, puis allez dans la grande place pour sortir, vous croisez Larin qui vous demande de l'aider à guérir une maladie se répand dans le hall. Acceptez, puis sortez.

L'Atelier des forgerons

Allez parler à Derna (la femme qui vous a donné la toupie). Achetez le bracelet de mine pour trois marks. Après, rendez-vous sur la place avec la fontaine, et parlez à Daize (la jeune fille) pour lui rendre son jouet. Vous recevez une gravure sur bois en échange. Revenez sur la grande place, et appelez Zenth pour vous transporter au *Mastersmith Hall*. Arrivé là, avancez et traversez le pont de pierre. Deux hommes sont assis dans un chariot : allez leur parler (29). L'un, Nisan, remarque votre

bracelet de mineur, et vous propose d'apprendre à miner. Acceptez ; il vous dit qu'il vous faut trouver une pioche. Maintenant, repérez le moulin et parlez à l'homme qui se trouve à côté. Ensuite, approchez-vous du grand bâtiment et discutez avec Guy, l'homme qui se trouve près des rochers. Il vous dit qu'il a perdu sa pioche. Promenez-vous entre les rochers pour la trouver (30), et donnez-la à Guy. Pour vous remercier, il vous donne une épée. Après cela, entrez dans le

grand bâtiment qui se trouve non loin. Parlez à Govan, puis à Forn. Donnez à Forn les deux artefacts que vous avez trouvés (il faut lui parler plusieurs fois), et il augmentera la puissance de votre couteau. Continuez à avancer dans la forge, et parlez à Klor qui démontera et réparera la roue du potier pour vous. Sortez du bâtiment et retournez auprès de Nisan. Fouillez le chariot pour trouver une pioche. Vous n'avez plus qu'à appeler Zenth, et à retourner à Fort de Weyr.





Le petit serpent-tunnel

Allez voir Jillan, et donnez-lui le scarabée que vous avez capturé. Ramassez aussi les flèches qui se trouvent près de Jillan, si vous ne l'avez pas déjà fait. Ensuite, entrez dans les cavernes sombres (par l'entrée où vous aviez cassé les planches). Avancez, et vous verrez dans le mur de droite le passage que vous aviez brisé pour atteindre le pont. N'entrez pas, mais examinez le mur de gauche pour y trouver une faille (31). Équipez-vous de la pioche et utilisez-la sur le mur pour faire apparaître un passage.

Entrez et ramassez la potion médicinale qui se cachait derrière. Sortez des cavernes et entrez dans les *Lower Levels* du fort. Dès que vous y êtes, grimpez les escaliers devant vous, puis allez à gauche pour entrer dans les cavernes (à l'endroit où vous aviez retrouvé Jim). Vous trouverez Gethen près de la porte en métal. Franchissez la porte, et avancez un peu pour trouver une fissure dans le couloir. Brisez le mur avec la pioche et ramassez l'œuf de serpent-tunnel qui se trouve der-

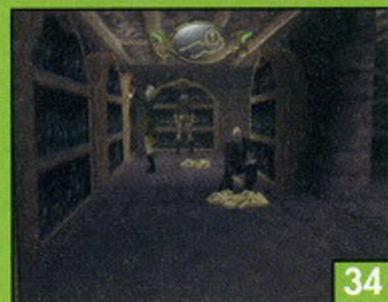
rière. Retournez dans les *Lower Levels*, puis grimpez au *Middle Level*. Parlez à Jim qui se trouve dans le coin (32), et échangez-lui les bonbons et la toupie contre un petit serpent-tunnel. Maintenant, retournez dans les *Lower Levels*, allez dans le *Weyr Bowl* et appelez Zenth pour vous rendre à *Fort Hold*. Là, allez près de la charrette et parlez à Faran pour lui donner un crochet à roue, puis dirigez-vous vers le stand de poterie et parlez à Joliad pour lui rendre sa roue de potier réparée.

L'Atelier des harpistes

Allez sur la place avec la fontaine, approchez-vous de l'endos, et parlez à Harat. Il vous échange le petit serpent-tunnel contre l'une de ses flèches, et Faran pourra enfin déplacer son chariot. Retournez sur la place avec la fontaine, entrez dans l'endos et prenez des poils de dragon. Allez les donner à Stephe (il discute avec ses amis près de l'endos), et il vous l'échangera contre un œuf. Revenez sur la grande place et franchissez le passage qui était bloqué par le chariot de Faran. Zenth vous parlera lorsque vous quitterez la grande place). Vous

pénétrez alors dans l'atelier des harpistes. Dès que vous entrez, allez à gauche et parlez à Malan, la femme assise sur un banc (33). Ensuite, examinez la porte qui se trouve près de Malan. Utilisez la clé en bronze pour l'ouvrir, entrez dans la maison et ramassez l'artefact qui se trouve sur une table. Sortez de la maison et avancez entre des piliers. Entrez dans la pièce qui se trouve à gauche du pilier de gauche. Parlez à Salyn pour lui donner la tapisserie, puis sortez de cette salle. Continuez à avancer en longeant le mur de

gauche et prenez le chemin qui monte. Entrez dans le passage qui se situe dans le mur de gauche et parlez à Mianna. Maintenant, examinez chacune des étagères et lisez tous les parchemins. Vous trouverez aussi un passage secret derrière une armoire (34), mais il ne s'ouvrira pas. Une fois que vous en aurez fini, sortez de cette pièce et descendez le chemin par lequel vous êtes venu. Maintenant, suivez le passage de droite, et une fois en haut, entrez dans premier passage que vous trouverez sur votre gauche.



L'Atelier des guérisseurs

Allez à Kilimi deux fois pour lui donner les paroles qui manquent à la ballade (note : ça ne marche que si vous avez lu tous les parchemins à la bibliothèque du Fort Weyr). Kilimi deviendra alors la candidate au titre de Dame de Weyr. Sortez de cette salle et prenez le passage qui se trouve en haut. Parlez à Seph et Tinossi, puis sortez de cette salle. Allez à droite de l'écran et entrez dans la première salle que vous verrez (35). Discutez avec Yallin pour recevoir la partition de tambour, puis

retournez parler à Seph. Il s'en ira. Attendez quelques secondes qu'il revienne, puis parlez-lui à nouveau. Attendez de nouveau quelques secondes, et Hered viendra. Après une petite scène, vous retrouvez K'tan, puis vous allez dans l'Atelier des guérisseurs. Là, parlez à Merrick, puis à Siral, qui se trouve sur un lit en bas à droite. Ce dernier vous donne une grosse perle. Prenez le passage qui est dans le mur en face du lit de Siral pour revenir dans l'Atelier des harpistes. Allez près de la



chambre de Kilimi (à l'étage), mais n'y entrez pas : dirigez-vous à gauche, et suivez le petit couloir pour arriver dans un dortoir (36). Sur un des lits, un homme se repose. Vous remarquerez qu'il bouge dans son sommeil ; approchez-

vous en et ramassez la petite clé qui apparaît lorsque l'homme bouge. Utilisez-la pour ouvrir la clé au pied du lit, et vous obtiendrez une flûte. Approchez-vous de l'homme qui dort et jouez de la flûte pour le réveiller.

Les anciennes cavernes (1)

Maintenant, sortez de l'Atelier des harpistes et retournez sur la grande place de Fort de Fort. Parlez à Skarn pour recevoir une tapisserie, puis à Arrie pour obtenir des tourtes. Allez ensuite sur la petite place avec la fontaine et discutez avec Manwor (37). Acceptez de l'aider et il vous apprendra à utiliser l'épée. Mettez-vous en position de combat et suivez les instructions de Manwor. Après, retournez sur la grande place et pénétrez dans le hall principal de Fort de Fort. Vous y rencontrez Lamrat ; discu-

tez avec lui, et il vous donnera la clé donnant accès aux anciennes cavernes. Vous y entrerez automatiquement. Équipez-vous du bracelet de mine, et utilisez-le en appuyant sur X : le bracelet émet une faible lueur verte. Notez que les cavernes sont infestées de monstres. Il est vivement conseillé de sauvegarder avant (et après) chaque combat. Avancez un peu dans le couloir, en longeant le mur de gauche, et vous trouvez, à mi-chemin, un tunnel qui part à gauche. Il est

gardé par un grand serpent-tunnel ; sortez votre épée et tuez-le. Ensuite, avancez, et vous arriverez devant un pont en pierre. Traversez-le, et le pont s'effondrera sous vos pieds... Une fois en bas, tuez le serpent-tunnel qui garde les lieux, puis examinez les murs près du corps du serpent tunnel : vous trouverez des plates-formes à escalader. Grimpez sur la seconde plate-forme, et un monstre volant (un wherry) vous attaquera (38). Tuez-le, puis grimpez sur la troisième plate-forme et entrez dans le passage en haut.



Les anciennes cavernes (2)

Avancez, tuez le serpent-tunnel et continuez votre progression. Vous arrivez devant un pont. Traversez-le, puis éliminez le serpent-tunnel qui se trouve de l'autre côté. Juste derrière le serpent-tunnel se trouve un embranchement. Prenez le passage de gauche (celui de droite mène à un cul-de-sac), tuez le second serpent-tunnel que vous croisez, et vous arriverez dans une caverne avec des plates-formes. À votre arrivée, un wherry vous attaque. Éliminez-le, puis escaladez les plates-formes. Une fois en

haut, entrez dans le passage et tuez le serpent-tunnel que vous croisez. Avancez, et vous verrez un autre serpent-tunnel au loin. Ne le tuez pas, mais prenez le passage qui va à gauche. Sautez sur la plate-forme voisine et avancez pour arriver dans une gigantesque grotte. À votre droite et à votre gauche se trouvent des chemins qui montent. Commencez par grimper le chemin de droite, et poussez le rocher qui se trouve en haut (39). Suivez maintenant le chemin de gauche, et poussez le

second rocher. Retournez en bas et sautez de rocher en rocher pour traverser la grotte. Entrez dans le couloir qui se trouve de l'autre côté, tuez le wherry qui vous attend (40) et franchissez la porte qui s'est ouverte. Cette porte se refermera derrière vous. Allez tout de suite à droite de l'écran et ramassez le tuyau qui se trouve contre une caisse. Approchez-vous de la porte qui se trouve en bas de la salle ; elle s'ouvrira légèrement. Utilisez le tuyau pour l'ouvrir complètement.



41



42

Les cavernes de métal

Dans la salle où vous êtes maintenant, il y a des machines (des sortes d'ordinateurs). Ramassez l'objet qui se trouve entre le troisième et le quatrième clavier. C'est une peau étrangement texturée. Allez dans l'inventaire et examinez-la pour obtenir un code d'accès. Après, tournez-vous et grimpez les escaliers qui vont en haut à gauche. Examinez le mur juste à gauche pour soulever une grille, puis entrez dans le passage dégagé (41). Vous arrivez dans une nouvelle

salle. Faites-en le tour et ramassez la peau qui se trouve par terre. Examinez-la pour obtenir un second code. Approchez-vous ensuite de la porte de cette salle, et examinez le clavier numérique à droite de la porte : D'kor entre le code automatiquement, et la porte s'ouvre. Avancez. Vous arrivez dans la première salle des cavernes de métal. Dirigez-vous maintenant de l'autre côté de la salle (à l'endroit où vous aviez trouvé le tuyau), et examinez le clavier numérique pour

débloquer la dernière porte de la salle (42). Avancez dans ce nouveau passage, et vous débouchez dans une autre salle. Allez à l'autre bout de cette salle et examinez le mur. D'kor l'ouvrira, et vous obtenez un artefact, ainsi que les instructions que Lamrat cherche. Retournez chez-vous ensuite de la salle précédente et examinez-la pour la déplacer. Allez à nouveau pour la déplacer, et D'kor entrera dans le conduit de ventilation menant aux anciennes cavernes.

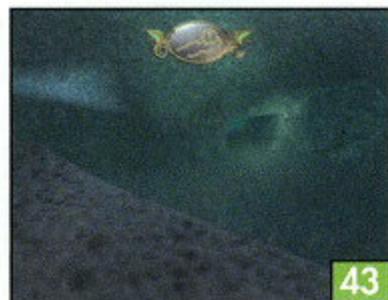
Les anciennes cavernes (3)

Équipez-vous rapidement de l'épée et affrontez le serpent-tunnel en face de vous. Ensuite, avancez tranquillement : traversez un tunnel, avancez dans les tunnels et vous trouverez un mur fissuré. Utilisez la pioche dessus, puis passez les objets qui se trouvent derrière : un œuf de wherry et une potion médicinale. Examinez aussi le mur du fond pour lire un message (une partition de tambour). Retournez dans le tunnel, équipez-vous de l'épée et continuez votre progression. Vous croisez un serpent-tunnel

à éliminer, puis vous atteignez un rocher. Poussez-le, et sautez sur ce rocher pour descendre en bas de la salle. Allez à droite et brisez le mur fissuré à l'aide de la pioche (43). Derrière, vous trouvez un œuf de serpent-tunnel, des flèches et une herbe. Examinez ensuite le mur du fond pour y lire une ballade, puis revenez dans la salle. Suivez le tunnel qui monte jusqu'au bout pour retourner à Fort de Fort. Vous êtes accueilli par Lamrat, qui vous demande le remède que vous avez trouvé. Parlez à Jak qui se

trouve dans les cuisines (44), et il réchauffera les tourtes pour vous. Sortez des cuisines, puis du grand hall de Fort de Fort, et après une petite discussion avec Zenth, vous serez automatiquement transporté à l'Atelier des guérisseurs. Là,

parlez à Merrick pour lui donner les tourtes chaudes. Juste après, Merrick vous parlera de K'tan. Allez parler à ce dernier, qui se trouve sur un des lits de l'atelier, puis sortez pour déboucher dans l'Atelier des harpistes.



Rencontre avec Lord Graft

Montez le premier étage de l'atelier et allez parler à Tinossi. Maintenant, quittez l'Atelier des harpistes et retournez à Fort de Fort. Entrez dans le hall principal et allez parler à Lord Graft (l'entrée de sa chambre est au niveau du numéro 12 sur la carte). Ensuite, rendez-vous sur la petite place avec la fontaine et parlez à Mänwor. Retournez sur la grande place et parlez à Zenth. Lamrat vient vous donner une lettre. Rendez-vous à Fort de Weyr. Allez devant la maison où vous aviez

trouvé Ramalla, et examinez deux fois le puits qui s'y trouve (45). Vous trouverez d'abord un œuf de lézard, puis des flèches. Ensuite, suivez le chemin qui monte à gauche de la porte menant aux Lower Levels. Une fois en haut, vous entendez une conversation entre Jim et Helan. Après, Helan vous demande un service (46). Acceptez, et vous obtenez un œuf de wherry. Maintenant, entrez dans les Lower Levels du fort et grimpez au Middle Level. Là, allez parler à Emmara (la femme près de la tapisserie), et

dites-lui que des wherrys vivent dans les anciennes cavernes. Après, rendez-vous aux Kitchens, et parlez à Roma. Vous lui donnez automatiquement les deux œufs de wherry, le lin et l'œuf de serpent-tunnel. Revenez au Middle Level, puis grimpez au Upper Level. Approchez-vous de la table centrale, et une réunion aura lieu. Après, vous vous retrouvez dans votre chambre. Examinez le sable devant le feu pour y faire éclore l'œuf de lézard : un lézard rouge ira sur le perchoir.



L'île d'Ista

Montez au Middle Level où V'hul vous verra. Ensuite, descendez aux Lower Levels, sortez des Weyr Bowl et appelez Zenth pour aller à Fort Hold. Lamrat vous accueille. Vous remarquez alors que les commerçants ont quitté Fort de Fort. Allez à l'Atelier des harpistes et vous verrez Lorg Graft entrer dans les cuisines : suivez-le (47). Il vous apprend que le maître guérisseur est arrivé. Parlez ensuite à Salyn, puis sortez des cuisines et allez à l'Atelier des guérisseurs. Entrez ; allez tout droit pour entrer dans la salle

juste en face de vous. Discutez deux fois avec Jazon, le maître guérisseur. Maintenant, retournez à l'atelier des guérisseurs et parlez à Emrik. Ensuite, rendez-vous à la grande place de Fort de Fort et envollez-vous pour l'île d'Ista (Ista Island). Arrivé là, allez en bas à gauche pour retrouver N'eth et S'lon. Discutez avec eux et ils s'en iront. Repérez les deux jetées, et allez dans le bras de mer délimité par ces dernières. Sauvageard. Vous remarquerez qu'à cet endroit, vous pouvez avancer de quelques pas dans l'eau. Équi-



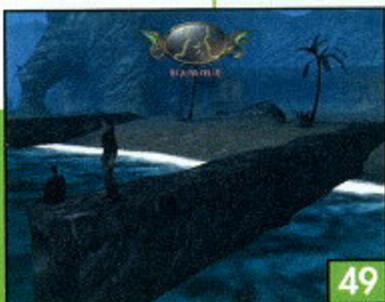
pelez-vous de l'arbalète, avancez dans l'eau et scrutez le sable. Vous verrez des coquillages se déplacer très rapidement (ils sont difficiles à repérer, au début). Vous devez les toucher avec une flèche pour les arrêter (48), et vous pourrez alors les ramasser. Le but

du jeu est de trouver une perle. On peut la trouver du premier coup, mais parfois, on peut attraper cinq huîtres sans succès... Si vous avez le sentiment qu'il ne reste plus de coquillages, rechargez la partie et recommencez, jusqu'à ce que vous obteniez une perle.

La plage

Notez que si vous mangez les huîtres que vous ramassez, elles vous redonnent de l'énergie. Une fois que vous avez une perle, sauvegardez, puis avancez sur la jetée de gauche. Discutez avec Hammit, le pêcheur qui se trouve au bout (49), et vous obtiendrez une carte du Fort d'Ista. Revenez sur la terre ferme et avancez tout droit. Vous arrivez près d'un grand bâtiment disposé en demi-cercle. Allez à droite de ce bâtiment, der-

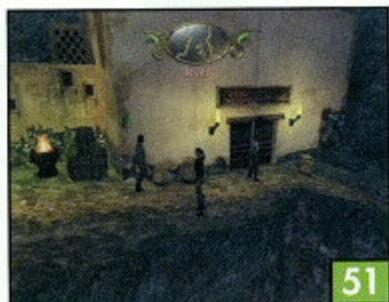
rière le buisson. Là, collez-vous contre la falaise de droite, et examinez le sol pour trouver une herbe rouge (attention : il y a aussi des herbes vertes, dans le coin, mais elles ne sont pas près de la falaise...). Après, allez de l'autre côté du bâtiment en demi-cercle, et vous trouverez une tombe. Examinez-la pour ramasser un bouquet de fleurs. À ce moment, Kiristi vient vous parler. Maintenant, grimpez à la rampe qui fait le tour



du bâtiment et entrez par une des portes. Visitez le bâtiment. Vous trouverez, à l'intérieur, une potion médicinale (posée sur une caisse), ainsi que des flèches (au sous-sol). Sortez du bâtiment, retournez sur la plage et dirigez-vous vers les dragons. Vous verrez deux hommes sur la plage, H'tem et K'Iran. Allez leur parler si vous



en avez envie, puis suivez le chemin au pied de la falaise pour entrer dans le Fort d'Ista. Suivez le chemin qui monte ; arrêtez-vous entre des torches. Allez au fond de l'écran, et parlez à Drakk, l'homme qui se tient près des étables. Revenez à la maison, prenez des torches et entrez dans le bâtiment près de vous (50).

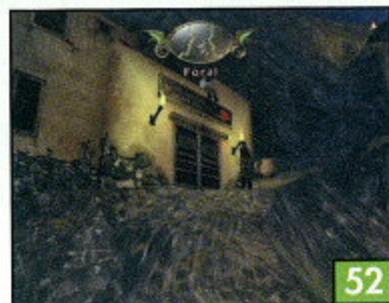


Le Fort d'Ista

Parlez à Laria, puis sortez de la maison. Avancez un peu sur la route pour atteindre un croisement. Discutez avec Loretta, la femme qui se promène non loin, puis avancez sur la route qui va en bas de l'écran. Suivez-la, puis arrêtez-vous au virage. Vous êtes devant le bar *Dawn Sisters*. Parlez à Sam, qui se trouve devant le bar. Attendez quelques instants, et vous verrez un autre homme, Ralf, arriver (51). Parlez-lui. Ensuite, équipez-vous de vos habits de civil et entrez dans le bar. Allez

parler à Gamut, le tavernier. Achez à boire, puis sortez du bar. Mettez vos habits de chevalier-dragon et continuez à suivre la route. Vous verrez un homme en train de cogner à une porte. Aidez-le à l'ouvrir, et une fois dans la maison, examinez l'étagère pour obtenir une potion médicinale. Sortez de la maison et continuez votre chemin. Vous atteindrez un bâtiment sur le toit duquel un homme est assis. C'est la taverne *Rising Star*. Entrez-y (52). Parlez à Matrice, l'auber-

giste, puis sortez de l'auberge. Suivez le chemin qui mène au village jusqu'à voir une caisse, et un villageois assis derrière ; parlez-lui, puis répondez-lui à "terstic". Entrez dans sa maison, prenez les dix flèches qui sont sur la table, ressortez de la maison et avancez. Entrez dans la maison juste avant le virage. Le père de Roem se trouve devant la maison. Parlez-lui, puis sortez de la maison. Avancez jusqu'à la fin de la route et entrez dans la dernière maison du Fort d'Ista.



giste a répondu à l'énigme d'un villageois (c'est juste à côté de l'auberge), et approchez-vous des tonneaux qui se trouvent à droite. Ramassez un caillou, puis allez entre les tonneaux pour avoir la possibilité de marcher silencieusement. Ensuite, appuyez sur **A** une première fois, et vous verrez une petite

scène. Utilisez le caillou pour faire tomber les hommes de main de Holin. Maintenant, vous devez vous cacher silencieusement pour voler les dés de Holin par-derrière son dos. Si vous n'avez pas la possibilité, si vous êtes vu, faites attraper, retournez dans les tonneaux et recommencez.

Holin

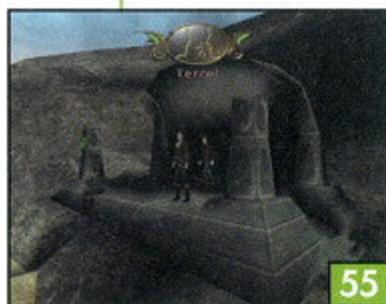
Vous y trouvez Maria. Parlez-lui et donnez-lui la perle que Siral vous avait confiée. Maria devient alors une candidate au titre de Dame du Weyr. Sortez de la maison et retournez à la taverne *Rising Star*. Matrice vous dit qu'un client, Holin, est parti sans payer ; acceptez de l'aider. Sortez de la taverne, mettez vos habits de civil et rendez-vous au bar *Dawn Sisters*. Discutez avec Gamut pour en savoir plus sur Holin. Remontez au niveau de la taverne et avancez de quelques mètres sur la route. Vous verrez un groupe de

trois hommes agresser un pauvre hère nommé Sorian. Sauvegardez, puis allez parler à Holin, qui se trouve être un des malfaiteurs. Dites-lui que vous allez lui apprendre les bonnes manières. Combattez-le (utilisez l'épée, c'est plus rapide) (53) ; une fois vaincu, Holin vous donne de l'argent. Retournez à la taverne et donnez cet argent à Matrice, qui vous montrera votre chambre. Sortez de l'auberge et descendez le chemin. Vous croiserez Sorian ; parlez-lui et acceptez de l'aider. Allez à l'endroit où vous

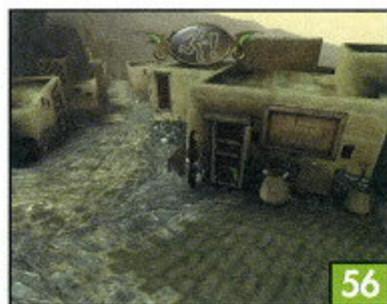
Aider les gens d'Ista

La fois que vous avez les dés de l'île, foncez au bar *Dawn Sisters* et changez vos habits de civil si besoin et parlez à Gamut. Après cela, allez à la taverne, entrez dans la chambre (c'est la première chambre que vous verrez dans le sous-sol), examinez le lit et piquez un livre. Le lendemain matin, allez parler à Matrice. Retournez dans le sous-sol et trouvez la chambre de l'île. S'ensuivra un long dialogue... Ensuite, sortez de l'auberge et allez en haut du Fort d'Ista. Vous trou-

vez N'eth et Berrol sur la plate-forme des harpistes (55). Donnez à Terrol la statue de harpiste lorsqu'il vous la demande. Il va alors dans sa boutique. Rejoignez-le (sa boutique se trouve juste en dessous de l'auberge) (56). Fouillez les étagères pour trouver une potion médicinale, des flèches, une sorte d'herbe, et ramassez le citron sur le comptoir. Sortez de la boutique et descendez la route sur quelques mètres. Vous voyez un homme devant la porte de sa maison. C'est Babs le Marmiton. Parlez-



55



56

lui, aidez-le à ouvrir sa porte et ramassez les flèches qui sont sur la table. Sortez de la maison et continuez à descendre la route. Vous voyez une maison avec un écriteau bleu au-dessus de la porte : c'est la boutique de tapisserie. Entrez. Vous êtes accueilli

par Hela. Acceptez de lui montrer votre tapisserie, puis sortez de la boutique. Descendez tout en bas du chemin, à l'entrée de Fort d'Ista. Approchez-vous de la charrette en haut de l'écran et parlez aux hommes qui discutent non loin de là.

Obtenir le remède

Après une petite scène, revenez à l'entrée du fort et allez tout en bas. Vous arrivez à une maison devant laquelle se trouve Doorin (57). Parlez avec ce dernier. Il vous invite dans sa maison, où vous rencontrez sa femme et Janifer, sa fille. Parlez à Janifer, et elle devient une candidate potentielle au titre de reine du Weyr. Ensuite, sortez de la maison et rendez-vous au bar *Dawn Sisters* (n'oubliez pas de changer vos habits de civil).

Approchez-vous de la table à l'opposé du comptoir pour retrouver Manwor et Faran. Discutez avec eux, puis sortez du bar. Suivez le chemin en direction du sommet du fort, et vous croiserez N'eth. Parlez-lui, puis allez devant le bar *Dawn Sisters*. Attendez que N'eth arrive, et parlez-lui à nouveau. Après, allez à la boutique de tapisserie (qui se trouve pas très loin du bar). Entrez-y et parlez à Hela pour recevoir une lourde toile. Sortez et dirigez-vous



57



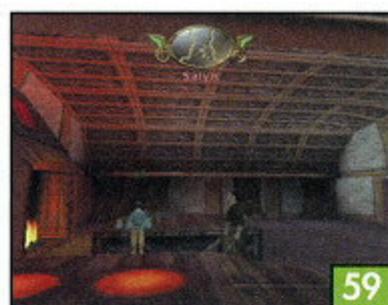
58

vers la plage d'Ista. Parlez à Hammit, le pêcheur qui vous avait donné une carte d'Ista, et qui à présent vous demande de mettre sa barque à l'eau. Faites-le (58), puis parlez-lui à nouveau pour recevoir une bouteille de vin en cadeau. Retournez

dans le Fort d'Ista, et retrouvez N'eth qui vous attend devant l'auberge. N'eth vous donne alors le remède à la maladie. Retournez à nouveau sur la plage et appelez Zenth pour vous rendre à Fort de Fort (*Fort Hold* sur la carte).

Le talent de guérisseur

Allez à l'Atelier des harpistes et descendez dans les cuisines. Discutez avec Salyn (59), puis sortez des cuisines. Grimpez au premier étage de l'atelier (en prenant le passage de droite). Allez dans la salle de repos (en prenant le petit couloir) et discutez avec Limoriad, l'homme qui se repose. Retournez aux cuisines et parlez à Kelli. Remontez dans la salle de repos et réveillez l'homme qui se trouve sur le lit. Parlez à Limoriad, Yallen. Il vous donne une peau de tambour. Parlez alors à Limoriad, et elle vous donne, avec la peau, un tambour, et il vous donne. Maintenant, allez dans l'Atelier des guéris-



59

seurs, et allez voir Jazon, le maître guérisseur. Donnez-lui le remède. Il vous enseigne la compétence de guérisseur : maintenant, vous savez différencier les herbes empoisonnées des herbes médicinales. Retournez sur la grande place de Fort de Fort et appelez Zenth pour aller à l'île



60

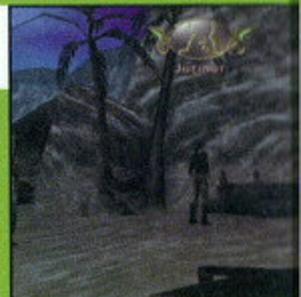
d'Ista. Entrez dans le fort d'Ista et allez chez Roem (la maison en haut du fort, juste avant de dernier virage de la route). Parlez au père de Roem, puis sortez et allez tout en haut du fort. Avancez sur la plate-forme (60) et

jouez du tambour. Fin vient vous dire que le harpiste vous donne rendez-vous sur la plage, dans une heure. Retournez voir Roem, et parlez-lui : elle guérit, et devient une candidate au titre de Dame de Weyr.

L'embuscade

Sortez de la maison et allez à l'auberge. Là, descendez l'escalier et avancez dans le couloir pour trouver Foral (61). Après une petite discussion, entrez dans la chambre de Belan. Fouillez le coffre devant le lit pour trouver des munitions pour grande arbalète, ainsi que la carte des contrebandiers. Sortez de l'auberge et parlez à S'lon qui vous attend dehors. Ensuite, allez en direction de la plage d'Ista ; arrêtez-vous près des torches, à l'entrée du fort.

Équipez-vous de l'épée, sauvegardez, puis continuez d'avancer en direction de la plage. Vous serez alors attaqué par Holin, aidé de deux voyous... Ce combat est assez difficile, et vous devez les affronter un à un. Après avoir vaincu un ennemi, relâchez le bouton **A**, puis appuyez dessus à nouveau pour viser un autre ennemi. Une fois les brigands éliminés, allez sur la plage d'Ista. Approchez-vous du bâtiment en demi-cercle et vous trouverez Matrice.



Elle vous présentera trois hommes. Parlez à Jurinor (62), puis à Joliak, et enfin à Fillian (choisissez la première option). Après cela, appelez Zenth et rendez-vous à Fort de Fort. Là, parlez à B'rak qui vous apprendra à jouer aux dés. Voici les règles : pour obtenir un gros score, il faut avoir la paume

de la main vers le haut. Pour un faible score, il faut avoir la paume de la main vers le bas. Vous dira aussi qu'il ne faut pas gagner de paris à deux marks trois fois de suite, de paris à trois marks trois fois de suite, et de paris à quatre marks trois fois de suite, ne faut pas gagner (quel que soit le pari) quatre fois d'affilée.

Les contrebandiers

B'rak vous propose aussi de vous acheter des objets. Vous pouvez lui vendre les deux peaux étrangement texturées qui sont en votre possession. Appelez Zenth et retournez à l'île d'Ista. Sauvegardez et allez parler à Fillian pour jouer aux dés. Le plus simple consiste à miser un mark (63), et à lancer les dés paume vers le haut pour gagner. Faites-le trois fois de suite, puis lancez les dés paume vers le bas pour perdre. Recommencez l'opération plusieurs fois, et tout devrait bien se passer. Lorsque vous aurez gagné une dizaine de marks, Fillian vous dira que N'eth

se trouve dans une baie inaccessible... Allez parler à Matrice, puis appelez Zenth pour vous rendre au *Mastersmith Hall*. Allez parler à Guy, qui taille des pierres près de la grande forge, et commandez-lui une stèle pour cinq marks.

Ensuite, entrez dans la forge, et parlez à Forn. Donnez-lui vos deux artefacts et il améliorera votre couteau et votre épée. Sortez de la forge et retournez à l'île d'Ista. Entrez dans le fort et allez à l'endroit où vous aviez volé les

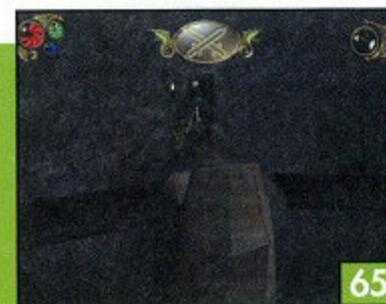
dés de Holin. De là, dirigez-vous vers la maison en haut de la falaise et frappez à la porte. Un message vous dit de partir. À ce moment, Sorian apparaît. Il vous invite à entrer. Après une petite discussion, sortez de la maison, sauvegardez et allez dans la zone d'ombre derrière Sorian pour entrer dans la maison. Vous devez maintenant marcher silencieusement aller derrière les hommes près de la porte. Prenez la trappe que possible, et utilisez-la pour retrouver alors dans la zone des contrebandiers.



Sauver N'eth

Là, il faut faire vite. Avancez, suivez le pont de planches qui va à gauche de l'écran. Vous croisez un contrebandier : éliminez-le rapidement (65), puis continuez votre chemin. Vous arrivez à un tunnel : traversez-le, puis suivez le chemin qui descend dans la falaise. Allez tout en bas de la falaise et entrez dans la caverne. Sauvegardez tout de suite puis avancez. Vous arrivez près des tonneaux. Ne bougez plus, attendez qu'un contrebandier vous repère et vous attaque. Tuez-le,

puis allez en bas de l'écran et suivez le couloir jusqu'au bout (vous rencontrez deux autres ennemis à tuer en chemin). Traversez une autre grotte et vous arriverez à une salle avec une porte en haut de l'écran. Entrez (Zenth vous parlera), et avancez en longeant le mur de droite. Vous trouverez un passage dans lequel vous devrez escalader des blocs pour progresser (il y a un œuf sur l'un des blocs). Après ces blocs, vous trouvez N'eth allongé dans l'eau (66). Parlez-lui pour le



sauver. Après cela, grimpez les blocs (ramassez l'œuf si vous ne l'avez pas déjà fait), et une fois en haut, allez tout droit. Vous arrivez dans une caverne avec des animaux morts. Allez au fond de la grotte, où vous trouvez un cadavre humain (le corps de Belan).

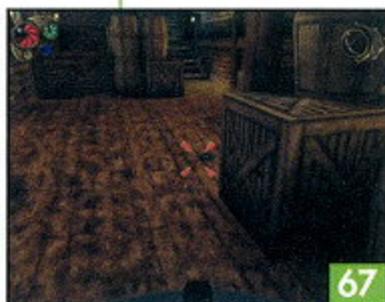
Examinez-le deux fois pour trouver une broche. Revenez à la maison pas jusqu'à l'embranchement, sortez du couloir en allant à gauche. Ne retournez pas dans le tunnel de pierre : continuez tout droit de l'écran, et vous arrivez à un bateau.

Aide de jeu

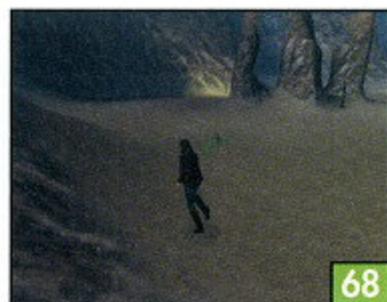
Île d'Ierne (1)

Sortez les habits de civil et équipez-vous de la broche de Belan. Approchez-vous de l'homme sur la passerelle (c'est le capitaine), et laissez-le passer. Vous n'avez qu'à entrer dans le bateau. Dégagez l'ancre, et vous vous retrouvez dans les cales. Ramassez les objets qui se trouvent juste derrière vous, puis avancez de quelques pas dans la cale. Observez le sol : vous verrez un scarabée se promener dans les environs. Sortez votre arbalète et

capturez-le (67). Revenez rapidement là où vous avez ramassé les flèches, et attendez. Un matelot viendra dans la cale, et s'il vous voit, vous devez soit le tuer, soit lui donner des marks... Restez tranquillement caché. Une fois que le matelot aura quitté la cale, le bateau accostera à l'île d'Ierne. Vous êtes sur un ponton. Avancez jusqu'à arriver sur la plage. Vous voyez des hommes monter la garde au loin. S'ils vous repèrent, le combat est inévitable.



Pour qu'ils ne vous repèrent pas, longez la falaise sur votre gauche (68), jusqu'à atteindre un chemin qui monte. Prenez ce chemin, et vous verrez le bateau partir. Zenth pourra alors venir. Appelez-le et quittez l'île. Après un long dialogue, vous vous retrouvez au Fort



de Weyr. Traversez le pont qui mène à la maison de Ramalla et parlez à Helan qui joue par terre. Elle vous donne un artefact. Allez maintenant donner le scarabée que vous avez capturé dans le bateau à Jillan, puis entrez dans les Lower Levels du Fort de Weyr.



Un peu de repos

Allez au Middle Level et parlez à Emmara (près de la tapisserie). Elle vous posera une première question : répondez-lui "Arrie" (69). Parlez-lui à nouveau et donnez-lui le citron que vous aviez pris dans une boutique de l'île d'Ista. Parlez-lui une dernière fois et répondez "colin-lapin" à sa question. Rendez-vous ensuite dans la chambre de Lytah, et donnez-lui la perle que vous aviez trouvée dans une huître. Grimpez ensuite dans les cuisines (Kitchens), et parlez à Roma. Vous lui donnez des œufs de serpent-tunnel, du vin

et de la plante-plume. Revenez au Middle Level puis grimpez au Upper Level. Parlez à S'bor, puis retournez dans le Middle Level et entrez dans la chambre de V'hul. Là, examinez la table pour trouver une fiole et une lettre. S'ensuivra une longue cinématique... Rendez-vous aux Lower Level, sortez du fort et appelez Zenth pour aller sur l'île d'Ierne. Dès que vous arrivez, tournez-vous à droite et avancez. Vous êtes au-dessus de la plage. Suivez le chemin qui descend, et, une fois en bas, allez à gauche (quand on regarde

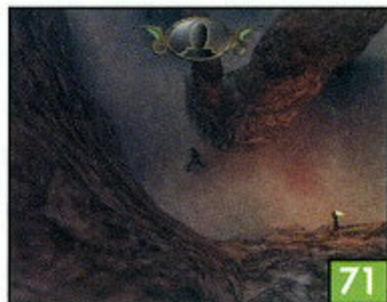
la mer) de la plage, en direction des rochers. Observez attentivement le sable, car un scarabée se promène devant ces rochers. Trouvez-le, sortez votre arbalète et capturez-le (70). Appelez Zenth et allez au Fort de Weyr pour donner le scarabée à Jillan, puis revenez à l'île d'Ierne. Là, tournez-vous à gauche et avancez. Vous arrivez à une sorte d'enclos dont l'accès est bloqué par une pierre. Déplacez la pierre et ramassez les objets qui sont derrière (des flèches, deux herbes médicinales et une herbe vénéneuse).

Île d'Ierne (2)

Allez à l'endroit où Zenth vous a déposé et regardez au loin. Vous voyez un animal garder l'entrée d'une grotte. Vous remarquez, à gauche, une entrée libre d'accès : allez-y. Avancez, et vous voyez une petite scène. Vous rencontrez Lear, qui vous propose une petite épreuve (que vous devez passer). Dès que vous pouvez passer, tournez-vous vers la gauche pour regarder le mur près de la grotte. Vous devez alors marcher doucement et aller à gauche en longeant le mur de gauche. Grimpez la falaise (71) et allez

en haut à gauche en restant collé au mur. Continuez d'avancer, en restant toujours collé contre le mur sur votre gauche. Vous passez en dessous de Lear, et vous atteignez un chemin qui monte. Dès que vous marchez dessus, l'épreuve s'arrête. Allez ramasser la fiole vide qui se trouve derrière Lear, ramassez quelques herbes si vous en avez envie, puis sortez de cet endroit (il faut sauter en bas d'un rocher pour atteindre la sortie). La grotte, qui était gardée par un animal, est maintenant libre d'accès, donc ent-

rez-y et sauvegardez. Cette grotte est pleine d'animaux sauvages. Le but du jeu est d'atteindre la sortie vivant ! Pour vous en sortir, il vous faudra utiliser les recoins des murs : dès que vous pouvez bouger, avancez et entrez dans un premier recoin (de couleur bleue). Attendez que l'animal parte vers la droite et suivez-le. Entrez dans le second renfoncement (72) et attendez que l'animal passe devant vous. Là, sortez de votre cachette, avancez et sautez sur la plate-forme devant vous.

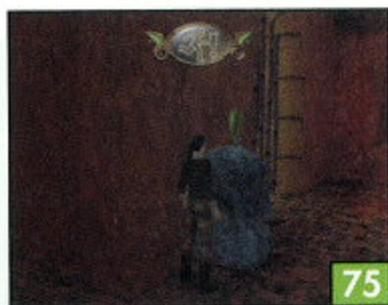
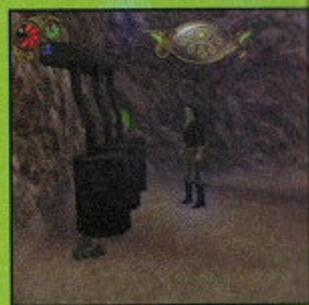


L'île d'Ierne (3)

Dès que vous atterrissez de l'autre côté, foncez dans le renfoncement près de vous (sur votre gauche). Attendez qu'un animal passe près de vous, puis s'éloigne, et avancez pour entrer dans le second renfoncement. Là, faites une sauvegarde et attendez que l'animal passe devant vous en allant à gauche. À ce moment, sortez de votre cachette et foncez à droite. Continuez toujours tout droit, et quand vous êtes bloqué par un mur, tournez à droite. Foncez en longeant le mur de droite (des animaux vous

suiront, mais ils ne devraient pas vous toucher), et sautez dès que possible sur une plate-forme en contrebas. Continuez à sauter. Lorsque vous êtes sur la terre ferme, foncez (l'animal qui est là ne devrait pas vous toucher) et approchez-vous du rocher que vous voyez (73). Examinez-le pour obtenir l'épine d'argent. À ce moment, Lear apparaît et tue l'animal avec son arbalète lourde. Après une cinématique, vous apprenez la compétence de l'arbalète lourde, vous obtenez une grande arbalète,

et vous vous retrouvez dans le pavillon de chasse. Trouvez les gros containers qui sont dans le coin, et utilisez la fiole vide pour la remplir d'acide naturel (74). Allez à l'endroit où Zenth vous avait déposé (longez le mur à gauche des containers pour y arriver) et continuez tout droit. Vous verrez une caverne cachée par la végétation : entrez-y. Vous arriverez au temple d'Ierne. Examinez les plantes sur votre gauche et utilisez la bouteille d'acide dessus pour faire apparaître un passage.



Le temple d'Ierne

Avancez ; vous voyez au loin le temple. Approchez-vous et entrez à l'intérieur. Contournez tout de suite par la droite le pilier devant vous pour grimper les escaliers derrière le pilier. Une fois à l'étage, allez au centre de la salle, et D'kor examinera le sol. Revenez au rez-de-chaussée et approchez-vous de la pierre contre le mur à gauche de l'écran. Vous devez la pousser deux fois vers le haut. Entrez dans la salle verte qui s'est ouverte et activez le levier. Sortez de cette

salle et poussez la pierre juste devant vous deux fois vers le haut de l'écran (75). Entrez dans la salle jaune qui s'est ouverte et activez le levier. Sortez et allez de l'autre côté du temple. Vous verrez deux pierres. Poussez la première deux fois vers la gauche, puis poussez l'autre pierre deux fois vers la droite. Entrez dans les deux salles qui viennent de s'ouvrir et activez les deux leviers. La porte au centre du temple s'ouvrira alors. Franchissez-la pour descendre au sous-sol. Equipez-vous du bracelet de mine et activez-le pour y voir plus clair.

Vous verrez une porte fermée. Ramassez l'herbe qui se trouve sur la terre, à droite de la porte. Ensuite, sauvegardez, puis examinez la plaque à gauche de la porte. Vous devrez alors tirer sur les cibles indiquées par les flèches. Entrez dans la salle verte et la porte s'ouvrira (la cible est en haut, la bleue au centre et la jaune en bas à droite). Vous verrez, à l'intérieur, un oiseau et un lézard. Vous n'avez plus qu'à tirer du temple et revenir à l'endroit où Zenth vous avait déposé. Vous serez alors capturé par Lar.

La prison (1)

Vous vous retrouvez dans une cellule. Un prisonnier, Flick, vous parle. Après cela, tournez-vous à gauche et ramassez la plante qui se trouve par terre (77), devant la grille. Allez examiner le lit pour récupérer un pied de lit. Enfin, ramassez le pot qui se trouve dans un recoin de la cellule. Flick vous parlera : dites-lui que vous êtes prêt. S'ensuit une cinématique dans laquelle D'kor s'échappe de sa cellule. Actionnez le bouton qui est dans le mur de gauche, et la porte de sortie s'ouvre. Avancez

dans la prison et parlez à tous les prisonniers. Commencez par Yuse, qui est dans la cellule à droite de celle de Flick. Dites-lui que vous allez le sauver (deuxième choix). Ensuite, parlez à Joseph, qui est dans la cellule derrière vous. Dites-lui que vous avez été envoyé par sa femme (deuxième réponse). Avancez dans le couloir, et parlez à Daeril, le prisonnier habillé en marron dans la cellule du bas. Dites-lui que vous reviendrez le chercher. Parlez enfin à Keriil, qui est dans la cellule juste



derrière vous. Dites-lui que vous le retrouverez son mari (deuxième réponse). Maintenant, sortez de la prison et allez à gauche de l'écran. Entrez dans le premier renfoncement (à droite de l'écran), et vous verrez deux interrupteurs.



Activez-les tous les deux (appuyez sur le bouton B si l'icône de la lumière est visible). Un interrupteur silencieux apparaît. Franchissez la porte qui s'ouvre au bout du couloir et vous obtiendrez vos armes, ainsi qu'un marteau à cloche.

Aide de jeu

La prison (2)

Après, vous verrez une cinématique vous montrant les hommes qui gardent la prison, ainsi qu'une salle avec une cloche. Le jeu est simple, pour la suite, c'est d'éliminer tous les gardes avec l'arbalète lourde. N'utilisez qu'une seule flèche par garde, sinon vos munitions risquent de tomber à court. Sauvegardez avant et après chaque garde que vous éliminez et rechargez la partie à la moindre erreur. Donc, équipez-vous de l'arbalète lourde et actionnez l'interrupteur qui est dans le mur derrière vous. La porte voi-

ne s'ouvre. Avancez prudemment dans le couloir. Vous voyez un garde au loin (s'il n'est pas là, attendez qu'il arrive). Tuez-le avec une flèche (79). Allez à l'endroit où se tenait ce garde. Tournez-vous à droite, sortez votre arbalète et tuez le garde qui se promène au loin, puis avancez prudemment. La caméra change d'angle et vous montre trois hommes qui gardent une pièce (80). Sortez votre arbalète et tuez-les un par un. Entrez dans le couloir juste derrière vous. Il y a, de chaque côté, tout de suite en



79

entrant, deux renforcements. Allez dans chacun des deux et actionnez les interrupteurs qui s'y trouvent (trois au total). Ensuite, entrez dans la salle où étaient les trois gardes. Actionnez les deux interrupteurs qui sont dans



80

cette salle et ramassez les trois clés accrochées au mur. Sortez de cette salle et avancez dans le couloir qui va à gauche de l'écran. Au fond à gauche du couloir, derrière un pilier, se trouve un interrupteur : actionnez-le.

La prison (3)

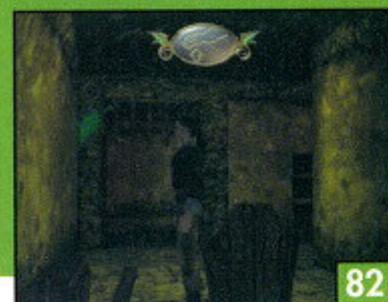
Retournez dans le couloir. Allez deux fois-ci au fond à droite pour ouvrir un autre couloir. Avancez très prudemment, en longeant le mur de droite. Arrêtez-vous lorsque vous voyez un renforcement dans le mur de gauche. Prenez garde, ce n'est qu'une cachette : c'est, en fait, un pilier qui mène à un autre couloir gardé par deux hommes. Negez plus, sortez votre arbalète et tuez ces deux gardes (81). Descendez les escaliers, actionnez les trois interrupteurs qui

sont de part et d'autre de la grille, puis revenez dans le couloir éclairé. Allez en bas de l'écran et avancez en longeant le mur de gauche, jusqu'à une salle contenant un coffre (82). Ouvrez ce coffre : vous récupérerez toutes vos affaires ! Fouillez le reste de la salle pour trouver un interrupteur à activer. Sortez de cette salle, allez à gauche et continuez à avancer dans le couloir. Vous arriverez dans la salle où vous aviez trouvé vos armes. Sortez de cette salle par l'autre issue, avancez et en-

trez dans le premier renforcement sur votre gauche. Prenez la clé accrochée au mur. Revenez dans le couloir et allez devant la salle où vous aviez tué trois gardes. Continuez à avancer dans le couloir et entrez dans le premier renforcement sur votre gauche. Vous trouverez la dernière clé des cellules accrochée au mur du fond. Revenez maintenant dans le couloir des prisonniers. Libérez-les tous. Flick vous donnera alors le dernier ingrédient pour fabriquer le remède.



81



82

Confronter Lamrat

Maintenant, allez dans le couloir sombre où vous aviez tué deux gardes. Sauvegardez, soignez-vous un peu si votre énergie est faible et franchissez la grille qui s'est ouverte pour aller à l'étage. Vous verrez alors Lamrat. Après une petite discussion, le combat s'engage. Sortez vite votre arbalète lourde, et tirez-lui dessus (83). Un petit dialogue s'ensuivra, puis il vous attaquera à nouveau. Tuez-le une fois pour toutes avec l'arbalète. Ramassez le clé qui se trouve près de son corps, puis équipez-vous de l'ar-

balète normale. Allez dans la salle qui est à gauche des escaliers par lesquels vous êtes venu (c'est la salle vide, au sol orange), et examinez le sol. Vous voyez un scarabée : capturez-le (84), puis

équipez-vous de l'arbalète lourde. Approchez-vous de la fenêtre de la salle ; Zenth vous parlera. Revenez à l'endroit où vous avez tué Lamrat, puis rendez-vous dans l'autre salle de cet étage

(en face de vous). Après une petite cinématique avec V'hul, ce dernier s'en va. Tuez l'homme qui est resté dans la salle, puis approchez-vous des esclaves et choisissez de les emmener dans la pièce vitrée. Là, entrez dans la salle juste à droite et avancez prudemment. Vous verrez deux hommes monter la garde. Tuez-les, puis avancez dans le passage qu'ils gardaient. Longez le mur de droite et vous trouverez une cloche. Équipez-vous du marteau et choisissez de sonner la cloche trois fois.



83



84

Affronter V'hul

Vous voyez des gardes s'en aller. Entrez dans la salle voisine, poussez la grosse pierre sur la trappe (85), qui se brise. Gladeril est alors libérée, et elle devient une candidate au titre de Dame du Weyr. Entrez dans la salle suivante et parlez à Hellion. Vous recevez alors une grande clé rouillée. Revenez dans la salle précédente, équipez-vous de votre arme de choix, sauvegardez et utilisez la clé rouillée pour ouvrir l'une des deux portes. Entrez dans la nouvelle salle : vous retrou-

vez V'hul. Après une longue discussion, V'hul vous attaque. Battez-le. Vous recevez une grande clé ouvragée. Revenez dans la salle précédente et allez chercher les esclaves pour les emmener dans la cour. Après, sonnez la cloche deux fois, puis retournez à l'endroit où vous aviez trouvé les esclaves (près de la salle où vous avez combattu Lamrat). Ouvrez la porte à double battant au fond de la salle avec la clé ouvragée (86), avancez, grimpez les escaliers qui sont devant



vous. Vous arrivez à l'étage supérieur. Tout de suite, allez à droite et approchez-vous de la porte en métal. Utilisez la broche de Belan dessus et elle s'ouvrira. Entrez dans la salle, prenez le disque. Sortez, retournez devant les escaliers, et



cette fois-ci, allez à gauche. Vous voyez un passage bloqué par un rocher. Poussez-le et prenez le disque qui se trouve derrière. Maintenant, soignez-vous, équipez-vous de l'épée, sauvegardez et allez dans la salle juste derrière les esc-

Rencontre avec Roth

Vous rencontrez Roth. Une petite discussion, et le combat s'engage. Défendez-vous du mieux que vous pouvez, frappez Roth plusieurs fois (87), et n'hésitez pas à utiliser vos objets de soin à la moindre blessure. Après un long échange de coups, Roth vous blesse et s'enfuit. Après une longue scène, vous vous retrouvez dans votre chambre, au Fort de Weyr. En regardant votre inventaire, vous voyez que vous avez perdu tous vos objets de soins. Allez examiner le sable près du feu pour faire éclore l'œuf de lézard de feu, et

changez de lézard, si vous le souhaitez. Sortez de votre chambre et allez dans celle de V'kai pour lui parler. Ensuite, allez dans la Library et entrez dans la Reading Room. Lisez les parchemins qui s'y trouvent, puis ramassez la clé de fer portant le symbole gravé de l'Atelier des harpistes qui est sur la table (88). Rendez-vous ensuite au Middle Level. Allez parler à Emmara (près de la tapisserie), et elle vous posera quelques questions. À sa première question, répondez "Des champignons et des statues", et à sa deuxième

question, répondez "Quatre". Emmara devient alors candidate au titre de Dame du Weyr. Grimpez aux Kitchens et parlez à Roma pour lui donner tous les ingrédients. Parlez aussi à Tom, qui vous donnera à manger (parlez-lui deux fois pour obtenir deux plats). Revenez au Middle Level, descendez aux Lower Levels et sortez du fort. Allez d'abord derrière le moulin et activez le levier (normalement, votre force est "formidable", et vous devriez y arriver). Puis, sous la trappe qui s'est ouverte, vous obtiendrez des flèches.



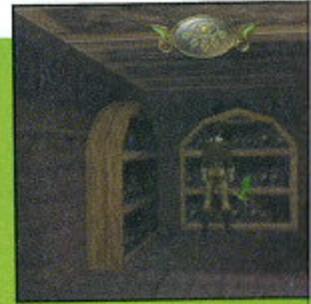
Derniers préparatifs (1)

Allez voir Jillan pour lui donner le dernier scarabée. Sa fille, Imogen, devient candidate au titre de Dame du Weyr. Ensuite, n'hésitez pas à faire un petit tour pour ramasser les herbes médicinales qui sont dans le Weyr Bowl (si vous ne les aviez pas déjà prises avant). Une fois que vous êtes prêt, appelez Zenth et allez à Fort de Fort. Entrez dans l'Atelier des harpistes et allez dans la petite bibliothèque (elle se trouve près du passage menant à l'atelier des guérisseurs). Parlez à

Lockenn (89) pour lui donner la clé qu'il cherche. Ce dernier vous demande alors où se trouve le passage secret. Si vous ne l'avez pas trouvé, sachez qu'il est dans la bibliothèque, juste en face de l'entrée de cette salle. Lockenn l'ouvre : entrez. Ramassez la carte qui est à l'intérieur. Puis, sortez du passage secret et allez tout de suite à gauche. Examinez la bibliothèque qui se trouve contre le mur du fond et vous trouverez une petite clé rouillée (90). Mianna devient à son



tour candidate au titre de Dame du Weyr. Utilisez la petite clé rouillée sur la bibliothèque où vous venez de la trouver, et un passage secret s'ouvre. Entrez dedans et ramassez l'artefact qui est posé sur une table. Sortez de la bibliothèque, allez sur la grande place de Fort de

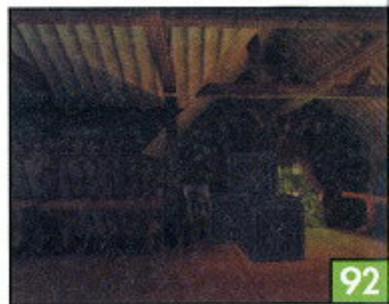


Fort et appelez Zenth pour aller rendre à l'Atelier des forgers (Mastersmith Hall). Parlez à Zenth plusieurs fois pour lui donner vos artefacts ainsi que les deux disques. Forn améliore vos armes et vous donne un œuf de lézard de feu.

Derniers préparatifs (2)

Sortez de la forge et allez parler à Guy, le tailleur de pierre. Il vous donne la stèle que vous lui aviez commandée. Ensuite, approchez-vous du moulin et parlez au meunier. Vous lui donnez la pile de toile lourde pour réparer les voiles de son moulin. Activez ensuite le levier qui se trouve à gauche du moulin et une trappe s'ouvre. Fouillez-la pour trouver un œuf de lézard de feu. Maintenant, approchez-vous de la maison juste à gauche du moulin. Repérez son entrée, sauvegardez

et utilisez la clé qui a un symbole à l'effigie des Forgerons pour l'ouvrir (91). Une fois à l'intérieur, il faut faire vite : allez ramasser la peau qui se trouve sur la deuxième table à gauche de l'écran. Ensuite, avancez et fouillez la bibliothèque pour trouver une seconde peau. Après, allez vous cacher derrière les caisses près du feu (92) et restez à l'endroit où l'icône de marche silencieuse apparaît. Lisez les deux parchemins (les deux peaux que vous avez ramassées). Normalement, Rom devrait



entrer dans la maison, ouvrir une boîte, puis repartir. Allez examiner la boîte pour trouver une troisième peau, et examinez-la. Maintenant, attendez que Rom revienne, et dites lui que vous avez toutes les informations (première option). S'ensuit une cinématique : vous

confrontez les traîtres... Après cela, appelez Zenth pour vous rendre à l'île d'Ista. Allez parler à Kiristi (elle est à gauche du bâtiment en demi-cercle) pour lui donner la stèle. Kiristi devient, elle aussi, candidate au titre de Dame du Weyr.

L'ennemi approche

Approchez-vous de la plage, près de la jetée de droite, et attendez qu'un dauphin s'approche (93). Parlez-lui pour avoir une petite surprise. Vous pouvez aussi explorer un peu l'île (et le fort) pour ramasser les herbes médicinales (si vous ne les avez pas déjà toutes prises), puis appelez Zenth et revenez au Fort de Weyr. Entrez dans le fort et grimpez à votre chambre. Faites éclore les œufs de lézard de feu que vous avez récupérés, puis allez voir V'kai dans sa chambre. Vous serez alors nommé Seigneur des Airs. Des-

cendez au *Middle Level*, rendez-vous dans la *Dining Area* (près des cuisines) et parlez à Urik. Ce dernier vous dira qu'il s'inquiète pour Rowarth, qui est porté disparu. Descendez aux *Lower*

Levels et sortez dans le Weyr Bowl. Là, allez à gauche de l'écran, en longeant le mur. Vous verrez Jim et Jax (94) : parlez-leur, et ils vous diront qu'ils ont vu Rowarth entrer dans les caver-

nes sombres avec un autre homme. Pénétrez dans les cavernes, et vous verrez Rowarth. Après une petite scène, Zenth vous dira de réunir quatre chevaliers-dragons. Revenez dans le *Weyr Bowl* et entrez dans le fort. Grimpez au *Middle Level* et parlez à B'rak. Ensuite, allez dans la salle de jeu (*Gambling room*) et parlez à T'men. De là, allez dans la chambre de L'tul et parlez-lui. Après cela, grimpez au *Upper Level* et entrez dans la *Library*. Discutez avec Lytah, le dernier chevalier-dragon qu'il vous fallait trouver.

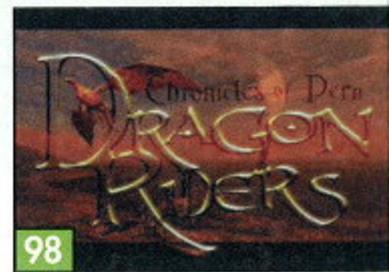
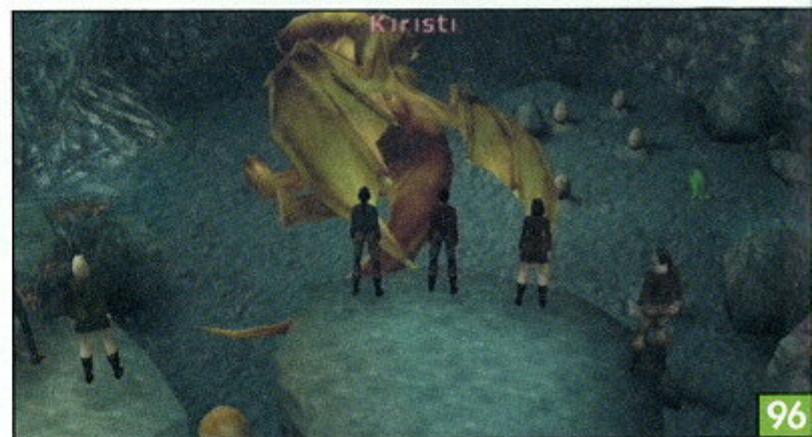


L'affrontement final

Retournez aux *Lower Levels* et sortez dans le *Weyr Bowl*. Entrez dans le *Hatching Ground* (la grande grotte qui est sur votre gauche quand vous arrivez dans le *Weyr Bowl*). Équipez-vous de l'épée et grimpez la rampe pour rejoindre les candidates (95). Sauvegardez et attendez (96)... Après quelque temps, Zenth vous parlera.

Soit il vous dira que les chevaliers n'ont rien remarqué, auquel cas vous devez vous promener un peu entre les candidates, soit il vous dira qu'un chevalier a aperçu quelque chose... Dans ce deuxième cas, foncez en bas et parlez au chevalier en question. Après une

petite scène, vous devrez affronter Roth une seconde fois, et cette fois-ci, c'est à vous de gagner (97) ! Un seul coup d'épée devrait suffire à le terrasser. Une fois le combat fini, vous pourrez admirer la fin du jeu. Notez que la nouvelle Dame du Weyr sera alors choisie aléatoirement parmi toutes les candidates... **The End** (98).



Floigan Bros.

Cette soluce vous propose de finir Floigan Bros le plus rapidement possible. Vous y trouverez comment franchir les principales étapes et surmonter les quelques problèmes que vous pourriez rencontrer. Si vous suivez le parcours pas à pas, vous devriez le finir en à peine deux heures !

Landov

Il est important de souligner que vous êtes libre de récupérer les différentes pièces dans un autre ordre que celui proposé ici. Alors, si vous avez déjà commencé le jeu et que vous êtes bloqué quelque part, recommencez pas tout juste pour suivre l'ordre de l'aide de jeu.

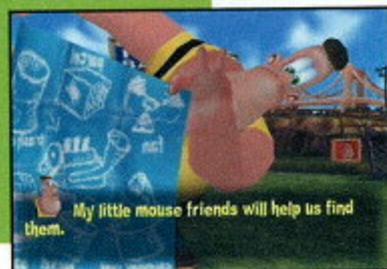
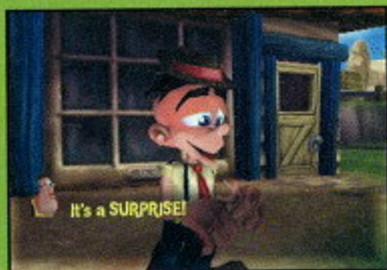
Il faut arriver que Moigle ne puisse pas faire ce que vous lui demandez, ce qui vous empêche de progresser. Ne vous inquiétez pas ! Jouez avec

lui plusieurs fois, donnez-lui à manger, ou allez vous promener un moment, et il finira par se plier à votre demande. Autre éventualité : Moigle vous propose de vous aider en échange de quelques points. Refusez systématiquement ! Ça ne sert à rien, et il vaut mieux perdre un peu de temps en jouant avec lui plutôt que de dépenser inutilement de précieux points.

Enfin, il arrivera sûrement que vous soyez bloqué parce que

les scènes cinématiques dont nous parlons ne s'enclenchent pas. Dans ce cas, attrapez le petit chat et donnez-le à Moigle. Recommencez cette opération jusqu'à ce que la scène apparaisse. Dans le pire des cas, si rien ne se passe, rebootez la console et recommencez à donner le chat à Moigle...

Mais dans l'ensemble, vous ne devriez pas avoir de problème pour finir le jeu. Bonne chance à tous !



PREMIÈRE PIÈCE

La boîte aux lettres

Allez en face de la maison, là où les souris brandissent leurs pan-neaux. Prenez l'échelle pour entrer dans l'espèce de machine (01) et actionnez le levier jaune. La porte en métal s'ouvre. Traversez le passage ouvert et allez vers la boîte aux lettres, à gauche. Fouillez dedans en appuyant sur le bouton A (02). Une clé en sort un gros colis qui



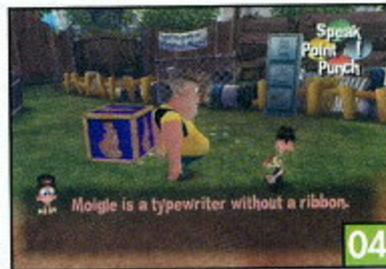
contient la première pièce (03). Moigle vous donnera cinq points pour vous remercier.



DEUXIÈME PIÈCE

La clé du jardin

Vous allez devoir traverser le pont à gauche. Mais le niveau de l'eau est trop bas pour que vous puissiez l'emprunter. Mettez-vous à proximité de la caisse bleue et utilisez l'option "speak" pour insulter Moigle (04). Injuriez-le deux ou trois fois, ce qui fera exploser la caisse bleue. Placez-vous alors sur l'icône bleue. Moigle va verser ses larmes dans la rivière, ce qui fera monter le niveau de l'eau (05). Grâce à ça, vous pouvez traverser le pont. Il va maintenant falloir trouver la clé de la porte du jardin. Emmenez votre frère à proxi-





mité de la caisse rouge et frappez-le à plusieurs reprises, jusqu'à ce que la caisse explose. Placez-vous sur l'icône et attendez que Moigle vous attrape (06). En vous frappant, il vous envoie

sur le gros panneau publicitaire à côté de la clé (07). Avant de l'attraper, faites le tour du panneau pour prendre la pomme. Jetez-la par terre et prenez la clé. Ouvrez la porte du jardin.



Le jardin de Moigle



Au fond du jardin, vous apercevez une barrière, et, à quelques mètres de celle-ci, un levier.

Dès que vous actionnez le levier, la barrière s'ouvre pendant quelques secondes, mais Oigle n'est pas assez rapide pour la traverser avant qu'elle se referme. Pour gagner de la vitesse, il faut que Moigle vous prenne sur ses épaules, vous serez alors suffisamment rapide pour enclencher

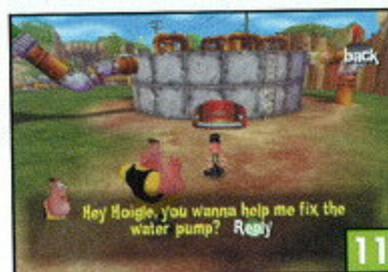
le levier et franchir la barrière. Pour que votre frère accepte de vous aider, il faut faire exploser la caisse verte, c'est-à-dire le rendre heureux. Allez sur les plates-bandes et montrez-les à Moigle en utilisant l'option "point". Votre frère vous propose alors de l'aider à planter son jardin (08) ; acceptez. Votre travail va consister à empêcher les corbeaux de manger les graines que Moigle plante. La

meilleure technique est de foncer (en plongeant) sur tous les oiseaux qui s'approchent de trop près (09). Une fois toutes les graines plantées, la caisse verte explose. Placez-vous alors sur l'icône et attendez que Moigle vous attrape. Une fois sur ses épaules, foncez vers le levier (10) puis vers la barrière. Vous devriez la traverser sans problème et elle restera dorénavant ouverte.

La pompe

Vous êtes maintenant près de la pompe, mais elle est cassée. Montrez-la à Moigle et il vous proposera de vous aider à la réparer (11). Le petit jeu suivant est assez simple mais un peu crispant. Vous avez devant vous quatre leviers (un bleu, un vert, un jaune et un rouge), au bout de petites plates-formes. Moigle, penché au-dessus de la pompe, vous crie quel levier actionner ; à vous de le faire le plus rapidement. Vous avez 50 secondes pour frapper 9 leviers, sachant que vous récupérez 10 secondes dès que vous

en touchez un. La meilleure technique est de prendre son temps pour ne pas tomber des plates-formes (12). Vous pouvez vous permettre deux ou trois chutes, au-delà, laissez tomber et recommencez. Si vous échouez, il se peut que Moigle ne veuille pas tout de suite vous aider à nouveau. Pas de panique ! Jouez un peu avec lui et il changera d'avis. Une fois la pompe actionnée, la grosse fleur libère le deuxième objet : le toit de la cheminée (13). Moigle le prend et vous donne cinq points.



Aide de jeu

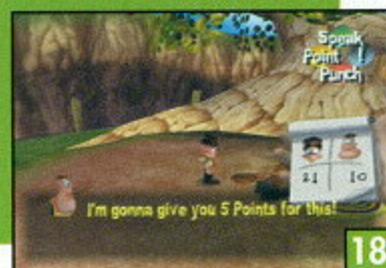
TROISIÈME PIÈCE

Espion de Malodorus

Normalement, après que Moigle a rangé la nouvelle pièce dans son garage, vous devriez vous trouver devant la maison. Vous assistez alors à une séquence cinématique mettant en scène Malodorus. On le voit espionner la charge (14) et jeter de la montagne l'un de ses sbires, un petit chat, qui va atterrir sur le toit de la maison. Attendri par le chat, Moigle vous demande de le

recupérer. Allez sur le côté de la maison et montrez-lui l'icône jaune pour qu'il se place dessus. Tournez-lui autour en courant pour qu'il tombe dans les pommes (15), et dès qu'il est à terre, servez-vous de son ventre comme d'un trampoline. Une fois sur le toit, le chat vous menace de ses griffes et saute dans les bras de Moigle. Avant de redescendre, récupérez les deux pommes sur

le toit. Une fois en bas, une séquence cinématique doit s'enclencher, vous montrant Malodorus envoyant un chat pour vous détruire. Si la séquence ne s'enclenche pas, ramassez le chat et donnez-le à Moigle (faites-le plusieurs fois, si nécessaire) et allez vous promener en attendant. Une fois que le chat a atterri dans votre jardin (près du grand arbre), allez l'affronter.



Le premier boss

Pour ce faire, vous devez le montrer à Moigle (16), qui vous proposera de le combattre. Pour le battre, la technique est assez simple : il faut lui envoyer neuf bombes sur la tête. Mais attention, si les bombes explosent à la figure de Moigle, vous perdez. Deux méthodes s'offrent à vous pour le battre. Soit vous ramassez les bombes et vous les envoyez en attendant garde à ce que fait votre

frère, soit vous lui donnez directement les bombes (17) pour qu'il les envoie. Cette seconde technique est beaucoup plus dangereuse parce qu'elle rend votre frère vulnérable, mais elle a le mérite d'être plus rapide. En effet, Moigle touchera le chat à tous les coups (au moins neuf fois sur dix), alors que vous risquez de mettre des bombes à côté. Une fois que vous l'aurez tué, la troisième



pièce, l'hélice, apparaît, et vous obtenez cinq points supplémentaires (18).

QUATRIÈME PIÈCE

Votre ami Splitz

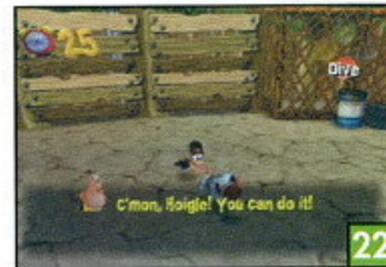
À votre retour devant la maison, allez à droite vers la caisse verte. Vous êtes dans le même cas de figure que dans le jardin : il faut rendre Moigle heureux pour qu'il vous permette de monter sur ses épaules et vous permettez d'ouvrir la porte. Pour le rendre heureux, c'est très simple, il suffit de lui proposer un câlin. Allez dans l'option "speak" et sélectionnez "Hug" (19). S'il ne veut pas, ce n'est pas grave, jouez un peu avec lui ou donnez-lui à manger pour le faire changer d'avis. Une fois que vous lui avez fait un câlin, la caisse verte explose. Allez chercher l'icône pour monter sur ses épaules, percutez le levier et passez la



porte (20). Vous êtes maintenant dans le chenil, le repère de Splitz, le petit chien. Sur le côté de la niche, vous trouverez une petite balle rouge. Ramassez-la et donnez-la à Moigle (21). Il vous proposera de jouer avec Splitz ; acceptez. Pour gagner la partie, ce n'est pas bien compliqué, vous devez lui attraper



trois fois la queue. Courez-lui derrière et dès que vous êtes assez proche, plongez pour l'attraper (22). Une fois la partie gagnée, le petit chien vous déterrera le moteur (23), et Moigle vous donnera cinq points.

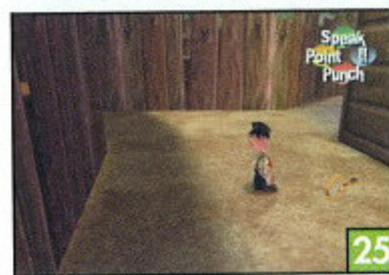


CINQUIÈME PIÈCE

Le deuxième boss

Pour gagner le sceau, vous devez battre un nouveau chat. Pour le faire arriver, attrapez le petit chat et donnez-le à Moigle. Cela devrait déclencher une nouvelle cinématique (24). Vous verrez alors un chat atterrir dans le chenil et capturer Splitz. Rendez-vous sur les lieux et allez au fond du chenil pour récupérer la raquette de tennis (25) (ne vous préoccupez pas de la caisse rouge). Montrez ensuite le méchant matou à votre frère (26), qui vous proposera de le

combattre. Une fois n'est pas coutume, c'est Moigle qui va faire le plus gros du travail. Votre mission consiste à le protéger des attaques ennemies. En effet, le chat envoie des petits monstres jaunes pour croquer Moigle. Pour les empêcher d'atteindre votre frère, vous devez les frapper à coups de raquette. La technique la plus efficace consiste à se placer juste derrière Moigle (27) pour le protéger et le suivre dès qu'il se déplace. Quand qu'il a trifouillé neuf fois



dans les différents mécanismes, c'est gagné ! Splitz, libéré grâce à vous, déterra le sceau et vous obtiendrez cinq nouveaux points de votre frère (28).

SIXIÈME PIÈCE

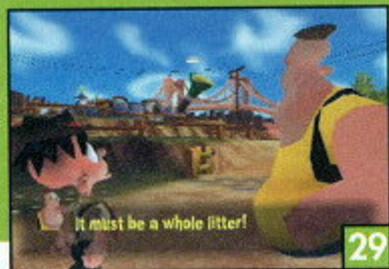


L'étang

Après avoir récupéré la cinquième pièce, donnez de nouveau le petit chat à Moigle pour faire apparaître un nouvel ennemi (29). Cette fois-ci, Malodorus vous renvoie le chat armé de bombes que vous avez battu. En

arrivant dans la décharge, le matou ouvre un passage à côté de la pompe (30). Empruntez le passage pour accéder à l'étang. Après avoir passé le tunnel, allez sur la plate-forme en bois et appelez Moigle. En se plaçant sur la

plate-forme, le gros frangin fera tout s'effondrer (31), vous permettant d'accéder aux bords de l'étang. Une fois au sol, allez à droite vers le chat, sans vous occuper de la caisse rouge (voir l'encadré sur les jeux).



Le troisième boss

Comme d'habitude, montrez-le à Moigle pour pouvoir l'affronter (32). Pour battre ce nouvel ennemi, vous risquez de vous y reprendre à plusieurs reprises. Il vous envoie une bombe que vous devez faire passer de main en main en vous arrangeant pour qu'elle explose dans celles du chat. La stratégie la plus efficace est de faire passer la bombe de Oigle à Moigle, sans jamais la donner au matou (33). Dès qu'elle

est sur le point d'exploser (elle clignote rapidement), envoyez-la lui pour qu'elle lui éclate dessus. Il faudra recommencer l'opération neuf fois, en prenant garde qu'aucun des frères Floigan n'explose plus de deux fois. Avec un peu d'entraînement, vous ne devriez pas avoir de problème. Après l'avoir tué et empoché cinq nouveaux points, vous pourrez récupérer la nouvelle pièce de l'autre côté de la décharge.



Aide de jeu

Les caisses jaunes



34

pour récupérer la pièce, vous devez d'abord sortir de l'étang. Comme au début du jeu, le niveau d'eau est trop bas pour que vous puissiez emprunter le pont. Gérez-vous vers la caisse bleue, et, une fois à côté d'elle, faites pleurer Moigle en l'insultant. Ses larmes devraient faire monter le niveau de l'eau, ce qui vous permettra de passer (35).



35

Juste après avoir traversé le pont, ramassez le masque vert, sur votre droite, à côté des enjoliveurs (36). Allez ensuite jusqu'à la caisse jaune posée sur une grosse boîte en bois. Restez en bas de l'échelle et enfitez le masque (37). Cela devrait terroriser Moigle et faire exploser la caisse. Montez alors à l'échelle et placez-vous sur l'icône. Faites une grimace à Moigle,



36

qui aura peur et sautera, défonçant ainsi la grosse boîte en bois. Une fois le passage ouvert, sortez de l'étang le masque à la main et allez derrière la maison pour récupérer la pièce. Mais le passage est de nouveau bouché par une autre caisse jaune. Pour l'ouvrir, faites exactement la même chose que dans l'étang. Une fois le passage ouvert, vous pouvez



37



38

enfin vous emparer de la sixième pièce (38). Comme pour les autres découvertes, Moigle vous donnera cinq points.

Note : Ne vous préoccupez pas de la grande roue colorée.



39



40



41



44

SEPTIÈME PIÈCE

La caverne de l'araignée



Pour trouver la pièce, vous devez d'abord ouvrir la grande porte bleue en forme d'araignée à droite de la maison. Dans un premier temps, vous devrez donc récupérer la clé. Allez tout au bout du chenil, jusqu'à la caisse rouge, et frappez Moigle pour le mettre en colère. Une fois que la caisse a explosé, placez-vous sur l'icône. Moigle devrait vous attraper et vous envoyer de l'autre côté de la barrière (39). Entrez alors dans la grotte de l'araignée. Juste à droite vous apercevez la pièce, mais elle est trop lourde pour que vous puissiez la porter. Allez jusqu'au bout de la grotte et prenez le pas-



42

sage. Vous êtes maintenant dans une grande pièce contenant plusieurs leviers, qu'il faut actionner pour faire monter le pont et ainsi récupérer la clé. La combinaison est très simple ! Frappez d'abord le levier vert en face de vous (40) (une partie du pont se lève), puis le jaune juste sur votre gauche. Marchez sur les tuyaux qui vien-



43

nent d'apparaître et allez actionner le levier vert en haut à gauche (41) (le reste du pont doit se soulever). Vous n'avez plus qu'à revenir sur vos pas, en utilisant le levier jaune (vous pouvez aussi sauter dans l'eau), et prendre la clé (42). Revenez maintenant à l'entrée de la grotte et utilisez la clé pour ouvrir la porte (43).



Moigle et l'araignée



45

Appellez Moigle pour qu'il vienne prendre la caisse, mais celui-ci est terrorisé par l'araignée. Pas de problème ! Vous allez lui apprendre à ne plus avoir peur des araignées. Allez dans l'option "teach" et sélectionnez "Spider", (44) ce qui vous coûtera

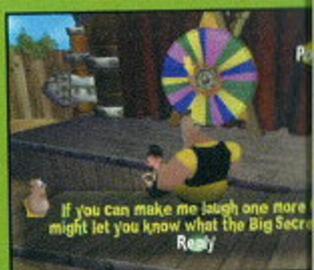
50 points ! Moigle vous demandera alors de lui montrer comment faire pour ne plus avoir peur. Allez vers l'araignée et frappez-la dans le dos (sur la marque en forme de cible) à plusieurs reprises (45). Cela amusera beaucoup Moigle, qui surmontera son

arachnophobie en sautant sur le pauvre insecte (46). Vous n'avez plus qu'à lui montrer la dernière pièce (47) et empocher les cinq points.



DERNIÈRE ETAP

Voilà, vous avez récupéré toutes les pièces (48). Vous n'avez plus qu'à faire rire Moigle pour qu'il vous dévoile la surprise. Retournez derrière la maison, là où il y a la roue colorée. Montrez-la à Moigle (49) pour qu'il vous propose d'y jouer (50). Là, on ne peut pas dire que ce soit bien compliqué, puisqu'il suffit d'arrêter la roue sur la couleur que vous indique votre frère (51). Avec un peu d'entraînement, vous verrez, c'est très simple !



FINAL

Une fois que vous l'aurez fait hurler de rire, il sortira une télécommande de sa poche et vous montrera la surprise. Bon anniversaire, Oigle ! Une fois le jeu terminé, vous aurez la possibilité de retourner dans la décharge pour trouver un dernier secret.



On ne va pas vous dire comment le trouver, on vous laisse le travail !



LES JEUX

Vous le savez, Floigan Bros. contient plusieurs petits jeux qui vous permettent de gagner des points. Vous trouverez ici ce qu'il faut faire pour apprendre ces jeux à Moigle, et la meilleure façon de remporter la partie.



TAPE-M'EN CINQ : HIGH F

C'est le jeu de base, vous y aurez accès dès le début de la partie. Le but du jeu est simple, il suffit de taper dans la (ou les) main(s) que vous montre Moigle. Il n'y a pas de réelle technique pour gagner. De toute façon, ce jeu est très simple et avec de l'entraînement, vous deviendrez vite un pro. À chaque partie remportée, vous gagnerez un point.



Aide de jeu

LES JEUX SUITE

LE CHAT : TAG

Pour jouer ce jeu vous en coûtera quinze points. C'est un jeu de chat très simple, où l'on se poursuit pour se faire toucher. Il existe une bonne technique de traître pour gagner à tous les coups. Il suffit de tourner autour d'un objet volumineux (type bidon) que Moigle vous court après (B), le gros père ne vous rattrape-



ra jamais et vous empocherez facilement les deux points. Attention, cependant, à ne pas courir trop vite,



car vous risqueriez de rattrapez Moigle et donc de vous faire toucher s'il se retourne brusquement.



LE CACHE-CACHE : HIDE AND SEEK



Le coût du jeu est de quinze points. En grand enfant qu'il est, Moigle aime beaucoup jouer à cache-cache. Mais, malencontreusement, il se cache toujours aux mêmes endroits. Sur les photos ci-contre, vous voyez les



différents endroits où vous pourrez trouver Moigle. Si vous ne le trouvez pas, il existe trois autres cachettes : derrière l'un des piliers du grand panneau publicitaire ; dans un tiroir de l'une des vieilles étagères en métal qui traînent



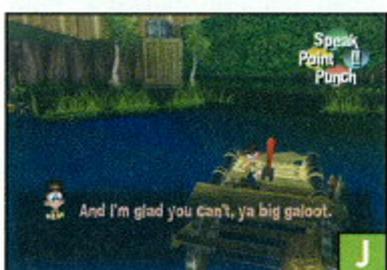
devant la maison ; ou dans le renforcement devant la maison en haut à droite (à côté de la machine dont vous vous êtes servi au début du jeu). La partie de cache-cache vous rapportera trois points.



LA COURSE : RUNNING RACE



Le jeu vous coûtera très cher (treize points !), mais vous rapportera neuf points à chaque victoire. Vous ne pourrez y participer qu'après avoir débloqué le passage de l'étang, puisque la course se fait autour de l'eau. En fait, Moigle est très rapide et vous n'avez aucune chance de le battre si vous ne trichez pas. La technique est simple, mais elle demande une petite préparation. Vous



devez d'abord faire monter le niveau de l'eau en faisant pleurer Moigle. Ensuite, allez de l'autre côté de l'étang jusqu'à la caisse rouge. Frappez Moigle pour le mettre en colère (I) et il vous catapultera sur le radeau au centre de l'étang (J). Une fois là, actionnez le levier et vous serez transporté jusqu'à un petit ponton. Vous pouvez maintenant commencer la course. Courez der-



rière Moigle (K), et, arrivé à hauteur du radeau, précipitez-vous dessus et enclenchez le levier. Dès que vous arrivez de l'autre côté de l'étang (L), sautez sur le second ponton (attention, le radeau ne s'arrête pas). Une fois à terre, passez la ligne d'arrivée. Voilà, vous avez bouclé le premier tour, et vous n'avez qu'à refaire la même chose pour les deux tours suivants. Si Moigle est un peu



sceptique face à votre technique (M), il finira par accepter de vous donner les neuf points de la victoire.



LA BABALLE : CATCH



Pour jouer à la baballe, il faut tout d'abord trouver la balle (ça paraît logique). Elle se trouve dans la zone dernière la maison, à droite de la roue colorée (N). Dans la soluce, vous avez vu que vous avez besoin du masque pour faire peur à Moigle et ouvrir le passage. En fait, il existe une autre technique. Vous pouvez également faire explo-



ser la caisse jaune en effrayant Moigle avec la "clé-araignée" (O, P). Comme nous vous l'avons dit dans l'introduction, vous n'êtes pas obligé de tout faire dans l'ordre. C'est-à-dire que vous pouvez aller chercher la clé dès que vous avez ouvert le chenil. Et vous pouvez le faire dès le début du jeu, juste après avoir pris la première



pièce. Une fois que vous avez récupéré la balle, donnez-la à Moigle (Q) et il vous proposera de jouer à "catch". Il n'y a pas de réelle technique pour gagner la partie, si ce n'est de jeter la balle une ou deux fois en dehors du cercle (R), pour que Moigle ne puisse pas la rattraper. Mais attention, si vous l'envoyez trois fois en dehors de la



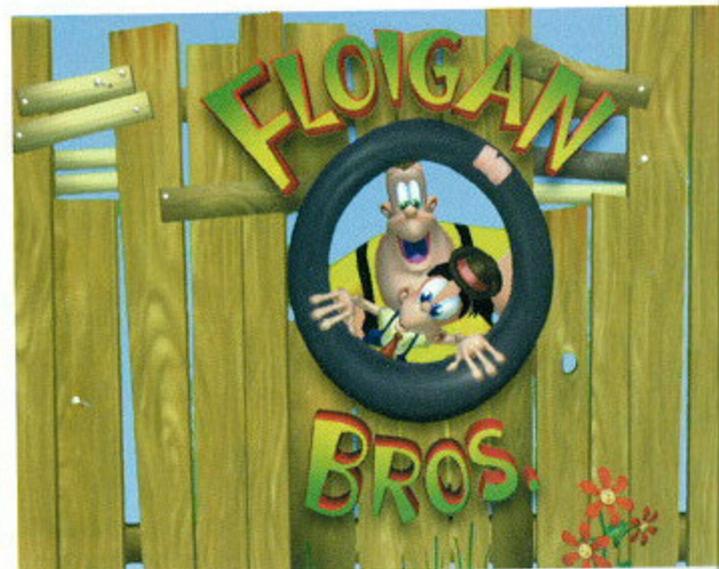
zone de jeu, c'est perdu. Pour débloquer ce jeu, il vous en faut vingt points, et à chaque victoire, vous en gagnerez c

LE JEU DES PAPILLONS

Pour jouer au jeu des papillons, il faut aller dans les petits buissons pleins de fleurs et montrer les papillons à Moigle. Au bout de quelques secondes, il en attrapera un et vous demandera de deviner sa couleur (S). Avant de faire une proposition, vous devrez mettre en jeu un certain nombre de points. Si vous devinez juste, vous remportez les points ; si vous per-



dez, ils vous seront retirés. Prenez garde à ce jeu, parce qu'on se fait vite plumer par le frerot !



Zoom sur... A LOGITHÈQUE DÉALE

Quels sont les meilleurs jeux de la Dreamcast ? Les hits qu'il faut absolument connaître pour ne pas mourir idiot ? Pour répondre à ces questions, nous vous avons concocté le top de la rédaction. Si vous voyez sur cette liste un jeu auquel vous ne vous êtes jamais essayé, et que vous aimez le genre, vous savez ce qu'il vous reste à faire...



VIRTUA TENNIS 2

Genre : Tennis
La nouvelle mouture d'un des jeux de la DC s'impose comme la référence des jeux de sport. Un jeu de tennis qui est réaliste, tout en étant jouable et facile d'accès ! Graphismes retravaillés, animations rapides, apparition de stars du tennis féminin... la liste des nou-

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Genre : Skate
Une simulation très complète, bourrée de tricks et de figures, avec une maniabilité excellente. En plus, les graphismes sont au rendez-vous. Bref, ce jeu s'est imposé comme la référence dans son genre.



veautés est longue. Bref, Virtua Tennis 2, c'est de la bombe, du jeu comme on les aime !



SOULCALIBUR

Genre : Baston
Le meilleur jeu de baston de l'histoire des jeux vidéo. Vous n'en trouverez pas un qui soit plus abouti, même parmi les derniers hits d'arcade. Le must absolu dans son genre. Le premier jeu à avoir fait prendre conscience que la Dreamcast, c'est la meilleure console.

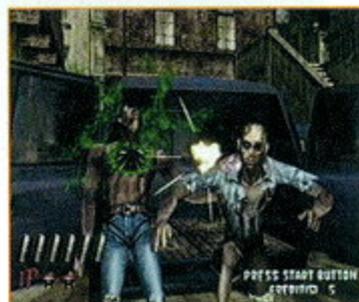
SKIES OF ARCADIA

Genre : RPG
Un système de combat original, des graphismes bien léchés, et une durée de vie d'au moins soixante heures... C'est de loin le RPG le plus complet. Avec notre belle soluce du numéro mai-juin 2001, tout le monde en arrivera à bout !



HOUSE OF THE DEAD 2

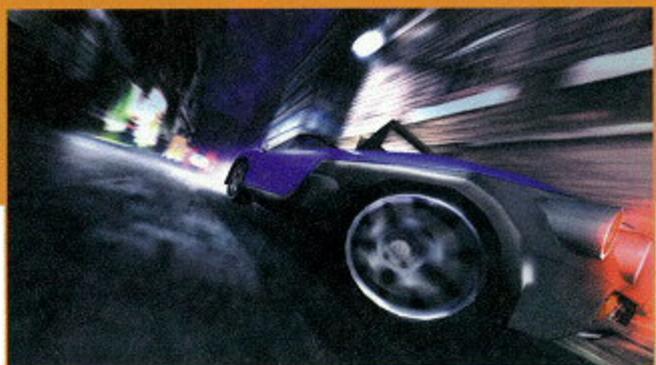
Genre : Shoot
Un des jeux les plus fun qui soit. Avec le gun, on se croirait vraiment en salle d'arcade. En plus, avec les multiples chemins pour finir le jeu, il



échappe à la tare du genre : une durée de vie trop faible.

METROPOLITAN STREET RACER

Genre : Course
Sur Dreamcast, on trouve un nombre de jeux de course de qualité assez incroyable, et il n'a pas été facile de trancher. Disons que MSR s'impose comme le jeu de type "GT" le plus abouti.

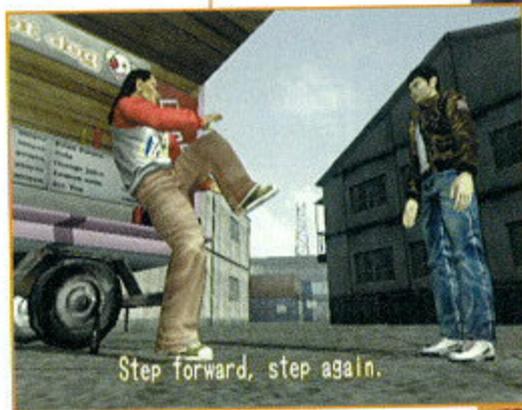




GRANDIA 2

Genre : RPG

Tout simplement le plus beau RPG jamais vu sur console. En plus, il possède un vrai scénario, qui sort un peu des sentiers battus. Une aventure épique qui vous fera voir du pays. Et comme il n'est pas trop compliqué, il sera idéal pour s'initier au genre.



SHENMUE

Genre : Aventure

Plus qu'un jeu, c'est une révolution ! Grâce à son ambiance incroyable, dès les premières heures, on est carrément englouti dans le jeu. Impossible

d'en décrocher avant de le terminer. Ce jeu n'est pas descriptible avec de simples mots. Il faut y jouer pour croire !



READY 2 RUMBLE ROUND 2

Genre : Boxe

Ready 2 Rumble a mis une bonne grosse claqué à tous les jeux de boxe. En jouant enfin la carte de l'humour, il remporte haut à la main le titre du jeu le plus fun de sa catégorie. Et comme sa réalisation technique n'est pas en reste...



RESIDENT EVIL : CODE VERONICA

Genre : Survival-horror

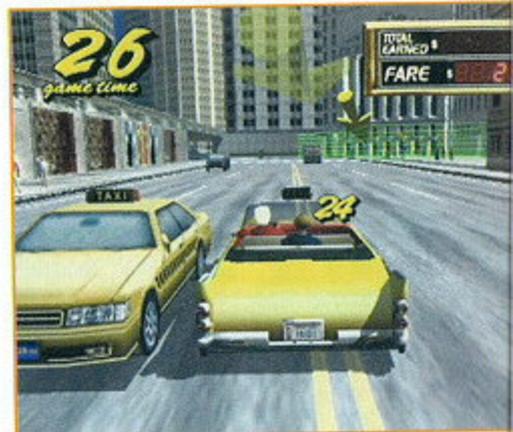


Ce Code Veronica est sans aucun doute le meilleur volet de Resident Evil ! Ce jeu vous fera sursauter et vous y jouez sans le soir. Un vrai d'horreur, surtout c'est vous qui êtes le héros, pad en

CRAZY TAXI 2

Genre : Arcade

La suite du mythique Crazy Taxi est à la hauteur de toutes les attentes. Le jeu reprend le principe de base du premier volet, en y ajoutant quelques innovations qui raviront les fous du volant. De nouvelles villes à quadriller, plus de clients à servir, des petites épreuves complètement originales... Hep, taxi !



CONFIDENTIAL MISSION

Genre : Shoot

Les jeux compatibles avec le pistolet sont trop rares pour passer inaperçus. Mais ce n'est pas pour cela que nous en parlons. Confidential Mission est une véritable réussite. Les niveaux sont longs, le jeu accrocheur, et les bonus, nombreux. Et si jamais vous n'avez pas de pistolet, le jeu est aussi compatible avec la souris, qui vous donne une précision diabolique.



Zoom sur... LA LOGITHÈQUE DÉALE



FANTASY STAR ONLINE

Genre : Action-RPG

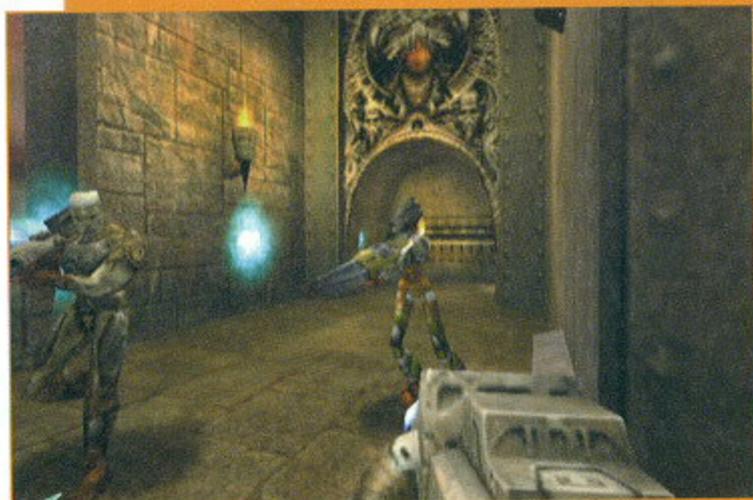
Fantasy Star Online, c'est le premier pas de la Dreamcast vers les MMORPG... les "Mass Online Game", et c'est un pas de géant. Prévoyez un clavier, vous allez entrer dans un autre monde. Vous pourrez y jouer avec d'autres fans de tous les pays. Une aventure à ne pas manquer.

HEAD HUNTER

Genre : Action/Aventure

C'est la bombe que personne n'osait espérer. Un jeu dont le principe avait l'air tellement sympa qu'on se disait qu'il allait être raté, comme souvent quand un jeu a l'air trop beau pour être vrai. Eh bien non ! Head Hunter est une réussite totale, intéressant, bien réalisé, fun à souhait... les superlatifs manquent pour

décrire la félicité que vous ressentirez en y jouant ! Un jeu à ne surtout pas laisser passer.



QUAKE III

Genre : Doom-Like

Rien que pour la prouesse technique, ce jeu mérite de figurer sur cette liste.

Et ce qui ne gêne rien, il est fun et jouable online... Même si vous risquez de récolter une note de téléphone bien épicée, rien ne peut égaler Quake III.

SEGA EXTREME SPORTS

Genre : Sport



Quelle claque, la première fois qu'on a vu ce jeu ! D'habitude, dans les simulations de sport multi-épreuves, il y en a toujours la moitié qui sont nulles. Là, c'est incroyable, on a l'impression d'avoir sous les yeux un jeu de surf, un de deltaplane, un de BMX... et tout ça sur un seul GD-Rom.



CAPCOM VS SNK

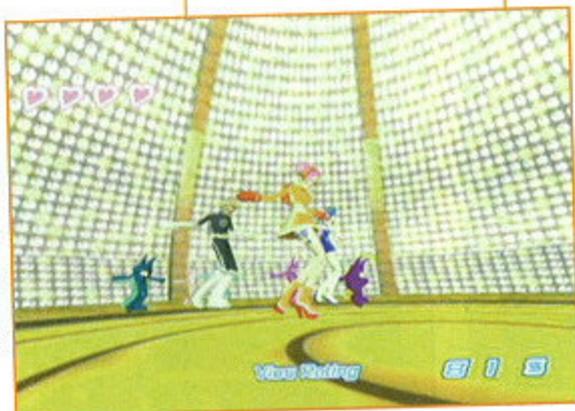
Genre : Baston

Lorsqu'il s'agit de baston, les plus anciens pratiquants ne jurent que par la 2D. Alors, réunir les deux plus grands noms de la baston dans un seul jeu, seule la Dreamcast pouvait réaliser un tel miracle !

SPACE CHANNEL 5

Genre : Musique

Les jeux musicaux sont en vogue depuis quelques années. Là encore, la Dreamcast dispose d'un hit atomique. À la fois beau, bien rythmé, et plaisant à jouer. N'en jetez plus, la coupe est pleine !



OUTTRIGGER

Genre : Quake-like

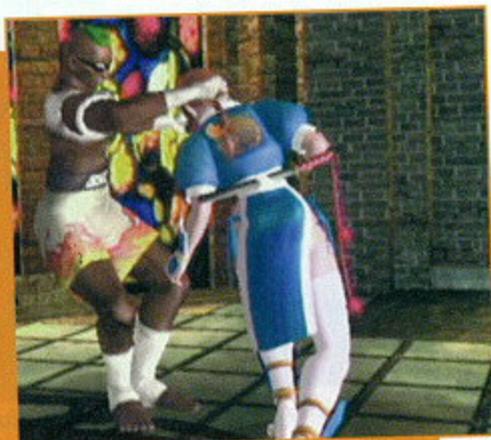
Ce jeu, proposant une vue extérieure (contrairement aux Quake-like classiques, où l'on voit "à travers les yeux du héros") est un véritable festival d'effets spéciaux. Les armes proposées sont tout bonnement incroyables, mais cela n'implique pas que le jeu soit réservé aux bourrins. Les missions font appel aussi bien à la stratégie qu'aux réflexes, donc réfléchissez avant de tirer.



DEAD OR ALIVE 2

Genre : Baston

Sans être aussi impressionnant que SoulCalibur, DoA 2 est l'un des jeux de baston les plus funs et les plus simples de prise en main qu'il nous ait été donné d'avoir entre les pattes.



SHENMUE 2

Genre : Aventure

Shenmue premier du nom reste dans notre ludothèque idéale, car il faut absolument l'avoir fini. Mais dès lors, un joueur digne de ce nom se doit d'enchaîner sur ce deuxième volet. L'histoire continue et le périple de Ryo vous emmène en terre inconnue : Hongkong. Tout a été amélioré : les graphismes, l'ambiance, la profondeur de jeu, et le mélange entre action et aventure est



plus équilibré. Mais c'est surtout la durée de vie qui a été multipliée au moins par trois !



SONIC ADVENTURE 2

Genre : Plate-forme

La mascotte de Sega revient dans de nouvelles aventures encore plus palpitantes. Les niveaux innombrables, la vitesse toujours au rendez-vous et le jeu bénéficie d'une finition très soignée. Si vous avez aimé Sonic Adventure, vous apprécierez cette suite.



JET SET RADIO

Genre : Spécial

Difficile de classer Jet Set Radio dans un genre, tellement ce titre est à part. Un jeu d'un autre monde, avec un style graphique complètement décalé, et qui a charmé toute la rédaction.

RAYMAN 2

Genre : Plates-Formes

Ce Rayman a vraiment une chouette bouille. Le jeu graphique est tout bonnement ahurissant. Mais tout juste comme il faut, avec ce qu'il faut d'humour. Un jeu à avoir sur toute la ligne.



Arcade

DOTENKI KORORIN WEATHER TALES

Auteur : Taito. Machine : N.C.
Disponibilité : Maintenant au Japon

Je vous dis Sophie Davant, Alain Gillot-Pétre, Laurent Romejko, vous me répondez ??? Météo, n'en sûr ! Dans les quelques lignes qui suivent, on vous révélera le secret de leurs prévisions météorologiques.

Ce jeu de réflexion développé par Takumi est dans la pure lignée d'un Puyo Puyo Sun (pour ceux qui ne connaissent pas, c'est un Tetris à la sauce nipponne). Il se démarque tout de suite par ses graphismes "pâte à modeler", qui rendent les dix personnages adorables au possible. Chacun symbolise une condition météorologique : pluie, soleil, neige, vent, nuage, arc-en-ciel, foudre, ouragan, aurore et météorite. Deux modes forment le cœur du jeu : le mode story et le mode hitsura. Dans le mode story, on retrouve les personnages à 1 et 2 joueurs. Dans le mode hitsura, on a un objectif à atteindre : il faut faire disparaître un nombre de lignes imposé, le nombre étant imposé en début de partie et variant selon la difficulté choisie. L'endurance du joueur est à l'épreuve !

Entre la pluie et le beau temps

Plus concrètement, les règles du jeu. Au début de la partie, dans l'écran de chaque joueur se trouvent plusieurs lignes de boules. Ces boules représentent un climat différent. On place une bande horizontale pour sélectionner une de ces boules et on permute la place des boules présentes selon son bon vouloir. Le but consiste à aligner au minimum quatre boules de même couleur en une ligne horizontale, verticale ou en forme de L pour que celle-ci disparaisse. De plus, on dispose de bombes qui permettent de faire exploser trois lignes. Comme dans tous les jeux de ce genre, les combos sont de rigueur. Ils permettent de lancer des malus sur le camp adverse (chute de neige, arc-en-ciel...). Les malus varient selon le personnage qu'on incarne. Le premier qui a l'écran complètement rempli a perdu. Dans le mode story, dix stages s'enchaînent ainsi.



Attention, on prévoit de fortes chutes de neige pour le second joueur.



Un exemple du mode hitsura. Ici, il faut effacer 12 lignes avant son adversaire.



Le terrain de jeu a pour cadre le monde.



Une avalanche de boules à bouger dans tous les sens !

SHIKIGAMI NO SHIRO

Editeur : Taito/AlfaSystem. Machine : N.C.
Maintenant au Japon

Le jeu de shooting est un genre incontournable dans le monde de l'arcade. Et si, dans l'ensemble, les jeux se ressemblent, on note tout de même des innovations caractéristiques.

Nous sommes en 2005, à Tokyo. La ville est dans un état d'ébullition suite à une série de crimes aussi sanguinaires et mystérieux les uns que les autres. Toutes les victimes sont des femmes affreusement mutilées à l'arme blanche. Le jeu débute après que la trente-deuxième victime soit découverte. Ici le joueur ne pilote pas d'avions en tout genre, mais il incarne un personnage qui vole tel Superman tendant les bras en l'air, et tirant des boules d'énergie sur des êtres humains transformés en démons. Le jeu s'éloigne largement du scénario du départ, mais qu'importe, le fun est bien présent. Se déroulant sous la forme d'un shooting au scrolling vertical, il compte cinq niveaux, chacun se divisant en plusieurs paliers et apportant son lot de boss quotidiens.

A ou B ?

Pour le gameplay, rien de plus simple : le stick pour voler dans les huit directions, et deux boutons, le A pour les attaques normales et les attaques Shikigami, et le B pour les attaques spéciales. Quand un ennemi est abattu, il laisse des pièces qui, en s'additionnant, font monter le niveau de notre personnage. Lors des attaques Shikigami, le nombre de pièces reçues augmente, mais, en contrepartie, on perd de la vitesse. Le Tension Bonus System, quant à lui, multiplie le score par deux. La barre de tension augmente quand on tire de près et en continu sur les monstres. Mais à quoi tout cela va-t-il nous servir, me direz-vous ? Eh bien, tout simplement à débloquent des personnages cachés ! Et comme chaque combattant a des spécificités propres, voilà qui promet des sensations différentes à chaque partie.



Les attaques Shikigami sont très efficaces et ne ratent jamais leur cible.



Un jeu à ingrédients mystiques qui mélange sort, incantation et pentacle.



Et pourquoi ne pas jouer une prêtresse adepte des sceaux sacrés ?



La dextérité prime, il ne faut pas toucher les zones électriques. Celles-ci changent sans cesse à cause du mouvement des L, des croix.



En bas de l'écran, on voit le personnage incarné. Ici, c'est une sorcière sur son balai.



Un passage très chaud qui ne permet aucune seconde de répit.

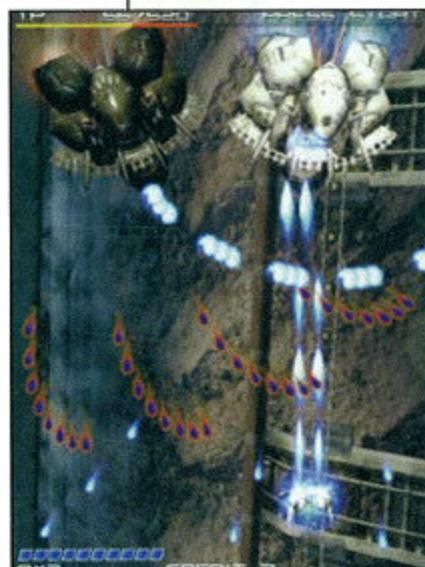


Arcade KARUGA

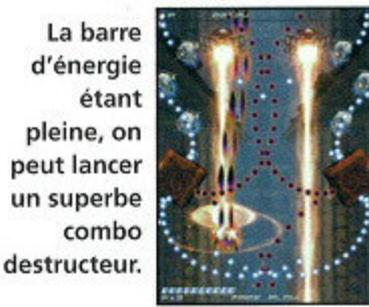
Concepteur : Treasure Software. Machine : N.C.
Disponibilité : Maintenant au Japon

C'est un jeu de shooting ! Voilà qui devrait calmer les doigts des plus affamés.

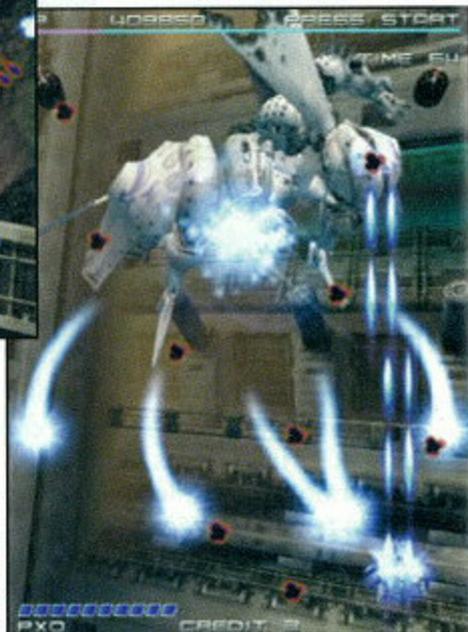
Dès avoir remporté un certain succès auprès des bornes d'arcade grâce à leur premier jeu de shooting Radiant Silvergun, Treasure récidive dans le genre. Ce jeu est la synthèse entre un jeu à la présentation très classique et un gameplay nouveau. Dans ce titre aux graphismes sublimes, on peut modifier d'une seule touche son vaisseau en deux formes totalement différentes : blanche et noire. Quand on est sous une forme blanche, on peut absorber les tirs ennemis blancs, et quand on est sous la noire, on absorbe les rafales des ennemis noirs. Par ce procédé très simple, on accroche vite au jeu, car si on absorbe un certain nombre de tirs ennemis de même couleur à la suite, on peut effectuer des combos. Le mieux est sûrement la possibilité de passer à deux, ce qui permet d'avoir les deux formes opposées à tout moment et d'aspirer tout ce qui bouge. Une technique radicale qui marche à tous les coups.



Entre blanc et noir, il faut choisir et de préférence rapidement, car les ennemis n'attendent jamais.



La barre d'énergie étant pleine, on peut lancer un superbe combo destructeur.



Les vaisseaux adverses peuvent être impressionnants, et leurs tirs sont proportionnés à leur taille.

WANGAN MIDNIGHT

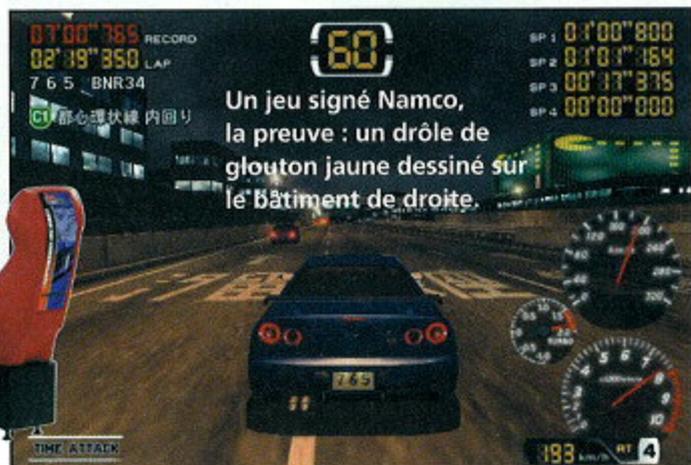
Concepteur : Namco. Machine : N.C.
Disponibilité : Maintenant au Japon

Ce jeu de course de voitures est inspiré d'un manga éponyme très populaire au Japon.

C'est sur le bitume tokyote que le joueur doit défier ses adversaires, qu'il s'agisse de l'ordinateur (mode story) ou d'un second joueur (mode irruption dans un combat). Avant toute chose, on sélectionne sa voiture parmi les douze proposées. Chaque circuit a pour cadre une artère d'autoroute dont l'intensité du trafic est fluctuante : fluide, bouchon... Le jeu se déroule sous la forme d'un combat à un contre un avec des barres d'énergie pour chaque participant. Cette barre diminue au moindre choc contre les autres véhicules ou le décor ; il faudra donc avoir une tenue de route exemplaire et pousser l'autre à l'erreur pour gagner le duel. La borne d'arcade propose également un mode time attack. Si le jeu n'ambitionne pas de révolutionner le genre, les amoureux du manga y retrouveront de nombreuses références, à commencer par les voitures (notamment l'Akuma no Z) et les pilotes.



En mode de conduite trash, il faut savoir rester gentleman jusqu'au bout des pneus.



Un jeu signé Namco, la preuve : un drôle de glouton jaune dessiné sur le bâtiment de droite.

GUILTY GEAR XX

Éditeur : Sammy. Machine : Naomi
Disponibilité : Printemps 2002

La réputation de Guilty Gear n'est plus à faire. Après plusieurs volets sur arcade, suivis d'adaptations réussies sur console (dont la Dreamcast, évidemment), le prochain chapitre devrait faire un tabac dans les salles japonaises.

Au niveau de la présentation, rien ne change : on reste dans un jeu de baston en 2D. Nos combattants s'affrontent au moyen d'armes de toute sorte : sabre, katana, éventail, faux accrochée à une chaîne, cheveux ; mais, contrairement à Soul Calibur, ne se privent pas non plus de donner des coups de pied et de poing. Dans les anciennes versions arcade, on dirigeait son personnage avec le stick et quatre boutons d'action : poing, pied, couper et trancher. Or, dans ce prochain volet, un cinquième bouton sera ajouté. Pour l'heure, on ne connaît pas encore sa fonction, mais il devrait légèrement changer le gameplay. En effet, la plupart des combinaisons seront identiques et l'on retrouvera les mouvements spéciaux, les attaques overdrive et les mouvements instant kill propres à chaque personnages. Rassurez-vous, on trouvera aussi de nouveaux coups, comme nous le prouvent les screenshots.

Nouvelles recrues

Dans Guilty Gear XX (prononcez "excess"), de nouveaux personnages viennent s'ajouter à l'équipe de base qui, rappelons-le, est composée de Sol Badguy, Ky Kiske, May, Baiken, Faust, Potemkin, Chipp Zanuff, Milla Rage, Jam Kuradoberi, Johnny, Anji Mito, Venom, Axl Low, Testament, Dizzy. Seul Zato-One devrait manquer à l'appel, car son doubleur est malheureusement décédé, et, de ce fait, le créateur du jeu préfère évincer le personnage plutôt que le dénaturer en changeant de doubleur. Deux nouveaux combattants nous ont été présentés : Slayer, un homme sans arme apparente mais qui dispose d'une force mystérieuse, et Bridget, une jeune fille qui joue du yoyo.

Milla n'a pas besoin d'arme blanche. Ses cheveux sont tout aussi efficaces.



Le jeu est loin d'être statique, et les combattants peuvent aussi faire des high jump.



Les personnages sont superbes, avec des animations fluides. Techniquement, on devrait en avoir pour ses jetons.

Zoom sur...

A MEGADRIVE

ous poursuivons notre chronique des consoles de ga. Après le dossier sur la Master System, voici rapide historique de la Megadrive. Plus encore e son aînée ou que la Saturn qui allait lui succé- ; cette console 16 bits a marqué son époque.

ors que fort peu de gens auraient parié sur la réussite des ts, dès le milieu des années 80, le marché des jeux vidéo est ancé pour de bon. La NES de Nintendo connaît un succès nense ; la Master System, sans l'égalier en nombre de machi- vendues, n'en demeure pas moins, pour Sega, une très bonne eration. Mais on ne pouvait pas en rester là. L'offensive des inateurs continuait, et pour attirer de nouveaux consom- ceurs, il fallait sortir des consoles plus performantes.

octobre 1988, tandis que Nintendo travaille encore sur la ure Super Nintendo, Sega sort la Megadrive au Japon, et l'an- suivante aux USA, où elle est plébiscitée. En Europe, il faut attendre Noël 1989. Là aussi, le public est au rendez-vous.

ic, Aladdin, Earthworm Jim...

a a assorti sa nouvelle console, cette fois encore, d'un gros ut : son excellente ludothèque. Riche et variée, elle offrait g grande diversité de titres capables de séduire tous les gen- de joueurs. Son domaine de prédilection, là où les titres ient les plus impressionnants, c'était les jeux de plate-forme. e au Mario de Nintendo, Sega crée un nouveau héros, Sonic, deviens sa mascotte. Les aventures du hérisson bleu vont hanter des millions de joueurs et inaugurer un nouveau re de jeu de plate-forme.



mpique Gold était sorti en 1992, en même temps que les JO de elone.



Quack Shot, l'un des premiers jeux de plate-forme de la Megadrive.



Les aventures de Sonic ont démarré sur Megadrive.



La série Streets of Rage est devenue une référence pour les amoureux de beat-them-all.

Toe Jam and Earl : un jeu fantastique, complètement allumé.



Shadow Dancer, ou les aventures du Ninja et de son loup.

DONNÉES TECHNIQUES

Comme pour la Master System (et toujours pour ceux qui y comprennent quelque chose), voici les données techniques de la Megadrive.

- Microprocesseurs : 68 000 à 8 MHz + Z80A à 4 MHz
- Mémoire vive : 64 Ko
- Cartes et cartouches : de 256 Ko à 1 Mo
- Capacités graphiques : processeur graphique 16 bits ; 320x224 points en 4x16 couleurs parmi 512 ; 80 sprites de 32x32 points.
- Capacités sonores : 6 voies FM + 1 voie PCM + 3 voies PSG compatibles Master System.



En matière de wargame, les *Shining Force* sont encore ce qui se fait de mieux.

Mais les plus beaux jeux de la Megadrive, c'est un nommé David Perry qui va les lui donner, en développant *Aladdin* et les fantastiques *Earthworm Jim*. Ces deux jeux ont marqué l'histoire de la plate-forme, tant par la beauté de leurs graphismes que par la qualité de leur animation.

Le brillant de l'acier

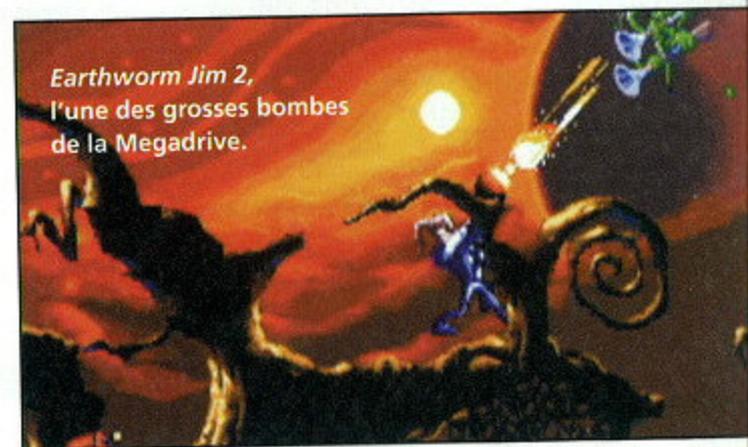
Si la plate-forme est à l'honneur, les shoot-them-up (avec la série des *Thunder Force*) et les beat-them-all (*Street of Rage*) ne sont pas en reste. En 1992, la guerre du Golfe éclate. Elle va avoir une grosse incidence sur la production des jeux vidéo. Une kyrielle de jeux évoquant le conflit va sortir sur console, et notamment le très bon *Desert Strike*. Les fans de la Megadrive (et ultérieurement, ceux de la Super Nintendo) vont ainsi avoir de quoi s'éclater sur un type de jeu réservé jusqu'alors aux possesseurs d'ordinateurs. Une longue série de suites verra le jour, immortalisant le jeu d'Electronic Arts.

Nous ne pouvions terminer ce rapide aperçu des gros titres de la Megadrive sans évoquer les produits de Climax. En seulement quatre jeux, ces développeurs de chez Sega se sont fait une réputation en acier. En effet, qui pourrait prétendre que *Shining in the Darkness*, les deux *Shining Force* et *Landstalkers* ne sont pas de purs bijoux ?

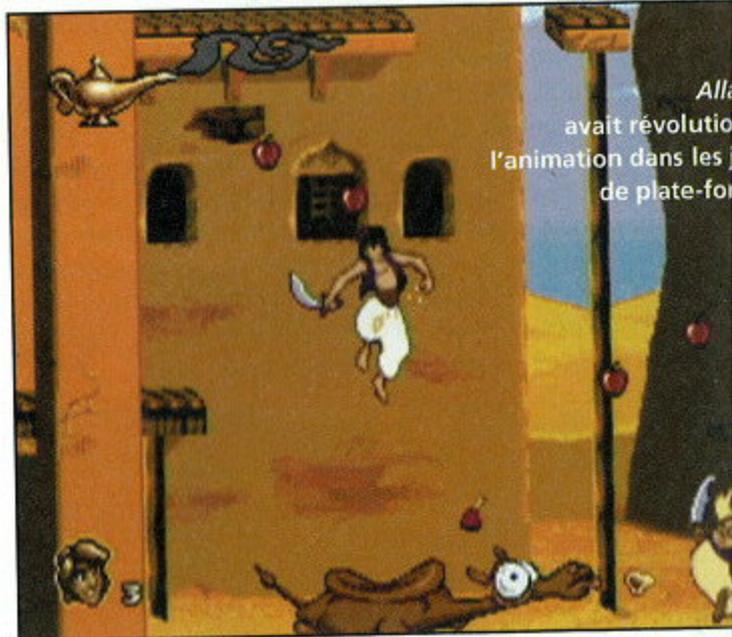
La Megadrive eut plusieurs périphériques, notamment le Mega CD et le 32X. Ils ne connurent pas un franc succès, probablement à cause de la mauvaise qualité de leurs titres. Plutôt que des consoles à part entière, il faut les considérer comme du matériel de transition. Ils permirent néanmoins aux fans de Sega d'attendre la sortie de la Saturn.



Wonder Boy, le héros de la Master System, a continué ses aventures sur Megadrive.



Earthworm Jim 2, l'une des grosses bombes de la Megadrive.



Aladdin avait révolutionné l'animation dans les jeux de plate-forme.

LA LUDOTHÈQUE IDÉALE

- Aladdin
- Desert Strike
- Dr Robotnik Meanbean Machine
- Dragon's Fury
- Earthworm Jim
- Earthworm Jim 2
- Quake Shot
- Pete Sampras Tennis
- Flashback
- Landstalkers
- Revenge of Shinobi
- Shining Force 1
- Shining Force 2
- Sonic 2
- Street of Rage
- Tazmania
- Thunder Force 3
- Thunder Force 4
- Toe Jam and Earl
- Wonder Boy 5

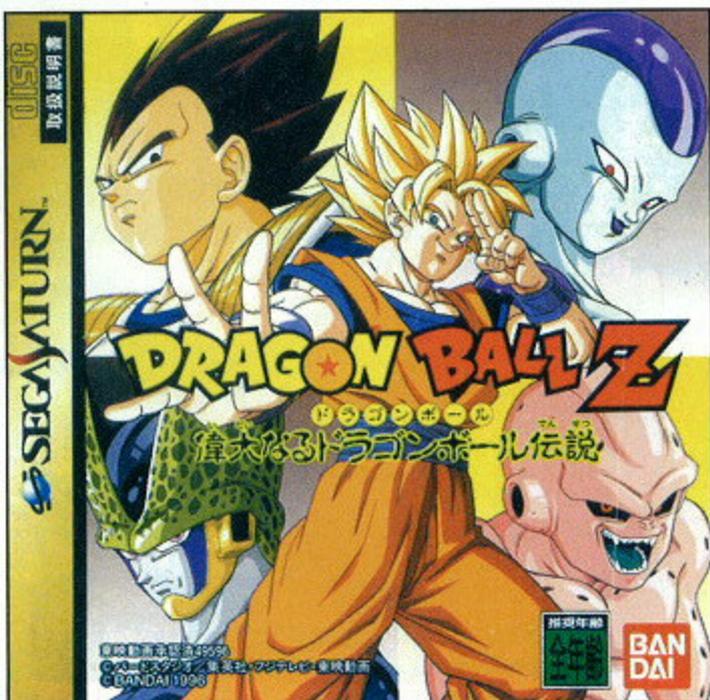
Zoom sur... LA SATURN

Sur notre dernier numéro, nous ne pouvions clore ce page historique des consoles de salon de Sega sans parler de la Saturn. Adulée par les uns, raillée par les autres, la "console maudite" n'a pas su trouver son public.

À **début des années 90**, le succès des consoles 16 bits se confirme : la Megadrive, tout comme la Super Nintendo, séduisent des millions de joueurs. Cependant, d'une part, les jeux d'arcade en 3D se multiplient, et, d'autre part, de nouvelles consoles, ayant, comme support, le CD, arrivent sur le marché. Un nouveau tournant dans l'histoire des jeux vidéo s'amorce. Les extensions de la Megadrive font de moins en moins recette. En 1995, devançant une fois de plus ses concurrents, Sega lance la Saturn.

difficile troisième dimension

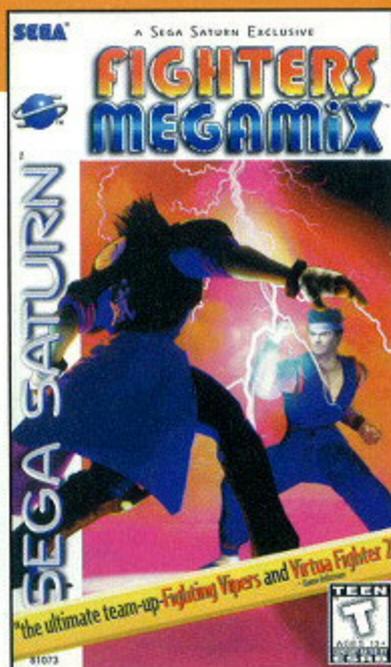
La console est équipée des mêmes microprocesseurs que la Sega Saturn auxquels sont venus s'ajouter des processeurs spécialisés pour la gestion des graphismes et des sons. Dans un premier temps, Sega axe sa politique sur la 3D, et adapte, pour la Saturn, de gros titres arcade ; un nouveau personnage de jeux de plateforme est également créé, Nights. Cependant, cette politique ne réalisera pas ses objectifs, et la Saturn va rapidement se faire une réputation d'une console très performante en matière de 2D !



Comme les autres consoles, la Saturn a eu droit à son lot de jeux DBZ.



Guardian Heroes a eu un large fan club.



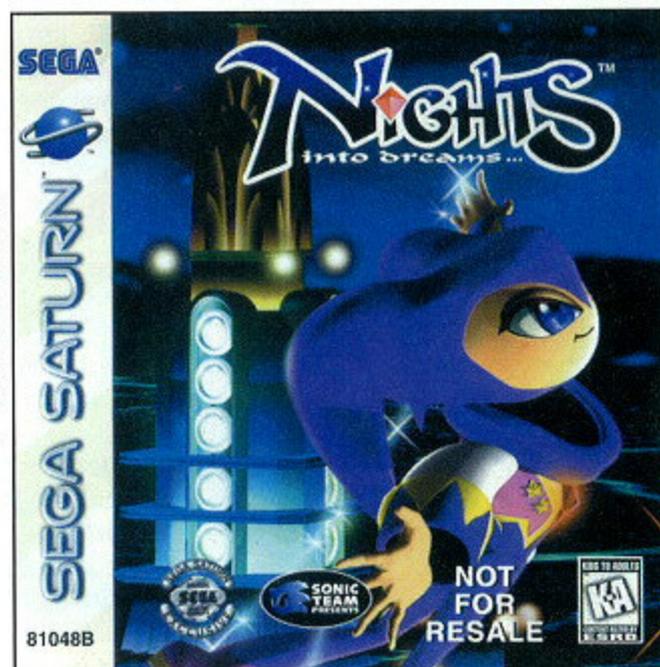
Fighters Megamix regroupait tous les grands héros des jeux de combat 3D de Sega.

Car entre-temps, sa concurrente directe, la PlayStation qui, dès sa conception, affirmait des ambitions de puissance supérieures, est arrivée sur le marché. Et la preuve par l'image est rapidement faite : la PlayStation gère nettement mieux la 3D. Sega va pourtant réussir à tenir un certain temps, grâce à de nombreux titres phares, qui séduiront surtout les fans d'arcade. Mais l'écasante supériorité technique de la PlayStation, avec ses jeux en 3D, plus beaux et plus attrayants, finira par sonner le glas de la Saturn.

Arcade et hardcore gamers

La Saturn, que certains appellent "la console maudite", n'a sûrement pas eu le sort qu'elle méritait. Elle a accueilli de véritables petits bijoux, comme VF2, Dark Saviors, Shining Force 3..., qui resteront dans les annales des jeux vidéo. Avec le recul, on peut dire que l'erreur de Sega a été double : en matière de 3D, où sa console manquait de puissance, mais également dans sa stratégie de marketing. Alors que la PlayStation s'adressait à des joueurs de tout âge et aux affinités différentes, la Saturn semblait réservée aux fans d'arcade et aux hardcore gamers (qui sont souvent les mêmes). Un peu comme la Dreamcast...

Nights a été l'un des jeux de plateforme les plus controversés de l'histoire des jeux vidéo.



DONNÉES TECHNIQUES

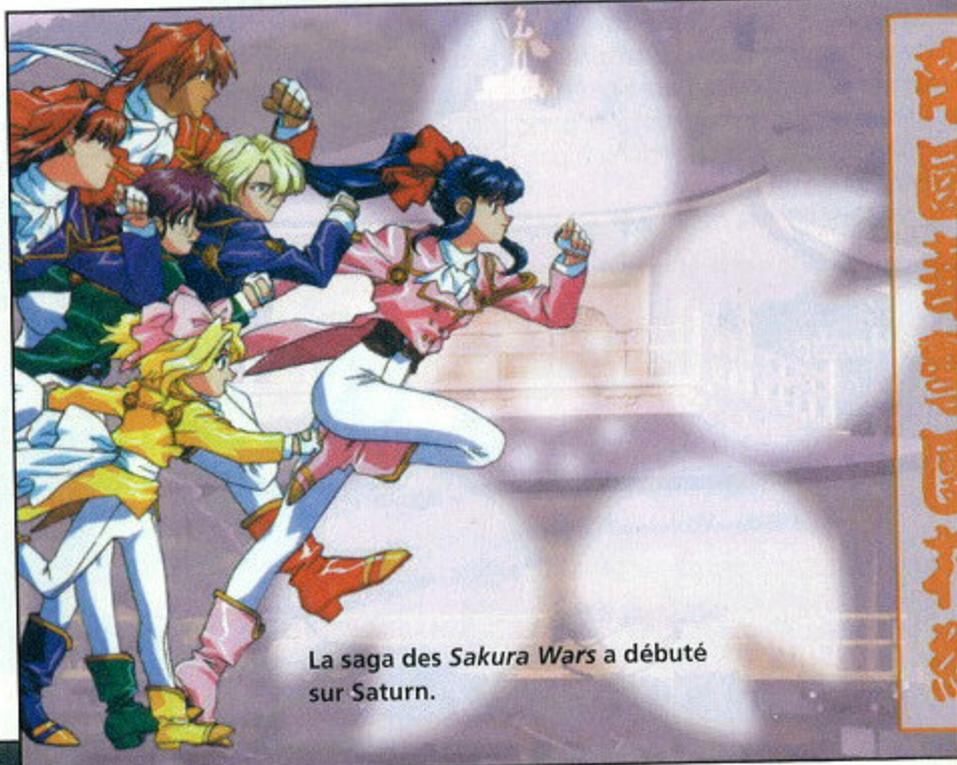
- **Microprocesseur** : Hitachi SH-2 à 28,6 MHz
- **Mémoire vive** : 2 Mo de mémoire centrale
1,54 Mo de mémoire vidéo
512 Ko de mémoire réservée au son
512 Ko de mémoire cache pour le CD-Rom
512 Ko de mémoire sauvegardée par pile
- **Mémoire morte** : 512 Ko
- **Capacités graphiques** : processeurs spécialisés VDP 1 et 2, 32 bits
- **Capacités sonores** : processeur sonore Yamaha FH1, DSP 24 bits à 26,6 MHz



Shining Force 3 est de loin l'un des meilleurs wargames jamais réalisés.



En matière de jeux de combat 2D, la console était vraiment excellente.



La saga des Sakura Wars a débuté sur Saturn.



Le jeu qui a rendu au shoot 3D ses lettres de noblesses !



Panzer Dragoon Saga, un must incontournable !

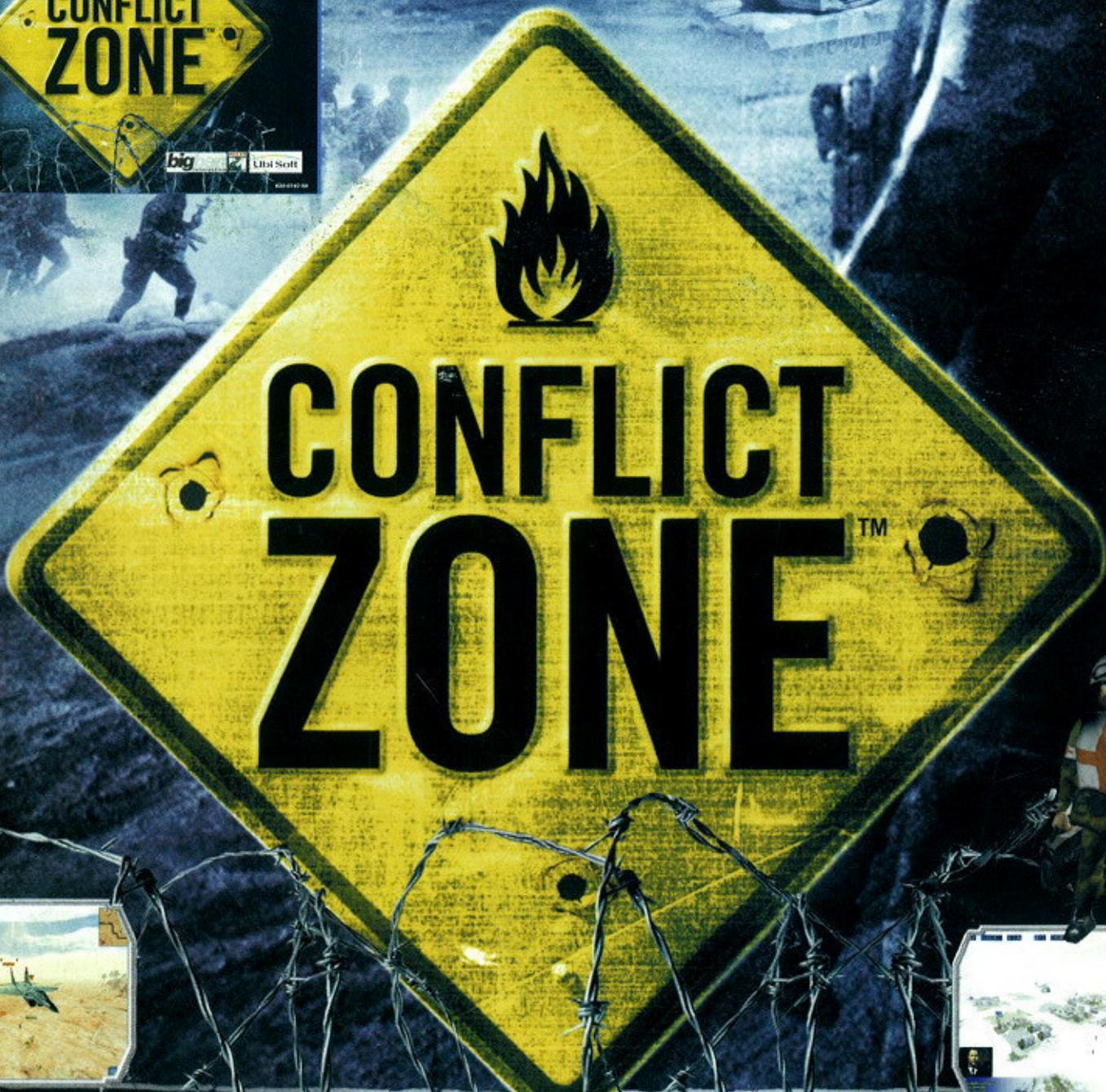
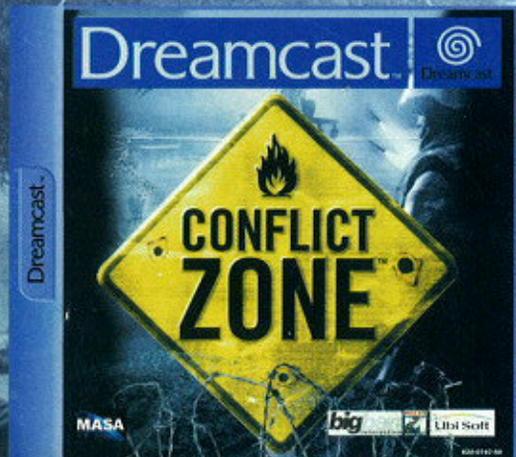
LA LUDOTHÈQUE IDÉALE

Cette liste en fera hurler plus d'un. Mais elle ne concerne que les jeux sortis en version officielle, et il ne faut pas croire que de nombreux gros titres n'ont jamais été adaptés. Vous étonnez donc pas si vous n'y trouvez pas de titres comme Shining Force 3 ou Sakura Wars.

- Dark Savior
- Fighters Megamix
- Guardian Heroes
- King of Fighters 97
- Nights
- Panzer Dragoon Saga
- Sega Touring Car Championship
- Sega World Wide Soccer 98
- Sega Rally
- Virtua Fighters 2

Dreamcast

Choisis ton camp



©2001 MASA / Ubi Soft Entertainment. Conflict Zone™ is a trademark of Ubi Soft Entertainment. All rights reserved.

Dreamcast

MASA

Ubi Soft

DISTRIBUE PAR
bigben
interactive

SEGA